

# Rugby

## ADECUACIONES AL REGLAMENTO



### RUGBY A IX

#### 1. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y PORTERIAS.

##### 1.1. Forma y dimensiones del terreno de juego.

La dimensión del terreno de juego es de 30 m. de ancho y 50 m de largo, más zonas de ensayo de 3-5m. tras cada línea de marca. .

Se marcarán unas líneas paralelas a la línea de marca, a 10 metros de ésta (con funciones de línea de 22).

No se ponen los palos porque no se patean a palos.

#### 2. COMPOSICIÓN DE EQUIPOS. ROTACIÓN Y SUSTITUCIÓN DE JUGADORES.

##### 2.1. Composición de los equipos.

- Jugadores en acta.- El máximo es de 18 jugadores inscritos en acta y el mínimo de 9.
- Jugadores en el terreno de juego.- En el terreno de juego, y al mismo tiempo, sólo debe haber un máximo de 9 jugadores por equipo.

##### 2.2. Rotación y sustitución de los jugadores.

El número de suplentes es libre y pueden entrar en juego durante pausas en el juego y/o a lesionados

#### 3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

Los partidos se juegan en fase de concentración. Cada equipo juega 3 partidos. La duración del partido es de 2 tiempos de 7 minutos cada uno, con 5 minutos de descanso entre ellos. El tiempo entre partidos será, como mínimo, de 10 minutos

#### 4. MATERIAL.

##### 4.1. El balón.

Balón nº 4

##### 4.2. Protecciones

Para jugar será obligatorio el uso de protector bucal y botas multitafo.

#### 5. REGLAS TÉCNICAS.

##### 5.1. Forma de jugar.

- Comienzo de un encuentro.*- En el centro del terreno, mediante puntapié con balón colocado en el suelo. Los contrarios deben estar a 5 metros. El balón debe atravesar 5 metros. El saque tras ensayo se realizará de la misma manera por parte del equipo que ha recibido el ensayo.
- Restricciones concernientes a las patadas* - El juego al pie puede utilizarse en todo el terreno de juego siempre que el balón salga de las manos del pateador. NUNCA se podrá patear el balón cuando éste se encuentre en el suelo.

Si el balón sale fuera:

- De puntapié indirecto:** el saque de Touch se produce en el lugar donde ha salido el balón, a 5 m. mínimo de la línea de marca
- De puntapié directo desde la zona de marca o a menos de 10 m. de esa zona (zona de 22):** el saque de Touch se produce en el lugar por donde salga el balón.
- De puntapié directo a más de 10 metros (zona de 22) de la línea de marca:** en el lugar donde fue tocado por última vez.

##### 5.2. Tanteo.

- Ensayo.*- Cuando un jugador coloca el balón, con una o las dos manos, en la zona de marca adversaria: 5 puntos No es válido si el balón se lanza al suelo.

# Rugby



## ADECUACIONES AL REGLAMENTO

### 5.3. Placaje.

El placaje se ejecuta obligatoriamente con los dos brazos, debe **obligatoriamente realizarse al nivel de la cintura**. Todo placaje por encima de esa parte será sancionado. La zancadilla con la mano está prohibida.

### 5.4. Melé

Melé educativa. **SIN IMPACTO**. 3 contra 3, sin empujar. El balón lo gana el equipo que lo introduce. Líneas de fuera de juego a 5 metros. Formación con 3 tiempos:

1. Makurtu
2. Ukitu
3. Sartu

El medio de melé introduce sin retraso. Su adversario se coloca a su lado, sin seguir la progresión del balón, puede colocarse detrás de la melé, en el eje.

### 5.5. Maul.

Técnica individual para liberar o recuperar un balón que está en las manos de un jugador bloqueado. Tiene lugar en el campo de juego y está formado por uno o más jugadores de cada equipo, de pie y en contacto físico, rodeando al jugador que porta el balón.

### 5.6. Ruck

Al menos un jugador de cada equipo en contacto de pie, con el balón en el suelo bajo ellos.

### 5.7. Faltas y saques

**Juego desleal:** Se castiga al jugador, no al equipo. El jugador infractor será sustituido por otro. En función de la gravedad de la falta será excluido por un tiempo no inferior a 3 minutos, a criterio del árbitro. El saque lo realizará el equipo contrario al castigado con juego desleal y se realizará desde el punto de la falta, a 5 m. de la línea lateral y/o de marca. Adversarios a 5 metros. No existe la posibilidad de cambio por melé

**Saque de 22:** A 10 metros de la línea de marca. Golpe franco. Adversarios a 5 metros.

**Pase adelantado (avanti) o balón injugable:** Se penaliza con melé para el equipo no infractor. En el punto de la falta, a 5 m. de la línea lateral y/o de ensayo. La melé **nunca** se repetirá. Sanción Golpe Franco. Excepcionalmente, no existiendo falta, Golpe Franco a favor del equipo que se beneficiaba de la introducción.

**Golpe de castigo:** Se sustituye por Golpe Franco

**Golpe franco:** En el punto de la falta, a 5 metros de la línea lateral o de marca. Adversarios a 5 metros. No existe la posibilidad de cambio por melé.

**Saque de touch:** En el lugar donde ha salido el balón, a 5m. mínimo de la línea de marca. 1 lanzador, 2 saltadores, 1 receptor. Los adversarios de la misma forma a la par. No se ayuda al saltador. **Se disputa la conquista**. El principio del alineamiento a 3 metros de la línea lateral. El final del alineamiento determinado por el último jugador atacante. El oponente al lanzador se colocará a 1,5 m. del alineamiento y de la línea de puesta en juego. El receptor a 1,5 m. del alineamiento. Se autoriza la puesta en juego rápida, **respetando las líneas de fuera de juego**. Los jugadores no participantes deben colocarse a 5 m. el balón podrá ser lanzado directamente a la línea de  $\frac{3}{4}$ . El lanzamiento parcial será sancionado.

**5.8. Cuando el árbitro pita:** El portador del balón lo dejará inmediatamente en el punto de la falta o será sancionado con golpe franco o sustituido.

**5.9. Diferencia de 5 ensayos:** Cuando se produzca una diferencia de 5 ensayos, no importa el momento, el resultado se considerará definitivo y se procederá obligatoriamente a equilibrar los equipos hasta el final del encuentro.

**PARA TODO AQUELLO NO CONTEMPLADO AQUÍ, SERÁ DE APLICACIÓN EL REGLAMENTO DE JUEGO A XV**

# Rugby



## ADECUACIONES AL REGLAMENTO OBJETIVOS EDUCATIVOS Y DE FORMACIÓN PARA LA CATEGORÍA ALEVÍN

<b>MENORES DE 11 AÑOS</b>		
<b>Juego dinámico</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asegurar la continuidad del juego evitando el bloqueo.</li> <li>• tener en cuenta al compañero.</li> <li>• Detener al portador del balón.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• colocarse en el eje del portador del balón.</li> <li>• Pasar el balón en relevos.</li> <li>• Mantener al portador del balón sobre el plano lateral.</li> <li>• Placar al portador del balón.</li> <li>• Defender junto a un compañero próximo.</li> </ul>
<b>Gestión de los contactos y las disputas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• incorporarse a los agrupamientos.</li> <li>• Mantener el balón disponible.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asegurar la práctica de los diferentes papeles, recuperar, proteger, empujar, apoyar.</li> <li>• Colocar su cuerpo correctamente.</li> <li>• Flexionar las piernas, estar equilibrado.</li> <li>• Llevar el balón lejos del contrario en movimiento.</li> </ul>
<b>Lanzamientos de juego</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocarse para rebasar la línea de ventaja rápidamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• hacer avanzar la primera cortina</li> <li>• recolocarse rápidamente</li> <li>• organizar los apoyos al portador del balón.</li> </ul>
<b>Respetar las reglas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incluir las reglas fundamentales.</li> <li>• Respetar el fuera de juego en torno a las fases estáticas.</li> <li>• Respetar las reglas de Lateral y Melé.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implicarse en el placaje.</li> <li>• Colocar su espalda y su cabeza correctamente, cerrar los brazos.</li> <li>• Recolocarse para apoyar a sus compañeros.</li> <li>• Ser poco penalizado.</li> <li>• No hacer daño.</li> <li>• No hacerse daño.</li> <li>• Velar cuidadosamente por una buena posición de la espalda en melé.</li> <li>- 1ª indicación "Makurtu": los jugadores se colocan flexionados y colocan sus cabezas centradas. Se agarran a sus compañeros.</li> <li>- 2ª indicación "Ukitu": tocan al contrario en el hombro.</li> <li>- 3ª indicación "Sartu": Se unen a sus contrarios sin impacto y el medio de melé introduce el balón.</li> <li>• Prohibido ir voluntariamente al suelo.</li> <li>• Prohibido el squeeze ball.</li> <li>• Incorporarse al ruck/maul con cuidado, sin carrerilla.</li> </ul>