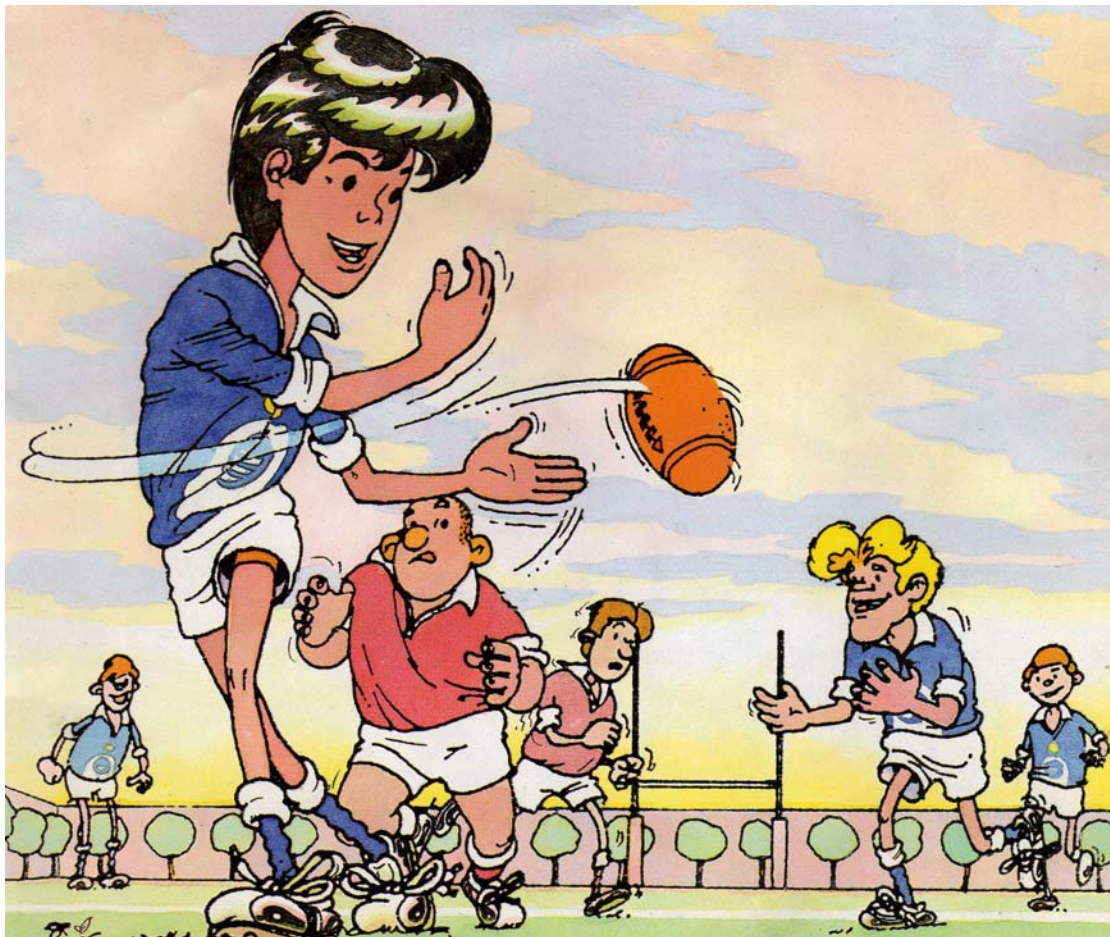




RUGBY GRADUAL





ÍNDICE

1. ETAPA 1. INICIACIÓN. PRE RUGBY. PREBENJAMÍNES, BENJAMINES.

- 1-1.1.1. Reglas del juego.
- 1-1.1.2. Normativas.
- 1-1.1.3. Recomendaciones.

2. ETAPA 2. MINI RUGBY. ALEVINES.

- 2- 2.1.1. Reglas del juego.
- 2- 2.1.2. Normativas.
- 2- 2.1.3. Recomendaciones.

3. ETAPA 3. MIDI RUGBY. INFANTILES.

- 3 – 3.1.1. Reglas del juego.
- 3 – 3.1.2. Normativas.
- 3 – 3.1.3. Recomendaciones.



NOTA INFORMATIVA DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO EN TODAS LAS CATEGORÍAS DE RUGBY GRADUAL

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).

En la categoría Alevín el educador-monitor permanecerá fuera del terreno de juego. En la categoría Benjamín, Pre-benjamín y jabatos el árbitro le puede pedir que se retire.

Por razones de seguridad se prohíbe en todas las categorías Sub-19 lo referente a la entrada con la cabeza y hombros más bajos que caderas y el hecho que se pueda defender el maul derribándolo.

La expulsiones temporales serán de 3 minutos en Pre-benjamines y Benjamines y de 5 minutos en Alevines e Infantiles, explicando siempre los motivos al jugador y al educador-entrenador. Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado. Se sanciona al jugador y no al equipo. La expulsiones definitivas sólo se efectuarán en casos muy excepcionales en las categorías alevín e infantil.

En las categorías sub-19 NO entran en vigor las ELV 2 y 3, que hacen referencia a poder incorporarse en un maul con la cabeza y los hombros más bajos que las caderas y sobre la defensa del maul derribándolo. Para categorías sub-15 (RUGBY GRADUAL), NO entran en vigor las ELV 6, 9 y 10 que hacen referencia respectivamente a la no restricción del número de jugadores en el alineamiento (que vendrá dada en este reglamento para cada caso); así como que no debe haber pre-agarres y los jugadores del alineamiento no pueden ser levantados en la disputa del lateral.



ETAPA 1. INICIACIÓN. PRE RUGBY

PREBENJAMINES (JABATOS) Y BENJAMINES.

En esta sección se incluyen las reglas del juego, normativas y recomendaciones que se aplican a los niños de 8 y 9 años (prebenjamín) y 10 y 11 (benjamín).

1.1.1. REGLAS DEL JUEGO

Tanto jugadores como árbitros tienen que garantizar estrictamente la observación del Reglamento de Juego de la I.R.B, así como las modificaciones específicas para esta modalidad.

1. OBJETIVO

El objetivo del juego es anotar un ensayo (5 puntos) colocando y presionando el balón contra el suelo en o más allá de la línea de ensayo. ***Se podrá conceder un ensayo de castigo si este hubiera sido probablemente anotado si el equipo defensor no hubiera cometido una infracción de juego desleal.***

2. EQUIPOS

Los partidos se juegan entre dos equipos de 6 jugadores en prebenjamines y 7 en benjamines, con cambios ilimitados. Los jugadores sustituidos pueden reincorporarse al juego siempre que lo hagan en situaciones de balón “muerto” o en el descanso y siempre con el conocimiento y aprobación del árbitro.

3. PUESTA EN JUEGO DEL BALÓN

a. Siempre el árbitro con el brazo extendido presenta el balón **rápidamente** al equipo que debe ponerlo en juego. El otro equipo debe retirarse a 5 mts. Si el lugar para realizar la puesta en juego está a menos de 5 m. de la línea de ensayo deberá retirarse al menos a 5 m. y en la vertical del punto de la infracción original.

b. Para realizar el pase libre el balón debe estar en dos manos, fuera del suelo, y tiene que ser pasado, por el aire, a un compañero de equipo. El árbitro debe asegurar que el rival se encuentra a 5 m. antes de indicar el comienzo del juego.



El receptor del pase libre no debe estar situado a más de 2 m. del pasador. El pasador no puede correr con el balón ni amagar el pase. El juego comienza, a todos los efectos, cuando el balón sale de las manos del pasador.

c. En el caso del saque de centro, al principio de cada tiempo o después de la anotación de un ensayo, el equipo que saca lo hará de drop, sobre los jugadores del otro equipo que estarán a 5 mts. y debiendo superar el balón dicha distancia. En el caso que el balón vaya directamente a lateral, no alcance los 5 mts., entre en zona de marca y sea anulado, salga por balón muerto o lateral de marca, el juego se reanudará con un pase libre en el centro del campo.

d. Las infracciones se cometen por:

1. Fuera de juego.
2. Placaje alto o retardado.
3. Hand off/fend off (el hand off consiste en situar la mano abierta sobre la cara o cuerpo del rival mientras que el fend off consiste en que el portador del balón estira el brazo hacia un oponente para evitar que realice el placaje).
4. Juego al pie (incluido cuando el balón está en el suelo).
5. Obstrucción.

4. JUEGO ABIERTO

a. En el juego abierto el balón sólo puede pasarse lateralmente o hacia atrás (hacia la propia línea de ensayo del pasador). Si el balón se pasa o se cae hacia delante, se considerará pase adelantado.

b. El fuera de juego en el juego abierto se sancionará de acuerdo al Reglamento de Juego de la I.R.B. Un jugador en fuera de juego en el juego abierto será sancionado por estar en fuera de juego, al menos que esté intentando, claramente, volver a ponerse en juego. **Sanción:** golpe de castigo, balón para el equipo no infractor.

c. Si el portador del balón en el juego abierto cae al suelo o si se tira al suelo para recuperar el balón, debe hacer, inmediatamente, una de estas tres acciones (en caso contrario será sancionado):



1. Levantarse con el balón.
2. Pasar el balón a otro jugador.
3. Liberar el balón para que otro jugador lo levante.

Sin embargo, si un jugador libera el balón colocándolo en el suelo y sus compañeros de equipo pasan por encima para evitar que el rival gane la posesión, se formará, generalmente, un ruck, en cuyo caso el balón no puede levantarse del suelo con las manos hasta que el ruck haya finalizado. **Sanción:** golpe de castigo.

5. PLACAJE

a. Cualquier jugador en posesión del balón y sobre sus pies (excepto en el maul) puede ser placado.

Consideraciones sobre el placaje:

1. El placador debe liberar rápidamente al jugador placado y levantarse o retirarse tanto del jugador placado como del balón.

Nota 1: Cualquier placaje a la altura o por encima de los hombros se considera placaje alto.

Nota 2: El placaje agarrando al portador del balón por la camiseta y haciéndolo girar debe ser considerado peligroso y por tanto sancionado.

2. El jugador placado debe pasar o liberar rápidamente el balón y levantarse o alejarse del mismo. El jugador placado puede poner el balón en el suelo o puede empujarlo por el suelo en cualquier dirección, excepto hacia delante (hacia la línea de ensayo del rival) siempre que lo haga inmediatamente).

3. En el placaje o cerca del placaje, los demás jugadores no participantes en el mismo que intentan jugar el balón, deben hacerlo desde detrás del balón y del jugador placado o del placador más cercano a la línea de ensayo de dichos jugadores.

4. Cualquier jugador que consiga ganar la posesión del balón en el placaje o cerca de él puede ser placado por un rival, siempre que lo haga desde detrás del balón y del jugador placado o del placador más cercano a la línea de ensayo de dichos jugadores.



Las infracciones cometidas respecto a los puntos anteriores darán lugar a un balón para el equipo no infractor.

b. Si después de un placaje el balón se hace injugable se decretará balón que corresponderá al equipo que avanzaba inmediatamente antes del placaje, si ningún equipo avanzaba corresponderá al equipo atacante (al equipo situado en la mitad del campo del rival).

c. Ningún jugador puede usar la técnica conocida como “squeezeball” y nadie implicado en la enseñanza o entrenamiento en Pre Rugby puede enseñar, entrenar o animar a los chicos de las correspondientes edades a esta etapa a usar dicha técnica. **Sanción:** Golpe de castigo.

Nota: El “squeezeball” es una técnica en la que el portador del balón va al suelo, con la cabeza por delante (tocando o cerca del suelo) sin tener en cuenta el inmediato contacto con el oponente, manteniéndose, normalmente, paralelo a la línea de lateral, conservando y protegiendo el balón cerca del pecho y cuando está en el suelo, empujando el balón hacia atrás entre las piernas.

d. Es ilegal para cualquier jugador tirarse voluntariamente sobre un jugador que está caído en el suelo con el balón en su posesión o sobre un jugador caído en el suelo con el balón entre ellos o cerca de ellos. **Sanción:** Golpe de castigo.

Nota:

1. No se concederá ventaja.
2. Se supone que un jugador se ha tirado voluntariamente al menos que el árbitro esté absolutamente seguro que la caída fue accidental.
3. En las raras ocasiones en las que la caída es accidental, se podrá detener el juego y se concederá un balón al equipo que tenía la posesión.

El objetivo es que los jugadores se mantengan de pie y prevenir que puedan tirarse al suelo para de esa forma evitar un área de juego peligrosa. Al incentivar que los jugadores permanezcan sobre sus pies se organizarán apropiados rucks y mauls.



6. MAUL

a. Un maul tiene lugar cuando el portador del balón es sujetado por uno o más rivales y uno o más compañeros del portador del balón unidos a él. Todos los jugadores implicados deben estar de pie. Es muy útil que el árbitro indique “MAUL”.

b. Una vez formado el maul, otros jugadores sólo pueden incorporarse al mismo si lo hacen desde detrás de los pies del último compañero de equipo en el maul y deben agarrarse a un compañero. Los jugadores que se incorporan por delante de los pies del último hombre están en fuera de juego y deberían ser sancionados. **Sanción:** Golpe de castigo.

c. El maul finaliza con éxito cuando el balón o un jugador con el balón abandona el maul, el balón se deja en el suelo o el maul sobrepasa la línea de ensayo (en cuyo caso se puede hacer un ensayo o un anulado).

d. Un maul finaliza sin éxito si se derrumba (no como resultado del juego desleal) o si el balón se hace injugable en cuyos casos se decretará balón para el equipo que avanzaba. En el caso de hundimiento del maul, el árbitro debería hacer sonar su silbato inmediatamente para detener el juego y de esta forma prevenir que se forme un apilamiento.

e. Cuando un maul permanece estacionario o se ha detenido en su avance durante más de 5 segundos, pero el balón está en movimiento y el árbitro lo puede ver, se debe conceder un tiempo razonable para que este salga. Si no sale dentro de ese tiempo razonable, se decretará balón para el equipo que no inició el maul. Es muy útil en las situaciones de mauls que el árbitro indique “úsalo o piérdelo” antes de decretar la parada.

f. Cuando un maul se ha detenido en su avance puede volver a avanzar si inicia el movimiento en los 5 segundos posteriores a la detención. Si el maul se detiene en su avance por segunda vez y el balón está moviéndose y el árbitro puede verlo, se concederá un tiempo razonable para que salga el balón, si el balón no sale dentro de ese tiempo razonable se decretará balón para el equipo que no inició el maul.



g. Cualquier jugador en cualquier momento del maul que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente con golpe de castigo. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento del maul. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala técnica. Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse hacia abajo a menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.

7. RUCK

a. Un ruck tiene lugar cuando uno o más jugadores de cada equipo están sobre sus pies en contacto físico y sobre el balón que está en el suelo. Es muy útil que el árbitro indique “RUCK” cuando se haya constituido. Los jugadores hacen “rucking” cuando están usando sus pies en el ruck para intentar ganar o mantener la posesión del balón sin hacer juego sucio. Los jugadores no deben pisar en ninguna parte del cuerpo de otro jugador. **Sanción:** Golpe de castigo.

b. Una vez que el ruck se ha formado, otros jugadores sólo pueden incorporarse al ruck si lo hacen por detrás de los pies del último compañero que está unido al mismo y deben agarrarse a otro jugador. Un jugador puede unirse junto al último jugador. Los jugadores que se unen al ruck por delante de los pies del último compañero está en fuera de juego y debería ser sancionado. **Sanción:** Golpe de castigo.

c. Los jugadores no pueden usar sus manos para levantar el balón mientras aún está en el ruck. **Sanción:** Golpe de castigo.

d. Un ruck finaliza con éxito cuando el balón sale del ruck o cuando el balón está en o más allá de la línea de ensayo (en cuyo caso se puede anotar un ensayo o realizar un anulado).

e. Un ruck finaliza sin éxito cuando el balón se hace injugable en cuyo caso se decretará balón para el equipo que avanzaba.



Si ninguno de los equipos estaba avanzando o si el árbitro no puede decidir que equipo estaba avanzando antes de que el balón se volviese injugable, el equipo que estaba avanzando antes del comienzo del ruck obtendrá el balón. En el caso de hundimiento del ruck, el árbitro debería hacer sonar su silbato inmediatamente para detener el juego y de esa forma prevenir que se forme un apilamiento.

f. Si el ruck se detiene o si el árbitro decide que el balón, probablemente, no va a salir en un tiempo razonable, debería parar el juego y entregar el balón según los criterios del punto anterior.

g. Cualquier jugador en cualquier momento del ruck que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente con golpe de castigo. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento del ruck. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala técnica. Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse hacia abajo a menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.

8. MELÉ

a. No se realizan melés en estas categorías, por lo que cuando hay un balón adelantado o injugable se realizará una puesta en juego para el equipo no infractor.

b. La puesta en juego se realizará en el lugar donde se cometió la infracción mínimo a 5 metros de la línea de marca y de touch.

9. LATERAL

a. No se realizan saques de lateral en estas categorías

b. Si el balón o un jugador llevando el balón sale del campo de juego, lugar una puesta en juego del balón en el lugar de la falta mínimo a 5 metros de la línea de marca y de lateral.



10. ZONA DE MARCA

- a. La zona de marca incluye la línea de ensayo, pero no la línea de lateral de marca, la línea de balón muerto o los banderines de las esquinas.
- b. Si el equipo atacante “posa” el balón en la zona de marca sin haber cometido ninguna infracción se le concederá un ensayo. Un balón es “posado” aplicando presión hacia abajo con la mano o el pecho cuando está en contacto con el suelo.
- c. Si el equipo atacante es incapaz de “posar” el balón para conseguir un ensayo debido a que el balón no está en contacto con el suelo (por ejemplo, hay una mano o un cuerpo entre el balón y el suelo) o el jugador atacante es incapaz de ejercer presión hacia abajo, se decretará balón para el equipo atacante a 5 m. de la línea de ensayo.
- d. Si el equipo defensor “posa” el balón en la zona de marca o el balón se hace “muerto” (va más allá de la línea de balón muerto o de lateral de marca sólo o llevado por un jugador) entonces:
 1. Si el equipo atacante introdujo el balón en la zona de marca o fue el último en tocarlo antes que entrase en la zona de marca, se decretará un balón para el equipo en defensa a 10 m. de la línea de ensayo.
 2. Si el equipo en defensa introdujo el balón en la zona de marca o fue el último en tocarlo antes que entrase en la zona de marca, se decretará balón para el equipo atacante a 5 m. de la línea de ensayo.

1.1.2. NORMATIVAS

El incumplimiento por parte de los Clubes/escuelas de las siguientes normativas puede constituir motivo de sanción.

11. PARTIDOS Y TORNEOS

En Pre Rugby se denomina:

- a. Partido, al enfrentamiento entre dos equipos de Clubes/escuelas diferentes. Como máximo podrían competir 3 Clubes/escuelas en un día en cuyo caso se le denomina triangular.
- b. Torneo, al enfrentamiento entre más de 3 Clubes/escuelas estableciéndose un ganador.



- c. En ningún caso se debe permitir participar a un jugador que no cumpla los requisitos de edad.
- d. Ningún partido dispondrá de tiempo extra, excepto el concedido por lesiones. Los partidos deben concluir antes de lo previsto si la diferencia en el marcador entre los contendientes alcanza los 30 puntos.

12. LA TEMPORADA

La temporada de Pre Rugby comienza el 1 de Septiembre de cada año. Se recomienda que los partidos y los torneos tengan lugar entre el 1 de Octubre y final de Mayo, al margen de este periodo los jugadores sólo deberían participar en entrenamientos.

13. DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Cada partido constará de dos tiempos con un descanso no inferior a los 2 minutos. Los partidos podrán tener la siguiente duración:

- a. Un partido: Dos tiempos de 15 minutos con un descanso no inferior a dos minutos. Duración total 30 minutos
- b. Triangular: Dos tiempos de 10 minutos. Dos partidos, 40 minutos
- c. Torneo: Dos tiempos de 7 minutos. Máximo cinco partidos, total 70 minutos

14. DURACIÓN DE LAS SESIONES DE ENTRENAMIENTO

Las sesiones de entrenamiento (con o sin partido) no deben durar más de 90 minutos, un máximo similar se aplica para los Torneos.

15. MATERIAL Y EQUIPACIÓN

- a. El balón será número 3.
- b. Los jugadores sólo pueden usar botas multitacos. Los jugadores, que lo precisen, pueden llevar gafas especialmente diseñadas para el juego.

16. TAMAÑO DEL CAMPO

Las medidas máximas del campo para estas edades son de 30x20 m. más 5 m. para cada zona de ensayo en Prebenjamín, y 40x25 m. más 5 m. para cada zona de ensayo en Benjamín. Se pueden modificar las dimensiones siempre que lo



acuerden el árbitro y los entrenadores. Los campos de juego colindantes deberían estar alejados entre sí un mínimo de 5 m.

1.1.3. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones tienen como objetivo la mejora del juego y árbitros y entrenadores deberían esforzarse en seguirlas.

17. ENTRENAMIENTO

- a. La F.E.R. recomienda que antes de cada partido (no en torneos) se realice una sesión de entrenamiento.
- b. Los partidos deberían usarse como una extensión de la sesión de entrenamiento poniendo el énfasis en la calidad de la actuación más que en el resultado.
- c. Durante los partidos, los entrenadores pueden dirigir a sus jugadores, “con un sentido de entrenamiento”, desde la línea de lateral.
- d. El énfasis hay que situarlo en la diversión de los jugadores. Deben disfrutar desarrollando las habilidades físicas de carrera, pase y evasión.
- e. Durante el descanso, el entrenador debe emplear parte del tiempo disponible en animar y hablar del juego a sus jugadores.
- f. Las discrepancias pueden evitarse hablando con el entrenador del otro equipo antes del encuentro.

18. JUEGO PELIGROSO

- a. El juego peligroso puede ocasionar lesiones. Los entrenadores y árbitros deben estar particularmente vigilantes para impedirlo.
- b. Siempre existirán golpes y choques en el rugby, pero si se elimina el juego peligroso sucederán muchas menos lesiones.
- c. Después de una interrupción del juego por lesión se recomienza con un balón para el equipo que avanzaba, si ninguno lo hacía, para el equipo que tuvo la última posesión antes de la interrupción.



19. DISCIPLINA

- a. Si el árbitro decide que un jugador debe abandonar el partido, debe interrumpirlo, llamar al jugador y al entrenador a una zona alejada de otros jugadores. Les explicará porque considera inaceptable el comportamiento del jugador e indicará al entrenador que proponga a un sustituto. El jugador no podrá tomar parte en el partido o en el torneo. Es responsabilidad del entrenador hablar y educar al jugador para que comprenda por qué se tomó tal decisión.
- b. Los Clubes/escuelas dispondrán de tanto de una “Política de Protección de Menores” (de acuerdo a las recomendaciones de la F.E.R.) como un Reglamento de Disciplina. Los problemas de indisciplina de los jugadores ya sean maltratos físicos como verbales deberán ser tratados de acuerdo con el Reglamento de Disciplina.
- c. Para el caso de acciones, por parte de adultos (padres, espectadores, árbitros, o entrenadores), que contravengan las normas de entrenamientos/partidos se recomienda el siguiente procedimiento:
1. La sesión de entrenamiento o partido debería interrumpirse y el árbitro y entrenadores deberían deliberar y acordar la acción a tomar en función de las circunstancias. Esto va desde la simple advertencia al adulto por parte del entrenador pertinente y del árbitro, hasta requerir al adulto que abandone las inmediaciones del campo de juego/entrenamiento antes de recomenzarlo. En casos extremos, si el adulto no quiere cooperar, el partido o entrenamiento debería suspenderse.
 2. El árbitro y entrenadores deberían comunicar el incidente a la Dirección Técnica del Club/escuela para su posterior análisis. En casos extremos se le puede prohibir acudir a las sesiones de entrenamientos/partidos durante un periodo determinado.
 3. Si las acciones conciernen a la “Política de Protección de Menores” se deberían instruir los procedimientos contenidos en dicho Manual.



20. SEGURIDAD

- a. El placaje y los puntos de encuentro son habilidades que necesitan ser enseñadas e introducidas progresivamente (Manuales de Entrenamiento de la F.E.R).
- b. La F.E.R. obliga la utilización de protector bucal. Idealmente se deberían fabricar a partir de la impresión dental del niño. También se recomienda el uso de espinilleras.
- c. Si un jugador se lesiona, el árbitro debe hacer sonar el silbato y detener el juego inmediatamente. Obviamente, el árbitro debe usar su sentido común, los jugadores no quieren detener el juego por un ligero golpe, pero es imposible saber cuando un jugador está lesionado. Siempre que sea posible debe invitarlo a levantarse, si siente dolor al moverse debe permitir que permanezca en el lugar (si esto no empeora su lesión) y solicitar ayuda. En todos los casos es esencial que otras personas/jugadores no acudan rápidamente para intentar poner al jugador de pie. Quieren ayudar pero pueden empeorar la lesión. En resumen, actuar rápido pero con cuidado.
- d. Si los árbitros se encuentran ante una situación de lesión, deben concentrarse en las cuestiones vitales. Si existe dificultad respiratoria retirar el protector bucal al jugador. Si parece aturdido debe dejar el campo y someterse a un examen médico. Si hay sangre debe abandonar el campo, al menos que pueda empeorar su lesión, para recibir el tratamiento pertinente.



ETAPA 2. MINI RUGBY. ALEVINES

En esta sección se incluyen las reglas del juego, normativas y recomendaciones (incluyendo las modificaciones al Reglamento de Juego de la I.R.B.) que se aplican a los niños de 12 y 13 años (alevines).

2.1.1. REGLAS DEL JUEGO

Tanto jugadores como árbitros tienen que garantizar estrictamente la observación del Reglamento de Juego de la I.R.B, así como las modificaciones específicas para esta modalidad.

1. OBJETIVO

El objetivo del juego es anotar un ensayo (5 puntos) colocando y presionando el balón contra el suelo en o más allá de la línea de ensayo. ***Se podrá conceder un ensayo de castigo si este hubiera sido probablemente anotado si el equipo defensor no hubiera cometido una infracción de juego desleal.***



2. EQUIPOS

Los partidos se juegan entre dos equipos con un máximo de 9 jugadores por equipo, tres de los cuales serán delanteros y formarán la melé y los restantes constituirán la línea de tres cuartos. Los entrenadores deberían intercambiar,



rotar los puestos entre los jugadores para que puedan adquirir experiencia en las diferentes posiciones. Cada equipo debe tener un número acordado de cambios. Los jugadores sustituidos pueden reincorporarse al juego siempre que lo hagan en situaciones de balón “muerto” o en el descanso y siempre con el conocimiento y aprobación del árbitro.

3. INICIO Y REINICIOS DEL PARTIDO

a. El partido se inicia o reinicia desde el centro del campo mediante una patada de botepronto. El equipo del jugador que realiza la patada debe estar situado detrás del balón(es decir, más cerca de su propia línea de ensayo que el jugador que va a efectuar la patada). Antes de realizar la patada, el equipo rival debe situarse a 5 m. en dirección a su línea de ensayo. En el caso que el balón vaya directamente a lateral, no alcance los 5 mts., entre en zona de marca y sea anulado, salga por balón muerto o lateral de marca, el juego se reanudará con un pase libre en el centro del campo.



b. Después de una infracción el juego se reanudará mediante una pequeña patada para jugarlo a la mano. El árbitro debe asegurar que el rival se encuentra a 5 m. antes de indicar el comienzo del juego. El receptor del pase libre no debe estar situado a más de 2 m. del pasador. El otro equipo debe estar a 5 m. El pasador no puede correr con el balón ni amagar el pase. El juego comienza, a todos los efectos, cuando el balón sale de las manos del pasador.

c. Las infracciones se cometen por:

1. Fuera de juego.
2. Placaje alto o retardado.
3. Hand off/fend off (el hand off consiste en situar la mano abierta sobre la cara o cuerpo del rival mientras que el fend off consiste en que el portador



del balón estira el brazo hacia un oponente para evitar que realice el placaje).

4. Juego al pie (incluido cuando el balón está en el suelo). Sí está permitido jugar el balón con el pie detrás de la línea definida como línea de 22 siempre que sea una patada defensiva que salga por el lateral. Si no es así se concederá melé en la línea definida como línea de 22 con introducción para el equipo contrario al que patea. Si un adversario al jugador que pate evita que el balón salga a lateral el juego debe continuar. Si la patada es fuera de la zona de 22 el juego se reanudará con una melé para el equipo que no pateó.

5. Obstrucción.

El juego se reinicia mediante una pequeña patada para jugarlo a la mano por el equipo no infractor en el punto donde se produjo la infracción. No está permitido efectuar rápidamente el pase libre que se realiza después de las infracciones, aunque los rivales se estén retirando. Si el lugar para realizar el saque libre está a menos de 5m. de la línea de ensayo deberá retirarse al menos a 5m. y en la vertical del punto de la infracción original.

Incentivar que los jugadores lleven el balón en dos manos para reducir la tentación del hand off/fend off con la mano libre.

d. Después de cualquier interrupción en el juego no contemplada en esta sección (por ejemplo, después de una lesión) se reiniciará el juego con una melé con introducción para el equipo que avanzaba, si ningún equipo avanzaba para el equipo en posesión del balón antes de la interrupción.



4. JUEGO ABIERTO

a. En el juego abierto el balón sólo puede pasarse lateralmente o hacia atrás (hacia la propia línea de ensayo del pasador). Si el balón se pasa o se cae hacia delante, se concederá una melé con introducción para el rival al menos que se conceda la ventaja al equipo no infractor.

b. El fuera de juego en el juego abierto se sancionará de acuerdo al Reglamento de Juego de la I.R.B. Un jugador en fuera de juego en el juego abierto será sancionado por estar en fuera de juego, al menos que esté intentando, claramente, volver a ponerse en juego. **Sanción:** golpe de castigo, pase libre para el equipo no infractor.



c. Si el portador del balón en el juego abierto cae al suelo o si se tira al suelo para recuperar el balón, debe hacer, inmediatamente, una de estas tres acciones (en caso contrario será sancionado):

1. Levantarse con el balón.
2. Pasar el balón a otro jugador.
3. Liberar el balón para que otro jugador lo levante.

Sin embargo, si un jugador libera el balón colocándolo en el suelo y sus compañeros de equipo pasan por encima para evitar que el rival gane la posesión, se formará, generalmente, un ruck, en cuyo caso el balón no puede levantarse del suelo con las manos hasta que el ruck haya finalizado, como se describe en la sección 7.d. **Sanción:** golpe de castigo, pase libre.

5. PLACAJE

a. Cualquier jugador en posesión del balón y sobre sus pies (excepto en el maul) puede ser placado.



Consideraciones sobre el placaje:

1. El placador debe liberar rápidamente al jugador placado y levantarse o retirarse tanto del jugador placado como del balón.

Nota 1: Cualquier placaje a la altura o por encima de los hombros se considera placaje alto.

Nota 2: El placaje agarrando al portador del balón por la camiseta y haciéndolo girar debe ser considerado peligroso y por tanto sancionado.

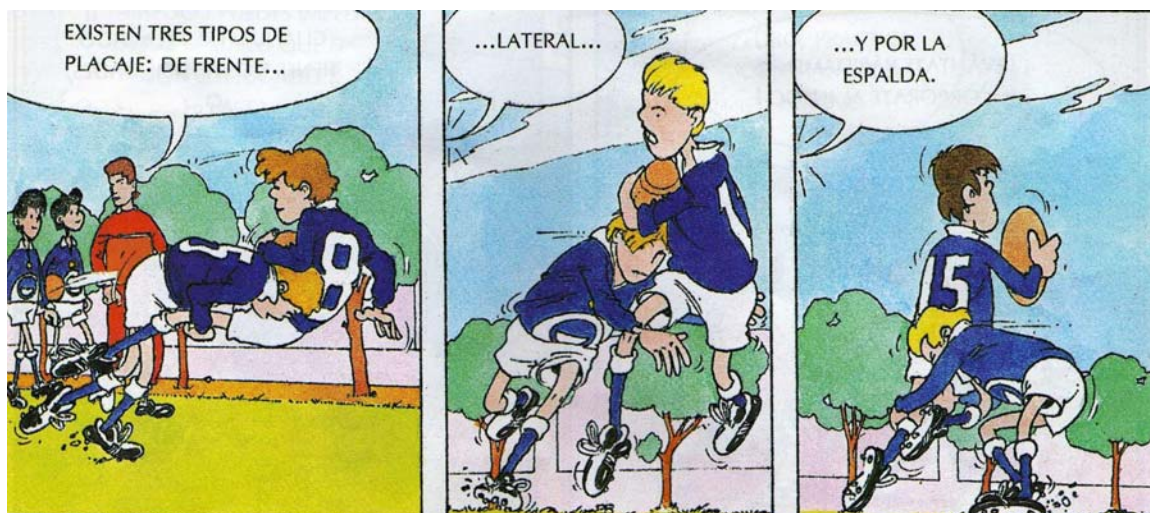
2. El jugador placado debe pasar o liberar rápidamente el balón y levantarse o alejarse del mismo. El jugador placado puede poner el balón en el suelo o puede empujarlo por el suelo en cualquier dirección, excepto hacia delante (hacia la línea de ensayo del rival) siempre que lo haga inmediatamente.

3. En el placaje o cerca del placaje, los demás jugadores no participantes en el mismo que intentan jugar el balón, deben hacerlo desde detrás del balón y del jugador placado o del placador más cercano a la línea de ensayo de dichos jugadores.

4. Cualquier jugador que consiga ganar la posesión del balón en el placaje o cerca de él puede ser placado por un rival, siempre que lo haga desde detrás del balón y del jugador placado o del placador más cercano a la línea de ensayo de dichos jugadores.

Las infracciones cometidas respecto a los puntos anteriores darán lugar a un pase libre para el equipo no infractor.

b. Si después de un placaje el balón se hace injugable se decretará una melé. La introducción corresponderá al equipo que avanzaba inmediatamente antes del placaje, si ningún equipo avanzaba corresponderá al equipo atacante (al equipo situado en la mitad del campo del rival).



c. Ningún jugador puede usar la técnica conocida como “squeezeball” y nadie implicado en la enseñanza o entrenamiento en Mini Rugby puede enseñar, entrenar o animar a los chicos de las correspondientes edades a esta etapa a usar dicha técnica. **Sanción:** Golpe de castigo, pase libre.



Nota: El “squeezeball” es una técnica en la que el portador del balón va al suelo, con la cabeza por delante (tocando o cerca del suelo) sin tener en cuenta el inmediato contacto con el oponente, manteniéndose, normalmente, paralelo a la línea de lateral, conservando y protegiendo el balón cerca del pecho y cuando está en el suelo, empujando el balón hacia atrás entre las piernas.



d. Es ilegal para cualquier jugador tirarse voluntariamente sobre un jugador que está caído en el suelo con el balón en su posesión o sobre un jugador caído en el suelo con el balón entre ellos o cerca de ellos. **Sanción:** Golpe de castigo, pase libre.



Nota:

1. No se concederá ventaja.
2. Se supone que un jugador se ha tirado voluntariamente al menos que el árbitro esté absolutamente seguro que la caída fue accidental.
3. En las raras ocasiones en las que la caída es accidental, se podrá detener el juego y se concederá una melé al equipo que tenía la posesión.



El objetivo es que los jugadores se mantengan de pie y prevenir que puedan tirarse al suelo para de esa forma evitar un área de juego peligrosa. Al incentivar que los jugadores permanezcan sobre sus pies se organizarán apropiados rucks y mauls.



6. MAUL

a. Un maul tiene lugar cuando el portador del balón es sujetado por uno o más rivales y uno o más compañeros del portador del balón unidos a él. Todos los jugadores implicados deben estar de pie. Es muy útil que el árbitro indique “MAUL”.

b. Una vez formado el maul, otros jugadores sólo pueden incorporarse al mismo si lo hacen desde detrás de los pies del último compañero de equipo en el maul y deben agarrarse a un compañero. Los jugadores que se incorporan por delante de los pies del último hombre están en fuera de juego y deberían ser sancionados. **Sanción:** Golpe de castigo, pase libre.

c. El maul finaliza con éxito cuando el balón o un jugador con el balón abandona el maul, el balón se deja en el suelo o el maul sobrepasa la línea de ensayo (en cuyo caso se puede hacer un ensayo o un anulado).

d. Un maul finaliza sin éxito si se derrumba (no como resultado del juego desleal) o si el balón se hace injugable en cuyos casos se decretará una melé. En el caso de hundimiento del maul, el árbitro debería hacer sonar su silbato inmediatamente para detener el juego y de esta forma prevenir que se forme un apilamiento.

e. Cuando un maul permanece estacionario o se ha detenido en su avance durante más de 5 segundos, pero el balón está en movimiento y el árbitro lo puede ver, se debe conceder un tiempo razonable para que este salga. Si no sale dentro de ese tiempo razonable, se decretará una melé. Es muy útil en las situaciones de mauls que el árbitro indique “úsalo o piérdelo” antes de decretar la melé.

Debido a que en las etapas 2 y 3 de este Manual se introducen elementos nuevos como la melé y el lateral, maul y ruck se ha considerado conveniente analizar los mismos, a nivel gráfico, desde el punto de vista del rugby a XV ya que las variaciones para las diferentes etapas se contemplan en el texto.

f. Cuando un maul se ha detenido en su avance puede volver a avanzar si inicia el movimiento en los 5 segundos posteriores a la detención. Si el maul se detiene en su avance por segunda vez y el balón está moviéndose y el árbitro puede verlo,



se concederá un tiempo razonable para que salga el balón, si el balón no sale dentro de ese tiempo razonable se decretará una melé.



g. En el caso que se decrete una melé después de un maul, el equipo que no estaba en posesión del balón cuando se inicio el maul será el que introduzca. Si el árbitro no puede decidir que equipo tenía la posesión introducirá el equipo que avanzaba antes de la parada del maul. Si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante introducirá el balón.

h. Cualquier jugador en cualquier momento del maul que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente con un pase libre. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento del maul. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala técnica. Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse hacia abajo a menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.



7. RUCK

- a. Un ruck tiene lugar cuando uno o más jugadores de cada equipo están sobre sus pies en contacto físico y sobre el balón que está en el suelo. Es muy útil que el árbitro indique “RUCK” cuando se haya constituido. Los jugadores hacen “rucking” cuando están usando sus pies en el ruck para intentar ganar o mantener la posesión del balón sin hacer juego sucio. Los jugadores no deben pisar en ninguna parte del cuerpo de otro jugador. **Sanción:** Golpe de castigo, pase libre.
- b. Una vez que el ruck se ha formado, otros jugadores sólo pueden incorporarse al ruck si lo hacen por detrás de los pies del último compañero que está unido al mismo y deben agarrarse a otro jugador. Un jugador puede unirse junto al último jugador. Los jugadores que se unen al ruck por delante de los pies del último compañero está en fuera de juego y debería ser sancionado. **Sanción:** Golpe de castigo, pase libre.
- c. Los jugadores no pueden usar sus manos para levantar el balón mientras aún está en el ruck. **Sanción:** Golpe de castigo, pase libre.
- d. Un ruck finaliza con éxito cuando el balón sale del ruck o cuando el balón está en o más allá de la línea de ensayo (en cuyo caso se puede anotar un ensayo o realizar un anulado).
- e. Un ruck finaliza sin éxito cuando el balón se hace injugable en cuyo caso se decretará una melé. En el caso de hundimiento del ruck, el árbitro debería hacer sonar su silbato inmediatamente para detener el juego y de esa forma prevenir que se forme un apilamiento.
- f. En el caso de la melé que se origina a partir de un ruck, el equipo que estaba avanzando inmediatamente antes de que el balón se hiciese injugable se encargará de la introducción en la misma. Si ninguno de los equipos estaba avanzando o si el árbitro no puede decidir que equipo estaba avanzando antes de que el balón se volviese injugable, el equipo que estaba avanzando antes del comienzo del ruck introducirá el balón. Antes de que el árbitro haga sonar su silbato para decretar una melé, deberá permitir un tiempo razonable para que salga el balón. Si el ruck se detiene o si el árbitro decide que el balón, probablemente, no va a salir en un tiempo razonable, debería decretar una melé.



g. Cualquier jugador en cualquier momento del ruck que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente con un pase libre. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento del ruck. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala técnica. Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse hacia abajo a menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.



8. MELÉ

- a. La melé estará constituida por una primera línea de 3 jugadores de cada equipo, 2 pilares y 1 talonador.
- b. La melé no se disputa: al equipo que se le conceda la melé introducirá el balón en la misma y se le deberá dejar ganar el balón sin disputarlo. Los rivales no pueden empujar ni talonar el balón, si lo hacen, se decretará un pase libre para el equipo que introdujo el balón en la melé.
- c. Los jugadores de cada equipo se agarran entre sí separados ½ m. del rival. Cada pilar tocará la parte superior del brazo de su oponente y hará una pausa antes de entrar en contacto. El árbitro indicará a los jugadores el procedimiento de entrada mediante la secuencia, posición (agachados), tocar, pausa, pueden. Por



razones de seguridad, es importante que el árbitro dirija la secuencia de entrada en la melé de la manera descrita.

d. No está permitido que los primeras líneas carguen sobre el rival. Si inician el movimiento demasiado próximo, con el cuello y espalda doblados, se debe detener la secuencia y modificar las posiciones. La posición del cuerpo de los pilares debe ser paralela a la línea de lateral. Nunca deben ejercer presión hacia abajo con manos o brazos. Los hombros deben estar siempre por encima del nivel de las caderas.



e. Si la melé se derrumba, se hará sonar el silbato inmediatamente y se decretará una nueva melé o se sancionará si ha existido infracción. Si un jugador está implicado de forma persistente en el derrumbe de la melé o en agarres ilegales, debe ser reemplazado. Constituye un peligro que un jugador esté falto de técnica o fuerza para estar en la melé, por lo que debe ser reemplazado. Todos los jugadores implicados en la melé, incluyendo los sustitutos, deberían estar lo suficientemente entrenados y experimentados para desarrollar su función.

f. Cualquier jugador en cualquier momento de la melé que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente con un pase libre. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento de la melé. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala técnica. Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse



hacia abajo al menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.



g. Ambas líneas de tres cuartos deben permanecer a 5 m. detrás de la melé, hasta que el balón salga de la misma o el medio de melé rival ponga las manos sobre el balón. Hasta que esto suceda su medio de melé debe permanecer directamente detrás de su melé, justo detrás del talonador.

h. Si se decreta una melé a menos de 5 m. de la línea de ensayo, debe desplazarse hasta que la línea media de la melé esté situada a 5 m. de dicha línea. En este caso o cuando la melé se constituya a 5 m. de la línea de ensayo, los tres cuartos en defensa deberán situarse detrás de la línea de ensayo.

i. Los árbitros deberían prestar especial atención en garantizar que el medio de melé no está introduciendo el balón en la melé parcialmente para sus compañeros: el medio de melé debe mantener el balón en dos manos, con su eje mayor paralelo al suelo/línea de lateral, a media altura entre sus rodillas y tobillos. El medio de melé debe introducir el balón desde el exterior del túnel de tal forma que toque el suelo entre las dos primeras líneas y más allá de la anchura de los hombros del pilar más cercano.



9. LATERAL

a. Si el balón o un jugador llevando el balón sale del campo de juego, tendrá lugar un lateral en el punto en que el balón o el jugador que lo llevaba cruzó la línea de lateral. Si se decreta un lateral a menos de 5 m. de la línea de ensayo, el lateral se ejecutará a 5 m. de la línea de ensayo. Los oponentes del equipo que llevaba el balón o que fue el último en tocar el balón antes de salir a lateral efectuará el lanzamiento. No se permiten lanzamientos rápidos.

b. El lateral se constituye por dos jugadores de cada equipo (situados entre los 2 y los 7 m. de la línea de lateral) más el jugador que lanza el balón y su rival inmediato (que se sitúa a menos de 2 m. del jugador que lanza el balón) y un jugador a cada lado del alineamiento en posición para recibir el balón (medios de melé). Tanto el lanzador como su rival inmediato pueden tener un papel muy activo en el lateral una vez que el balón haya sido tocado por alguno de los jugadores del alineamiento. Los jugadores que no toman parte en el lateral deben permanecer detrás de la línea de fuera de juego hasta que el lateral finalice.



c. La línea de fuera de juego para todos los jugadores no participantes en el lateral (los jugadores no descritos en el apartado 4.8 b) se colocarán detrás de una línea situada a 7 m. del lateral paralela a la línea de ensayo y los jugadores deberán permanecer detrás de ella hasta que lateral haya finalizado. Si el lateral se decreta a menos de 7 m. de la línea de ensayo, esta constituirá la línea de fuera de juego.



- d. El lateral se disputa en estas edades, de tal forma que ambos equipo pueden coger y ganar el balón. Se puede saltar pero no levantar. No están permitidos los pre-agarres en el alineamiento y levantar a los jugadores del mismo.
- e. El balón debe ser lanzado entre los 2 y 7 m. que delimita el lateral y no más allá, es decir, el balón debe ser jugado por alguno de los jugadores que componen el lateral. Si el balón sobrepasa los 7 m. sin que lo toque ningún jugador, el lateral se repetirá con lanzamiento del rival. Si a continuación sucede la misma circunstancia, se decretará una melé con introducción para el equipo del primer lanzador. No se aplica la ventaja en dichas circunstancias.
- f. El lateral comienza cuando el balón sale de las manos del lanzador. El lateral finaliza cuando el balón o un jugador con el balón abandonan el lateral.

Esto incluye:

1. Cuando el balón es pasado o palmeado por el receptor.
 2. Cuando un jugador del lateral entrega el balón a un jugador que está moviéndose paralelamente al lateral (peel). **Nota:** El “peel” tiene lugar cuando un jugador deja el lateral (después que el balón haya sido lanzado) para coger el balón que ha sido palmeado o pasado hacia atrás por un compañero de equipo.
 3. Cuando se organiza un ruck o un maul en el lateral y los pies de todos los jugadores que lo componen se mueven más allá de la línea media del lateral.
 4. Cuando el balón haya sido pasado, un jugador en posesión ha abandonado el lateral o el receptor decide avanzar a través del propio lateral.
- g. Cuando el balón se hace injugable en un lateral, el juego se reinicia con una melé para el equipo que avanzaba, si no lo hacía ninguno de los equipos, corresponderá al equipo que estaba en posesión en último lugar antes de la injugabilidad. La melé tendrá lugar a 7 m. y frente al punto donde tuvo lugar el lateral.
- h. Todos los movimientos de “peel” deben realizarse próximos y paralelos al alineamiento. Los jugadores deben continuar moviéndose. Levantar/apoyar esta prohibido a estas edades (es decir, un jugador no puede agarrarse a un saltador



hasta que éste no regrese al suelo). El jugador designado para recibir el balón (medio de melé) no puede entrar en el alineamiento para recepcionar el balón.

10. ZONA DE MARCA

a. La zona de marca incluye la línea de ensayo, pero no la línea de lateral de marca, la línea de balón muerto o los banderines de las esquinas.

b. Si el equipo atacante “posa” el balón en la zona de marca sin haber cometido ninguna infracción se le concederá un ensayo. Un balón es “posado” aplicando presión hacia abajo con la mano o el pecho cuando está en contacto con el suelo.

c. Si el equipo atacante es incapaz de “posar” el balón para conseguir un ensayo debido a que el balón no está en contacto con el suelo (por ejemplo, hay una mano o un cuerpo entre el balón y el suelo) o el jugador atacante es incapaz de ejercer presión hacia abajo, se decretará una melé para el equipo atacante a 5 m. de la línea de ensayo.

d. Si el equipo defensor “posa” el balón en la zona de marca o el balón se hace “muerto” (va más allá de la línea de balón muerto o de lateral de marca sólo o llevado por un jugador) entonces:

1. Si el equipo atacante introdujo el balón en la zona de marca o fue el último en tocarlo antes que entrase en la zona de marca, se decretará un pase libre para el equipo en defensa a 7 m. de la línea de ensayo.

2. Si el equipo en defensa introdujo el balón en la zona de marca o fue el último en tocarlo antes que entrase en la zona de marca, se decretará una melé para el equipo atacante a 5 m. de la línea de ensayo.

2.1.2. NORMATIVAS

El incumplimiento por parte de los Clubes/escuelas de las siguientes normativas puede constituir motivo de sanción.

11. PARTIDOS Y TORNEOS

En Mini Rugby se denomina:



- a. Partido, al enfrentamiento entre dos equipos de Clubes/escuelas diferentes. Como máximo podrían competir 3 Clubes/escuelas en un día en cuyo caso se le denomina triangular.
- b. Torneo, al enfrentamiento entre más de 3 Clubes/escuelas estableciéndose un ganador.
- c. En ningún caso se debe permitir participar a un jugador que no cumpla los requisitos de edad.
- d. Ningún partido dispondrá de tiempo extra, excepto el concedido por lesiones. Los partidos deben concluir antes de lo previsto si la diferencia en el marcador entre los contendientes alcanza los 30 puntos.

12. LA TEMPORADA

La temporada de Mini Rugby comienza el 1 de Septiembre de cada año. Se recomienda que los partidos y los torneos tengan lugar entre el 1 de Octubre y final de Mayo, al margen de este periodo los jugadores sólo deberían participar en entrenamientos.

13. DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Cada partido constará de dos tiempos con un descanso no inferior a los 2 minutos. Los partidos podrán tener la siguiente duración:

- a. Entre 2 Clubes/escuelas. Tiempos de 18 minutos. Duración del partido: 36 minutos.
- b. Triangular: Tiempos de 15 minutos. Dos partidos: 60 minutos.
- c. Torneo (más de 3 Clubes/escuelas). Tiempos de 8 minutos. Máximo de 5 partidos: 80 minutos.

14. DURACIÓN DE LAS SESIONES DE ENTRENAMIENTO

Las sesiones de entrenamiento (con o sin partido) no deben durar más de 90 minutos, un máximo similar se aplica para los Torneos.



15. MATERIAL Y EQUIPACIÓN

- a. El balón será número 3.
- b. Los jugadores sólo pueden usar botas multitacos. Los jugadores, que lo precisen, pueden llevar gafas especialmente diseñadas para el juego..

16. TAMAÑO DEL CAMPO

Las medidas máximas del campo para estas edades son de 60x35 m. más 5 m. para cada zona de ensayo. Se pueden reducir las dimensiones siempre que lo acuerden el árbitro y los entrenadores. Los campos de juego colindantes deberían estar alejados entre sí un mínimo de 5 m.

2.1.3. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones tienen como objetivo la mejora del juego y árbitros y entrenadores deberían esforzarse en seguirlas.

17. ENTRENAMIENTO

- a. La F.E.R. recomienda que antes de cada partido (no en torneos) se realice una sesión de entrenamiento.
- b. Los partidos deberían usarse como una extensión de la sesión de entrenamiento poniendo el énfasis en la calidad de la actuación más que en el resultado.
- c. Durante los partidos, los entrenadores pueden dirigir a sus jugadores, “con un sentido de entrenamiento”, desde la línea de lateral.
- d. El énfasis hay que situarlo en la diversión de los jugadores. Deben disfrutar desarrollando las habilidades físicas de carrera, pase y evasión.
- e. Durante el descanso, el entrenador debe emplear parte del tiempo disponible en animar y hablar del juego a sus jugadores.
- f. Las discrepancias pueden evitarse hablando con el entrenador del otro equipo antes del encuentro.



18. JUEGO PELIGROSO

a. El juego peligroso puede ocasionar lesiones. Los entrenadores y árbitros deben estar particularmente vigilantes para impedirlo.

b. Siempre existirán golpes y choques en rugby, pero si se elimina el juego peligroso sucederán muchas menos lesiones.

c. Después de una interrupción del juego por lesión se recomienza con una melé para el equipo que avanzaba, si ninguno hacía, para el equipo que tuvo la última posesión antes de la interrupción.



el

lo

19. DISCIPLINA

a. Si el árbitro decide que un jugador debe abandonar el partido, debe interrumpirlo, llamar al jugador y al entrenador a una zona alejada de otros jugadores. Les explicará porque considera inaceptable el comportamiento del jugador e indicará al entrenador que proponga a un sustituto. El jugador no podrá tomar parte en el partido o en el torneo. Es responsabilidad del entrenador hablar y educar al jugador para que comprenda por qué se tomó tal decisión.

b. Los Clubes/escuelas dispondrán de tanto de una “Política de Protección de Menores” (de acuerdo a las recomendaciones de la F.E.R.) como un Reglamento de Disciplina. Los problemas de indisciplina de los jugadores ya sean maltratos



físicos como verbales deberán ser tratados de acuerdo con el Reglamento de Disciplina.

c. Para el caso de acciones, por parte de adultos (padres, espectadores, árbitros, o entrenadores), que contravengan las normas de entrenamientos/partidos se recomienda el siguiente procedimiento:

1. La sesión de entrenamiento o partido debería interrumpirse y el árbitro y entrenadores deberían deliberar y acordar la acción a tomar en función de las circunstancias. Esto va desde la simple advertencia al adulto por parte del entrenador pertinente y del árbitro, hasta requerir al adulto que abandone las inmediaciones del campo de juego/entrenamiento antes de recomenzarlo. En casos extremos, si el adulto no quiere cooperar, el partido o entrenamiento debería suspenderse.
2. El árbitro y entrenadores deberían comunicar el incidente a la Dirección Técnica del Club/escuela para su posterior análisis. En casos extremos se le puede prohibir acudir a las sesiones de entrenamientos/partidos durante un periodo determinado.
3. Si las acciones conciernen a la “Política de Protección de Menores” se deberían instruir los procedimientos contenidos en dicho Manual.

20. SEGURIDAD

a. El desarrollo del pleno contacto (lateral y melé) debe ser introducido atendiendo a las normativas técnicas publicadas en los Manuales de Entrenamiento de la F.E.R. El placaje y la melé son habilidades que necesitan ser enseñadas e introducidas progresivamente (Manuales de Entrenamiento de la F.E.R).

b. La F.E.R. obliga la utilización de protector bucal. Idealmente se deberían fabricar a partir de la impresión dental del niño. También se recomienda el uso de espinilleras.

c. Si un jugador se lesiona, el árbitro debe hacer sonar el silbato y detener el juego inmediatamente. Obviamente, el árbitro debe usar su sentido común, los jugadores no quieren detener el juego por un ligero golpe, pero es imposible saber cuando un jugador está lesionado. Siempre que sea posible debe invitarlo a levantarse, si siente dolor al moverse debe permitir que permanezca en el lugar

(si esto no empeora su lesión) y solicitar ayuda. En todos los casos es esencial que otras personas/jugadores no acudan rápidamente para intentar poner al jugador de pie. Quieren ayudar pero pueden empeorar la lesión. En resumen, actuar rápido pero con cuidado.

d. Si los árbitros se encuentran ante una situación de lesión, deben concentrarse en las cuestiones vitales. Si existe dificultad respiratoria retirar el protector bucal al jugador. Si parece aturdido debe dejar el campo y someterse a un examen médico. Si hay sangre debe abandonar el campo, al menos que pueda empeorar su lesión, para recibir el tratamiento pertinente.



ETAPA 3. MIDI RUGBY. INFANTILES.

En esta sección se incluyen las reglas del juego, normativas y recomendaciones (incluyendo las modificaciones al Reglamento de Juego de la I.R.B.) que se aplican a los chicos de 14 y 15 años (infantiles).

3.1.1. REGLAS DEL JUEGO

Tanto jugadores como árbitros tienen que garantizar estrictamente la observación del Reglamento de Juego de la I.R.B, así como las modificaciones específicas para esta modalidad.

1. OBJETIVO

El objetivo del juego es anotar un ensayo (5 puntos) colocando y presionando, apoyando, el balón contra el suelo en o más allá de la línea de ensayo. **Se podrá conceder un ensayo de castigo si este hubiera sido probablemente anotado si el equipo defensor no hubiera cometido una infracción de juego desleal.**

2. EQUIPOS

Los partidos se juegan entre dos equipos con un máximo de 12 jugadores por equipo, cinco de los cuales serán delanteros y formarán la melé y los restantes constituirán la línea de tres cuartos. Cada equipo debe tener un número acordado de cambios. Los jugadores sustituidos pueden reincorporarse al juego siempre que lo hagan en situaciones de balón “muerto” o en el descanso y siempre con el conocimiento y aprobación del árbitro.

3. INICIO Y REINICIOS DEL PARTIDO

a. Para el comienzo del partido, del segundo tiempo y después de anotar un ensayo se realizará una patada de drop desde el centro del campo. El equipo del jugador que ejecuta el saque debe estar situado detrás del balón hasta que éste haya sido pateado (es decir, más cerca de su propia línea de ensayo que el jugador que va a efectuar el saque). Antes de realizar el saque, el equipo rival



debe situarse a 7 m. en dirección a su línea de ensayo, el balón debe ir más allá de 7m, si no el equipo adversario se beneficiará de una melé en el centro del campo.

b. Si la patada de inicio sale directamente a lateral, la oposición tiene la opción de elegir:

1. Repetición del saque.
2. Melé en el centro y su introducción.
3. Aceptar la patada y efectuar un lanzamiento de lateral que se decretará en la línea de medio campo.

c. Si en el saque el balón entra en la zona de ensayo sin o habiendo sido tocado por un jugador e inmediatamente se hace un anulado o va más allá de la línea de balón muerto o de lateral de marca, el rival tiene la opción de elegir:

1. Repetición del saque.
2. Melé en el centro y su introducción.

d. Las infracciones se cometen por:

1. Fuera de juego.
2. Placaje alto o retardado.
3. Hand off/fend off (el hand off consiste en situar la mano abierta sobre la cara o cuerpo del rival mientras que el fend off consiste en que el portador del balón estira el brazo hacia un oponente para evitar que realice el placaje).
4. Juego al pie (cuando el balón está en el suelo).
5. Obstrucción.

El juego se reinicia mediante un golpe de castigo por el equipo no infractor en el punto donde se produjo la infracción. Incentivar que los jugadores lleven el balón en dos manos para reducir la tentación del hand off/fend off con la mano libre.

e. Después de cualquier interrupción en el juego no contemplada en esta sección (por ejemplo, después de una lesión) se reiniciará el juego con una melé con introducción para el equipo que avanzaba, si ningún equipo avanzaba para el poseedor del balón antes de la interrupción.



4. JUEGO ABIERTO

- a. En el juego abierto el balón sólo puede pasarse lateralmente o hacia atrás (hacia la propia línea de ensayo del pasador). Si el balón se pasa o se cae hacia delante se concederá una melé con introducción para el rival al menos que se conceda la ventaja al equipo no infractor.
- b. El fuera de juego en el juego abierto se sancionará de acuerdo al Reglamento de Juego de la I.R.B. Un jugador en fuera de juego en el juego abierto será sancionado por estar en fuera de juego al menos que esté intentando, claramente, volver a ponerse en juego. **Sanción:** golpe de castigo para el equipo no infractor.
- c. Si el portador del balón en el juego abierto cae al suelo, o si se tira al suelo para recuperar el balón, debe hacer, inmediatamente, una de estas tres acciones (en caso contrario será sancionado):
1. Levantarse con el balón.
 2. Pasar el balón a otro jugador.
 3. Liberar el balón para que otro jugador lo levante.

Sin embargo, si un jugador libera el balón colocándolo en el suelo y sus compañeros de equipo pasan por encima para evitar que el rival gane la posesión, se formará, generalmente, un ruck, en cuyo caso el balón no puede levantarse del suelo con las manos hasta que el ruck haya finalizado, como se describe en la sección 7.d. **Sanción:** golpe de castigo.

5. PLACAJE

- a. Cualquier jugador en posesión del balón y sobre sus pies (excepto en el maul) puede ser placado.

Consideraciones sobre el placaje:

1. El placador debe liberar rápidamente al jugador placado y levantarse o retirarse tanto del jugador placado como del balón.

Nota 1: Cualquier placaje a la altura o por encima de los hombros se considera placaje alto.



Nota 2: El placaje agarrando al portado por la camiseta y haciéndolo girar debe ser considerado peligroso y por tanto sancionado.

2. El jugador placado debe pasar o liberar rápidamente el balón y levantarse o alejarse del mismo. El jugador placado puede poner el balón en el suelo o puede empujarlo por el suelo en cualquier dirección, excepto hacia delante (hacia la línea de ensayo del rival) siempre que lo haga inmediatamente.

3. En el placaje o cerca del placaje, los demás jugadores no participantes en el mismo que intentan jugar el balón, deben hacerlo desde detrás del balón y del jugador placado o del placador más cercano a la línea de ensayo de dichos jugadores.

4. Cualquier jugador que consiga ganar la posesión el balón en el placaje o cerca de él puede ser placado por un rival, siempre que lo haga desde detrás del balón y del jugador placado o del placador más cercano a la línea de ensayo de dichos jugadores.

Las infracciones cometidas respecto a los puntos anteriores darán lugar a un golpe de castigo para el equipo no infractor.

b. Si después de un placaje el balón se hace injugable se decretará una melé. La introducción corresponderá al equipo que avanzaba inmediatamente antes del placaje, si ningún equipo avanzaba corresponderá al equipo atacante (al equipo situado en la mitad del campo del rival).

c. Ningún jugador puede usar la técnica conocida como “squeezeball” y nadie implicado en la enseñanza o entrenamiento en Mini Rugby puede enseñar, entrenar o animar a los chicos de las edades reseñadas a usar dicha técnica.

Sanción: Golpe de castigo.

Nota: El “squeezeball” es una técnica en la que el portador del balón va al suelo, con la cabeza por delante (tocando o cerca del suelo) sin tener en cuenta el inmediato contacto con el oponente, manteniéndose, normalmente, paralelo a la línea de lateral, conservando y protegiendo el balón cerca del pecho y cuando está en el suelo, empujando el balón hacia atrás entre las piernas.



d. Es ilegal para cualquier jugador tirarse voluntariamente sobre un jugador que está caído en el suelo con el balón en su posesión o sobre un jugador caído en el suelo con el balón entre ellos o cerca de ellos. **Sanción:** Golpe de castigo.

Nota:

1. No se concederá ventaja.
2. Se supone que un jugador se ha tirado voluntariamente al menos que el árbitro esté absolutamente seguro que la caída fue accidental.
3. En las raras ocasiones en las que la caída es accidental, se podrá detener el juego y se concederá una melé al equipo que tenía la posesión.

El objetivo es que los jugadores se mantengan de pie y prevenir que puedan tirarse al suelo para de esa forma evitar un área de juego peligrosa. Al incentivar que los jugadores permanezcan sobre sus pies se organizarán apropiados rucks y mauls.

6. MAUL

a. Un maul tiene lugar cuando el portador del balón es sujetado por uno o más rivales y uno o más compañeros del portador del balón se encuentran unidos a él. Todos los jugadores implicados deben estar de pie. Es muy útil que el árbitro indique “MAUL”.

b. Una vez formado el maul, otros jugadores sólo pueden incorporarse al mismo si lo hacen desde detrás de los pies del último compañero de equipo en el maul y deben agarrarse a un compañero. Los jugadores que se incorporan por delante de los pies del último hombre están en fuera de juego y deberían ser sancionados. **Sanción:** Golpe de castigo.

c. El maul finaliza con éxito cuando el balón o un jugador con el balón abandona el maul, el balón se deja en el suelo o el maul sobrepasa la línea de ensayo (en cuyo caso se puede hacer un ensayo o un anulado).

d. Un maul finaliza sin éxito si se derrumba (no como resultado del juego desleal) o si el balón se hace injugable en cuyos casos se decretará una melé. En el caso de hundimiento del maul, el árbitro debería hacer sonar su silbato



inmediatamente para detener el juego y de esta forma prevenir que se forme un apilamiento.



e. Cuando un maul permanece estacionario o se ha detenido en su avance durante más de 5 segundos, pero el balón está en movimiento y el árbitro lo puede ver, se debe conceder un tiempo razonable para que este salga. Si no sale dentro de ese tiempo razonable, se decretará una melé. Es muy útil en las situaciones de mauls que el árbitro indique “úsalo o piérdelo” antes de decretar la melé.

f. Cuando un maul se ha detenido en su avance puede volver a avanzar si inicia el movimiento en los 5 segundos posteriores a la detención. Si el maul se detiene en su avance por segunda vez y el balón está moviéndose y el árbitro puede verlo, se concederá un tiempo razonable para que salga el balón, si el balón no sale dentro de ese tiempo razonable se decretará una melé.

g. En el caso de que se decrete una melé después de un maul, el equipo que no estaba en posesión del balón cuando se inicio el maul será el que introduzca. Si el árbitro no puede decidir que equipo tenía la posesión introducirá el equipo que avanzaba antes de la parada del maul. Si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante introducirá el balón.

h. Cualquier jugador en cualquier momento del maul que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente con un golpe de castigo. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento del maul. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala

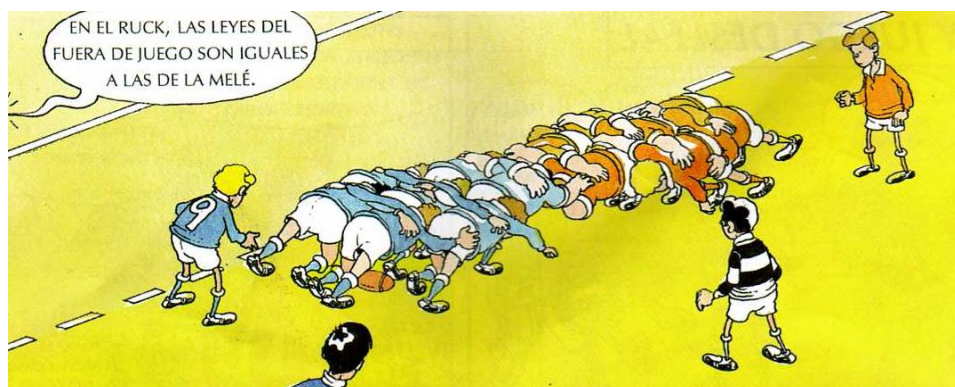


técnica. Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse hacia abajo a menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.

7. RUCK

a. Un ruck tiene lugar cuando uno o más jugadores de cada equipo están sobre sus pies en contacto físico y sobre el balón que está en el suelo. Es muy útil que el árbitro indique “RUCK” cuando se haya constituido. Los jugadores hacen “rucking” cuando están usando sus pies en el ruck para intentar ganar o mantener la posesión del balón sin hacer juego sucio. Los jugadores no deben pisar en ninguna parte del cuerpo de otro jugador. **Sanción:** Golpe de castigo.

b. Una vez que el ruck se ha formado, otros jugadores sólo pueden incorporarse al ruck si lo hacen por detrás de los pies del último compañero que está unido al mismo y agarrarse a otro jugador. Un jugador puede unirse junto al último jugador. Los jugadores que se unen al ruck por delante de los pies del último compañero están en fuera de juego y deberían ser sancionados. **Sanción:** Golpe de castigo.



c. Los jugadores no pueden usar sus manos para levantar el balón mientras aún está en el ruck. **Sanción:** Golpe de castigo.



- d. Un ruck finaliza con éxito cuando el balón sale del ruck o cuando el balón está en o más allá de la línea de ensayo (en cuyo caso se puede anotar un ensayo o realizar un anulado).
- e. Un ruck finaliza sin éxito cuando el balón se hace injugable en cuyo caso se decretará una melé. En el caso de hundimiento del ruck, el árbitro debería hacer sonar su silbato inmediatamente para detener el juego y de esa forma prevenir que se forme un apilamiento.
- f. En el caso de la melé que se origina a partir de un ruck, el equipo que estaba avanzando inmediatamente antes de que el balón se hiciese injugable se encargará de la introducción en la misma. Si ninguno de los equipos estaba avanzando o si el árbitro no puede decidir que equipo estaba avanzando antes de que el balón se volviese injugable, el equipo que estaba avanzando antes del comienzo del ruck introducirá el balón. Antes de que el árbitro haga sonar su silbato para decretar una melé, deberá permitir un tiempo razonable para que salga el balón. Si el ruck se detiene o si el árbitro decide que el balón, probablemente, no va a salir en un tiempo razonable, debería decretar una melé.
- g. Cualquier jugador en cualquier momento del ruck que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente con un pase golpe de castigo. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento del ruck. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala técnica. Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse hacia abajo a menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.

8. MELÉ

- a. La melé estará constituida por 5 jugadores de cada equipo una primera línea de 3 jugadores (2 pilares y 1 talonador) y una segunda línea constituida por 2 jugadores (segundas líneas). Los segundos deben unirse entre ellos usando su brazo interior y con el brazo exterior alrededor de las caderas (no entre las



piernas) de la primera línea (pilares). Ningún segunda línea puede liberarse del agarre para levantar el balón y debe permanecer agarrado hasta que el balón sea cogido o pasado por el medio de melé. **Sanción:** Golpe de castigo.



b. Los primeras líneas de cada equipo se agarran entre sí separados $\frac{1}{2}$ m. del rival y los segundas líneas se agarrarán entre sí y a los primeras líneas, el árbitro debería comprobar que los segundas están agarrados a los primeras líneas antes de continuar el procedimiento. Posteriormente, cada pilar tocará la parte superior del brazo de su oponente y hará una pausa antes de entrar en contacto. El árbitro indicará a los jugadores el procedimiento de entrada mediante la secuencia, posición (agachados), tocar, pausa, pueden. Por razones de seguridad, es importante que el árbitro dirija la secuencia de entrada en la melé de la manera descrita.

c. Aunque las melés son disputadas en estas edades, bajo ninguna circunstancia está permitido:

1. Empujar más de 1.5 m. hacia cualquiera de las líneas de ensayo o empujar tras la conquista del balón por parte de uno de los equipos.

Sanción: Golpe de castigo en el lugar donde se produjo la melé contra el equipo empujó.



2. Girar más de 45°. **Sanción:** Si un equipo gira intencionadamente la melé, se decretará un golpe de castigo contra ellos. Si la melé se gira más de 45° sin voluntariedad, se decretará una melé en la que introduce el balón el mismo equipo que lo había hecho anteriormente

d. No está permitido que los primeros líneas carguen sobre el rival. Si inician el movimiento demasiado próximos, con el cuello y espalda doblados, se debe detener la secuencia y modificar las posiciones. La posición del cuerpo de los pilares debe ser paralela a la línea de lateral. Nunca deben ejercer presión hacia abajo con manos o brazos. Los hombros deben estar siempre por encima del nivel de las caderas.

e. Si la melé se derrumba, se hará sonar el silbato inmediatamente y se decretará una nueva melé o se sancionará si ha existido infracción. Si un jugador está implicado de forma persistente en el derrumbe de la melé o en agarres ilegales, debe ser reemplazado. Constituye un peligro que un jugador esté falto de técnica o fuerza para estar en la melé, por lo que debe ser reemplazado. Todos los jugadores implicados en la melé, incluyendo los sustitutos, deberían estar lo suficientemente entrenados y experimentados para desarrollar su función.



f. La melé podría dejar de ser disputada en cualquiera de los casos siguientes:

1. Si un jugador de la melé tiene que ser reemplazado y no se tiene un sustituto apropiado.
2. Si los jugadores de la melé no han sido entrenados de forma apropiada.



3. Si uno de los equipos es, patentemente, más fuerte que su rival y el árbitro es incapaz de conseguir que el equipo más fuerte reduzca su empuje.

En las melés no disputadas los equipos no disputan el balón. El equipo que introduce, gana el balón. No se le permite a ningún equipo empujar al otro más allá del punto de establecimiento de la melé.

g. Cualquier jugador en cualquier momento de la melé que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente con un golpe de castigo. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento de la melé. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala técnica. Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse hacia abajo a menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.

h. La línea de tres cuartos de ambos equipos deben permanecer 5 m. detrás de los últimos pies de su equipo hasta que el balón salga o el medio de melé coloque las manos sobre él. Si se produce una melé a menos de 5 m. de la línea de ensayo se desplazará a 5 m. (la línea media de la melé se situará en la línea de 5 m. de la línea de ensayo).

i. El medio de melé del equipo que no introduce el balón debe permanecer al lado de su oponente, sin embargo, no debe atravesar la línea media de la melé hasta que el balón haya salido o el medio de melé rival haya puesto sus manos sobre él. En el caso de ganar el balón en una introducción contraria, el medio de melé que ha introducido el balón tiene las mismas restricciones.

j. Los árbitros deberían prestar especial atención en garantizar que el medio de melé no está introduciendo el balón en la melé parcialmente para sus compañeros: el medio de melé debe mantener el balón en dos manos, con su eje mayor paralelo al suelo/línea de lateral, a media altura entre sus rodillas y tobillos. El medio de melé debe introducir el balón desde el exterior del túnel de



tal forma que toque el suelo entre las dos primeras líneas y más allá de la anchura de los hombros del pilar más cercano.

k. En interés de la seguridad de los jugadores, cuando se decreta en la melé un golpe de castigo por una infracción, éste no puede jugarse rápidamente y los jugadores deben esperar hasta que el árbitro lo indique.

9. LATERAL

a. Si el balón o un jugador llevando el balón sale del campo de juego, tendrá lugar un lateral disputado en el punto en que el balón o el jugador que lo llevaba cruzó la línea de lateral. Si se decreta un lateral a menos de 5 m. de la línea de ensayo, el lateral se ejecutará a 5 m. de la línea de ensayo. Los oponentes del equipo que llevaba el balón o que fue el último en tocar el balón antes de salir a lateral efectuará el lanzamiento. No se permiten lanzamientos rápidos.

El lateral se constituye por 4 jugadores de cada equipo en el alineamiento, situados entre los 2 y los 10 m. de distancia a la línea de lateral más el jugador que lanza el balón y su rival inmediato (que se sitúa a menos de 1 m. del jugador que lanza el balón) y un jugador a cada lado del alineamiento en posición para recibir el balón (medios de melé) a 2 m. del alineamiento.

b. Tanto el lanzador como su rival inmediato pueden tener un papel muy activo en el lateral una vez que el balón haya sido tocado por alguno de los jugadores del alineamiento. Los jugadores que no toman parte en el lateral deben permanecer detrás de la línea de fuera de juego hasta que el lateral finalice.

c. La línea de fuera de juego para todos los jugadores no participantes en el lateral (los jugadores no descritos en el apartado 5.8 a) se colocarán detrás de una línea situada a 7 m. del lateral paralela a la línea de ensayo y los jugadores deberán permanecer detrás de ella hasta que lateral haya finalizado. Si el lateral se decreta a menos de 7 m. de la línea de ensayo, está constituirá la línea de fuera de juego.



d. El balón debe ser lanzado entre los 2 y 10 m. que delimitan el lateral. Si el balón sobrepasa los 10 m. sin que lo toque ningún jugador, el lateral se repetirá con lanzamiento del rival. Si a continuación sucede la misma circunstancia, se decretará una melé con introducción para el equipo del primer lanzador. La melé se decretará en un punto en línea recta con el del lanzamiento y a 10 m. No se aplica la ventaja en dichas circunstancias.

e. El lateral comienza cuando el balón sale de las manos del lanzador. El lateral finaliza cuando el balón o un jugador con el balón abandonan el lateral.

Esto incluye:

1. Cuando el balón es pasado o palmeado por el receptor.
2. Cuando un jugador del lateral entrega el balón a un jugador que está moviéndose paralelamente al lateral (peel). **Nota:** El "peel" tiene lugar cuando un jugador deja el lateral (después que el balón haya sido lanzado) para coger el balón que ha sido palmeado o pasado hacia atrás por un compañero de equipo.
3. Cuando se organiza un ruck o un maul en el lateral y los pies de todos los jugadores que lo componen se mueven más allá de la línea media del lateral.
4. Cuando el balón haya sido pasado, un jugador en posesión ha abandonado el lateral o el receptor decide avanzar a través del propio lateral.

f. Cuando el balón se hace injugable en un lateral, el juego se reinicia con una melé para el equipo que avanzaba, si no lo hacía ninguno de los equipos, corresponderá al equipo que estaba en posesión en último lugar antes de la



injugabilidad. La melé tendrá lugar a 7 m. y frente al punto donde tuvo lugar el lateral.

g. Todos los movimientos de “peel” deben realizarse próximos y paralelos al alineamiento. Los jugadores deben continuar moviéndose. Levantar/apoyar esta prohibido a estas edades (es decir, un jugador no puede agarrarse a un saltador hasta que éste no regrese al suelo). El jugador designado para recibir el balón (medio de melé) no puede entrar en el alineamiento para recepcionar el balón.

10. JUEGO AL PIE

a. Se aplican todas las normativas, respecto a las patadas en el juego abierto, que vienen contempladas en el Reglamento de Juego de la I.R.B., con las siguientes excepciones:

1. Los jugadores sólo pueden patear partiendo del balón en sus manos.
2. En la patada, la zona de fuera de juego es de 7 m. en lugar de 10: los compañeros del pateador deben estar situados detrás del él o detrás de una línea de 7 m. delante del receptor rival (o del lugar donde el balón cae al suelo) o estarán en fuera de juego.
3. No está permitido patear un balón que se encuentre suelto en el suelo, esto incluye a los primeras líneas pateando el balón fuera de la melé.

Sanción: Golpe de castigo.





b. Después de anotar un ensayo, el equipo que lo anotó puede intentar la conversión. La conversión se podrá realizar desde cualquier punto delante de los palos y puede realizarse de patada colocada o de drop.



c. Cuando se decreta una infracción se concederá un golpe de castigo de acuerdo con el Reglamento de Juego de la I.R.B.: El árbitro indicará el punto para el golpe de castigo. El rival se retirará rápidamente a 7 m. del punto. Si el saque se hace tan rápidamente que el rival no ha tenido tiempo para replegarse, no serán sancionados. Sin embargo, deben continuar retirándose sin interferir en el juego hasta que estén a 7 m. del punto de la infracción o un compañero de equipo que estaba a 7 m. los ponga en juego (se ponga delante de ellos). El equipo defensor no debe obstaculizar ni retrasar la ejecución del golpe. Cualquier infracción por la oposición dará lugar a un segundo golpe de castigo a 7 metros de la primera infracción. En esta segunda ocasión el golpe de castigo no podrá ser ejecutado hasta que el rival se haya colocado a los 7 m. preceptivos. Ningún golpe puede ser decretado a menos de 5 m. de la línea de ensayo.

d. Tras un golpe de castigo no está permitido su transformación (ni colocado ni de drop). El equipo no infractor si puede optar por una patada a lateral con el consiguiente lanzamiento a su favor.

e. El drop a palos no está permitido.

11. ZONA DE MARCA

a. La zona de marca incluye la línea de ensayo, pero no la línea de lateral de marca, la línea de balón muerto o los banderines de las esquinas.

b. Si el equipo atacante “posa” el balón en la zona de marca sin haber cometido ninguna infracción se le concederá un ensayo. Un balón es “posado” aplicando presión hacia abajo con la mano o el pecho cuando está en contacto con el suelo.



c. Si el equipo atacante es incapaz de “posar” el balón para conseguir un ensayo debido a que el balón no está en contacto con el suelo (por ejemplo, hay una mano o un cuerpo entre el balón y el suelo) o el jugador atacante es incapaz de ejercer presión hacia abajo, se decretará una melé para el equipo atacante a 5 m. de la línea de ensayo.

d. Si el equipo defensor “posa” el balón en la zona de marca o el balón se hace “muerto” (va más allá de la línea de balón muerto o de lateral de marca sólo o llevado por un jugador) entonces:

1. Si el equipo atacante introdujo el balón en la zona de marca o fue el último en tocarlo antes que entrase en la zona de marca, se decretará una puesta en juego de drop para el equipo en defensa a 15 m. de la línea de ensayo.

2. Si el equipo en defensa introdujo el balón en la zona de marca o fue el último en tocarlo antes que entrase en la zona de marca, se decretará una melé para el equipo atacante a 5 m. de la línea de ensayo.

3.1.2. NORMATIVAS

El incumplimiento por parte de los Clubes/escuelas de las siguientes normativas puede constituir motivo de sanción.

12. PARTIDOS Y TORNEOS

En Midi Rugby se denomina:

a. Partido, al enfrentamiento entre dos equipos de Clubes/escuelas diferentes. Como máximo podrían competir 3 Clubes/escuelas en un día en cuyo caso se le denomina triangular.

b. Torneo, al enfrentamiento entre más de 3 Clubes/escuelas estableciéndose un ganador.

c. En ningún caso se debe permitir participar a un jugador que no cumpla los requisitos de edad.



d. Ningún partido dispondrá de tiempo extra, excepto el concedido por lesiones. Los partidos deben concluir antes de lo previsto si la diferencia en el marcador entre los contendientes alcanza los 30 puntos.



13. LA TEMPORADA

La temporada de Midi Rugby comienza el 1 de Septiembre de cada año. Se recomienda que los partidos y los torneos tengan lugar entre el 1 de Octubre y final de Mayo, al margen de este periodo los jugadores sólo deberían participar en entrenamientos.

14. DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Cada partido constará de dos tiempos con un descanso no inferior a los 2 minutos. Los partidos podrán tener la siguiente duración:

- a. Entre 2 Clubes/escuelas. Tiempos de 25 minutos. Duración del partido: 50 minutos.
- b. Triangular: Tiempos de 15 minutos. Dos partidos: 60 minutos.
- c. Torneo (más de 3 Clubes/escuelas). Tiempos de 9 minutos. Máximo de 5 partidos: 90 minutos.



15. DURACIÓN DE LAS SESIONES DE ENTRENAMIENTO

Las sesiones de entrenamiento (con o sin partido) no deben durar más de 120 minutos, un máximo similar se aplica para los Torneos.

16. MATERIAL Y EQUIPACIÓN

- a. El balón será número 4.
- b. Los jugadores sólo pueden usar botas multitacos. Los jugadores, que lo precisen, pueden llevar gafas especialmente diseñadas para el juego.

17. TAMAÑO DEL CAMPO

Las medidas máximas del campo para estas edades son de 100x60 m. más 5 m. para cada zona de ensayo. Se pueden reducir las dimensiones siempre que lo acuerden el árbitro y los entrenadores. Los campos de juego colindantes deberían estar alejados entre sí un mínimo de 5 m.

3.1.3. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones tienen como objetivo la mejora del juego y árbitros y entrenadores deberían esforzarse en seguirlas.

18. ENTRENAMIENTO

- a. La F.E.R. recomienda que antes de cada partido (no en torneos) se realice una sesión de entrenamiento.
- b. Los partidos deberían usarse como una extensión de la sesión de entrenamiento poniendo el énfasis en la calidad de la actuación más que en el resultado.
- c. Durante los partidos, los entrenadores pueden dirigir a sus jugadores, “con un sentido de entrenamiento”, desde la línea de lateral.
- d. El énfasis hay que situarlo en la diversión de los jugadores. Deben disfrutar desarrollando las habilidades físicas de carrera, pase y evasión.
- e. Durante el descanso, el entrenador debe emplear parte del tiempo disponible en animar y hablar del juego a sus jugadores.



f. Las discrepancias pueden evitarse hablando con el entrenador del otro equipo antes del encuentro.

19. JUEGO PELIGROSO

a. El juego peligroso puede ocasionar lesiones. Los entrenadores y árbitros deben estar particularmente vigilantes para impedirlo.

b. Siempre existirán golpes y choques en el rugby, pero si se elimina el juego peligroso sucederán muchas menos lesiones.

c. Después de una interrupción del juego por lesión se recomienza con una melé para el equipo que avanzaba, si ninguno lo hacía, para el equipo que tuvo la última posesión antes de la interrupción.

20. DISCIPLINA

a. Si el árbitro decide que un jugador debe abandonar el partido debe interrumpirlo, llamar al jugador y al entrenador a una zona alejada de otros jugadores. Les explicará porque considera inaceptable el comportamiento del jugador e indicará al entrenador que proponga a un sustituto. El jugador no podrá tomar parte en el partido o en el torneo. Es responsabilidad del entrenador hablar y educar al jugador para que comprenda por qué se tomó tal decisión.

b. Los Clubes/escuelas dispondrán de tanto de una “Política de Protección de Menores” (de acuerdo a las recomendaciones de la F.E.R.) como un Reglamento de Disciplina. Los problemas de indisciplina de los jugadores ya sean maltratos físicos como verbales deberán ser tratados de acuerdo con el Reglamento de Disciplina.

c. Para el caso de acciones, por parte de adultos (padres, espectadores, árbitros, o entrenadores), que contravengan las normas de entrenamientos/partidos se recomienda el siguiente procedimiento:

1. La sesión de entrenamiento o partido debería interrumpirse y el árbitro y entrenadores deberían deliberar y acordar la acción a tomar en función de las circunstancias. Esto va desde la simple advertencia al adulto por parte del entrenador pertinente y del árbitro, hasta requerir al adulto que abandone las inmediaciones del campo de juego/entrenamiento antes de



recomenzarlo. En casos extremos, si el adulto no quiere cooperar, el partido o entrenamiento debería suspenderse.

2. El árbitro y entrenadores deberían comunicar el incidente a la Dirección Técnica del Club/escuela para su posterior análisis. En casos extremos se le puede prohibir acudir a las sesiones de entrenamientos/partidos durante un periodo determinado.

3. Si las acciones conciernen a la “Política de Protección de Menores” se deberían instruir los procedimientos contenidos en dicho manual.

21. SEGURIDAD

a. El desarrollo del pleno contacto (lateral y melé) debe ser introducido atendiendo a las normativas técnicas publicadas en los Manuales de Entrenamiento de la F.E.R. El placaje y la melé son habilidades que necesitan ser enseñadas e introducidas progresivamente (Manuales de Entrenamiento de la F.E.R).

b. La F.E.R. obliga la utilización de protector bucal. Idealmente se deberían fabricar a partir de la impresión dental del niño. También se recomienda el uso de espinilleras.

c. Si un jugador se lesiona, el árbitro debe hacer sonar el silbato y detener el juego inmediatamente. Obviamente, el árbitro debe usar su sentido común, los jugadores no quieren detener el juego por un ligero golpe, pero es imposible saber cuando un jugador está lesionado. Siempre que sea posible debe invitarlo a levantarse, si siente dolor al moverse debe permitir que permanezca en el lugar (si esto no empeora su lesión) y solicitar ayuda. En todos los casos es esencial que otras personas/jugadores no acudan rápidamente para intentar poner al jugador de pie. Quieren ayudar pero pueden empeorar la lesión. En resumen, actuar rápido pero con cuidado.

d. Si los árbitros se encuentra ante una situación de lesión, deben concentrarse en las cuestiones vitales. Si existe dificultad respiratoria retirar el protector bucal al jugador. Si parece aturdido debe dejar el campo y someterse a un examen

médico. Si hay sangre debe abandonar el campo, al menos que pueda empeorar su lesión, para recibir el tratamiento pertinente.

