

Rugby

ADECUACIONES AL REGLAMENTO



RUGBY A VII

1. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y PORTERIAS.

1.1. Forma y dimensiones del terreno de juego.

El juego se desarrolla en un rectángulo de 30x15 m.,

Se marcarán unas líneas paralelas a la línea de marca, a 7 metros de ésta (con funciones de línea de 22).

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

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

2.1. Composición de los equipos.

a) Jugadores en acta.- El máximo es de 14 y el mínimo de 7 jugadores inscritos en acta.

b) Jugadores en el terreno de juego.- En el terreno de juego, y al mismo tiempo, sólo debe de haber un máximo de 7 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.

Todos los jugadores deben jugar, como mínimo 15 minutos.

3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

Los partidos se juegan en fase de concentración. Cada equipo juega 3 partidos. La duración de cada partido es de un tiempo de 10 minutos. El tiempo entre partidos será, como mínimo, de 5 minutos.

4. MATERIAL.

4.1. El balón.

Balón nº 3

4.2. Protecciones

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

5. REGLAS TÉCNICAS.

5.1. Forma de jugar.

a) *Comienzo de un encuentro.*- En el centro del terreno, el árbitro-educador presenta el balón a un jugador. Se sitúa al lado del jugador designado y se asegura de que el equipo defensor respeta la línea de fuera de juego (a 3 m. del balón). La puesta en juego se produce cuando el jugador coge el balón. Los saques tras ensayo se realizarán también de esta manera, por parte del equipo que ha recibido el ensayo..

b) *Equipo atacante.*- Los jugadores del equipo atacante deben de correr llevando el balón o pasarlo hacia atrás a un compañero con el fin de conseguir un ensayo.

c) *Equipo defensor.*- Los que defienden deben impedir que el equipo atacante avance y recuperar el balón.

d) No se puede patear

5.2. Tanteo.

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

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.

Rugby



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

5.4. Melé

No hay melé.

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 entrenador-educador del equipo se ocupará de cambiar al jugador infractor por otro. Según la gravedad de la falta queda en manos del entrenador-educador la duración de la exclusión, nunca menor de 3 minutos.

El saque lo realizará el equipo contrario al castigado con juego desleal y se realizará desde el punto de la falta, a 3 m. de la línea lateral y/o de marca. El árbitro-educador se sitúa frente a los defensores y vela por el respeto de la línea de fuera de juego situada a 3 metros, **sin retrasar la puesta en juego.**

Saque de 22: A 7 metros de la línea de marca. El árbitro-educador presenta el balón a un jugador, distinto en cada ocasión. Se sitúa al lado del jugador designado y se asegura de que el equipo defensor respeta la línea de fuera de juego (a 3 m. del balón). La puesta en juego se produce cuando el jugador coge el balón.

Pase adelantado (avanti) o balón injugable: En el punto de la falta, a 7 m. de la línea lateral y/o de ensayo. Para sacar se usa el mismo procedimiento que para el saque de 22.

Golpe de castigo, golpe franco y saque de touch: En el punto de la falta, a 3m de la línea lateral y/o de marca. Para sacar se usa el mismo procedimiento que para Juego desleal.

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 BENJAMÍN

En categoría benjamín, el partido no debe ser la práctica habitual. Deben predominar diversos juegos que contribuyan a la adquisición de habilidades manuales, ayudando a superar los problemas afectivos o apelando a la imaginación		
Juego dinámico	Avanzar portando el balón	<ul style="list-style-type: none"> • Ensayar a menudo • Atrapar el balón • Correr con el balón • Recoger el balón
	Avanzar en defensa	<ul style="list-style-type: none"> • Defender su línea de marca • oposición física • Atrapar al portador del balón
Gestión de los contactos y las disputas	Conservar el balón en el contacto o recuperarlo	<ul style="list-style-type: none"> • Jugar seguro • Avanzar en el contacto con el adversario • Luchar por la conquista del balón • Aceptan el derribo
Lanzamientos de juego	Orientarse hacia el objetivo	<ul style="list-style-type: none"> • Buscar la línea de marca • Colocarse cada uno en su campo • Respetar los límites del campo • El educador se coloca junto a la jugador designado, ligeramente retrasado con el fin de no interferir en su elección. Garantiza el respeto de la línea de fuera de juego a 3 metros. El juego comienza tan pronto como el jugador se hace con el balón
Respetar las reglas	Conocer la regla del ensayo y del fuera de juego	<ul style="list-style-type: none"> • Posar el balón para marcar • Colocarse para avanzar • Prohibición de ir al suelo voluntariamente • Squeeze ball prohibido • Incorporarse al ruck/maul y agarrarse