



XUNTA
DE GALICIA

FEDERACION GALLEGA DE RUGBY

(Fundada en 1983)



DEPORTE
GALEGO

Avda. de Glasgow, 11-15008 A CORUÑA

Tfno: 673 192 413 // E-mail:secretaria@rugby.gal

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN DE LAS ESCUELAS DE RUGBY

ARTÍCULO 1.- PARTICIPANTES:

Todas las Escuelas de Rugby inscritas como tales en la Federación Gallega de Rugby.

ARTÍCULO 2.- FECHAS DE CELEBRACIÓN:

- 20 Octubre: Vigo
- 24 Noviembre: Villagarcía
- 15 Diciembre: Lugo
- 26 Enero: Ferrol
- 23 Febrero: Lalin
- 30 Marzo: Pontevedra
- 27 Abril: A Coruña
- 25 Mayo: Santiago

ARTÍCULO 3.- JUGADORES PARTICIPANTES:

1. Todos los jugadores/as participantes deberán estar en posesión de licencia tramitada por la Federación Gallega de Rugby, de acuerdo con la normativa establecida al respecto sobre solicitud y expedición de licencias federativas
2. Los jugadores/as serán divididos en las siguientes categorías:
 - a. Sub-12 (Benjamín): nacidos en 2007 y 2008
 - b. Sub-10 (Prebenjamín): nacidos en 2009 y 2010
 - c. Sub-8 (Jabatos): nacidos en 2011 y 2012
 - d. Sub-6 (Linces): nacidos en 2013 y posteriores
 - e. Los jugadores/as de último año de su categoría podrán ser inscritos en la categoría inmediatamente superior, sin poder contar en 2 categorías a la vez.
3. Por seguridad, Todos los jugadores/as/as deberán ir provistos de protector bucal e jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente.
4. Ningún jugador/a deberá sobrepasar el tiempo de juego indicado para cada categoría por el Reglamento de Rugby Gradual de la FER.

ARTÍCULO 4.- ORGANIZACIÓN DE LAS CONCENTRACIONES

La organización de las Concentraciones de Escuelas, corresponde por completo, a los Clubs donde se disputen dichas Concentraciones.

1. Los clubs están obligados a inscribir a los equipos con los que van a participar antes de la fecha fijada y todos sus componentes tendrán licencia federativa con esta Federación, requisito indispensable para la seguridad de los participantes, pudiendo incluir libremente equipos y jugadores/as durante el resto de la temporada bajo las condiciones de inscripción.
2. Los equipos deberán inscribirse con el mínimo de jugadores/as que marca el Reglamento Gradual de la FER, pudiendo proceder estos de varios clubs, informando de dicho acuerdo al Delegado Federativo y detallando los datos de los jugadores/as. La FGR se reserva el derecho de actuar como mediador.
3. Los jugadores/as inscritos de un equipo que participa en un campeonato no podrán participar en ningún otro equipo.

Los clubs que no dispongan del número de jugadores/as necesarios para inscribir un equipo podrán formar un combinado con jugadores/as de otros clubs.

4. Todos los clubs deberán ir acompañados de un delegado, así como un Entrenador para el equipo Sub-12 (en caso de carecer de dicho equipo, la obligatoriedad sería para el de superior categoría. Tanto el Delegado como el Entrenador deberán estar en posesión de la licencia federativa correspondiente a su cargo. El resto de equipos del Club deberán tener una persona responsable para cada uno, que estará en posesión de una licencia tramitada por esta Federación (jugador, delegado o Entrenador). **TODOS LOS ENTRENADORES Y DELEGADOS DEBERÁN ESTAR EN POSESIÓN DEL CERTIFICADO POR DELITOS DE NATURALEZA SEXUAL.**
5. Las Escuelas participantes en una concentración deberán comunicar su asistencia al club organizador y a la FGR el viernes de la semana anterior a la celebración de dicha concentración.
6. En todas las Concentraciones, deberá designarse por parte del Club organizador, un responsable que estará a disposición del Delegado Federativo para arreglar las incidencias que puedan surgir durante la concentración.
7. El Club organizador se encargará de la existencia de una ambulancia en el lugar de la concentración y durante todo el tiempo que dure la misma.
8. El Club organizador elaborará un calendario de competición que deberá enviar a la Federación y a las Escuelas participantes antes del miércoles de la semana en la que se celebre la Concentración.
9. Se realizará un control de licencias media hora antes del comienzo de las competiciones de cada categoría, por lo que cada Club deberá llevar sus licencias "físicas" a las Concentraciones. Todo los equipos deberán llevar cubierta la relación de jugadores/as que se adjunta en el ANEXO1
10. Los partidos de estas categorías no tendrán resultado final (todos acaban en empate) y los Torneos no tendrán clasificación.
11. La máxima autoridad en las Concentraciones recae en el DELEGADO FEDERATIVO, persona capacitada para resolver cualquier tipo de conflicto que surja en la competición.
12. Los Clubs organizadores de los Torneos podrán invitar a equipos de otras Federaciones. Estos deberán cumplir esta Normativa.

ARTÍCULO 5.- RÉGIMEN DISCIPLINARIO

1. El incumplimiento del ARTÍCULO 4.5 en lo que respecta al Delegado de Club y a los Entrenadores de cada equipo será sancionado con una multa de 50€ por cada infracción.
2. El incumplimiento de ARTÍCULO 4.8 supondrá la CANCELACIÓN DE LA CONCENTRACIÓN y una sanción para el Club organizador de 150€.

El Club organizador que no cumpla con punto anterior no podrá volver a organizar otra concentración en la misma temporada ni en la siguiente.

3. El incumplimiento por un Club del ARTÍCULO 4.10 será sancionado con una multa de 50€ por cada equipo que confirmase a la organización que tomaría parte en la competición. Dicho equipo no podrá participar en la competición

LA COMISIÓN DELEGADA DE LA FGR

A Coruña a 19 de Octubre de 2018

NORMAS DE COMPETICIÓN RECOGIDAS POR EL REGLAMENTO DE RUGBY GRADUAL DE LA FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE RUGBY

TORNEO NACIONAL CATEGORÍA BENJAMÍN (SUB 12)

Nº DE JUGADORES	11 titulares, cambios ilimitados. <i>Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.</i>	
DIMENSIONES DEL TERRENO	Máximo 60 x 45 m y mínimo 55 x 40 m (con 5 m de zona de marca). De 3 a 4 m de ancho por jugador.	
DURACIÓN DEL JUEGO	<p>a. Un partido: Tres tiempos de 15 minutos.</p> <p>b. Torneo de un día: 60 minutos como máximo.</p> <p>c. Torneo de dos días: 100 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% en uno de los días.</p> <p>En los torneos en los que haya tiempo extra para el desempate, se retirará un jugador de cada equipo cada minuto que pase hasta que uno de los dos equipos anote.</p>	
BALÓN	Nº 4.	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coger el balón. • Correr con el balón. • Pasar el balón hacia atrás. • Placar al adversario. • Patear el balón, siempre que éste esté en sus manos y el balón bote en el campo. <i>(Si sale directamente a lateral o el balón se encuentra en el suelo se decretará melé para el equipo contrario.)</i> • El hand-off/fend off, sólo se permitirán si se hacen con la mano abierta y dirigido al tórax o abdomen, nunca a la cara del adversario. <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores. • Soltar el balón rápido si es placado. • Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo. • Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario. • Estar detrás del compañero portador del balón. 	
PUESTA	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo.	Mediante un drop. El equipo receptor debe situarse a 5 m y el balón debe avanzar al menos 5 m. Si el balón no alcanza 5 metros, entra en marca y es anulado o sale por balón muerto, o sale directamente a lateral. Melé en el centro del campo o repetición a elegir por el equipo no infractor.
SAQUE DE 22 M. TRAS ANULADO O BALÓN MUERTO	A 10 m de la línea de ensayo.	Igual que en los saques de centro.
MELÉ EDUCATIVA ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	Forman cinco, tres en primera línea y dos en la segunda. Sin impacto, sin empujes y con talonaje disputado. (P.C.) El medio de melé que no introduce el balón debe permanecer directamente detrás de la formación de su melé. (P.C.) Resto de jugadores a 5 m. (P.C.)
LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	Por donde corresponda el saque de lateral, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	El alineamiento lo forman cuatro jugadores por equipo que se sitúan entre 2 y 7 metros de la línea de lateral (P.F.). El balón debe lanzarse sobre esos jugadores (Sanción: cambio) El oponente del lanzador debe estar a 1 metro de lateral y a 1 m. de la línea de puesta en juego. Debe haber un receptor por equipo a 1 m. del alineamiento y no podrá incorporarse al mismo (P.F.) El resto de jugadores deben permanecer a 7 m hasta que finalice el lateral (P.C.) Prohibidos los preagarres (P.F.), apoyos o levantamientos (P.C.) Están permitidos los saques rápidos.
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	Mediante una pequeña patada para jugarlo a la mano. El otro equipo debe estar a 5 m. El juego comienza cuando el balón es pateado.
SUSTITUCIÓN EDUCATIVA	TEMPORALES 5 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador.	<ul style="list-style-type: none"> • Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado. • Se sanciona al jugador no al equipo.
	DEFINITIVAS Sólo en casos excepcionales (explicar el motivo al jugador y entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> • Podrá entrar otro jugador en sustitución. • Se sanciona al jugador y no al equipo.

El educador-monitor debe permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio.

Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (Se prohíben las botas de tacos recambiables)

TORNEO NACIONAL CATEGORÍA PRE-BENJAMÍN (SUB 10)

Nº DE JUGADORES	9 titulares, cambios ilimitados. <i>Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.</i>	
DIMENSIONES DEL TERRENO	Máximo 40 x 35 m. (con 5 m. de zona de marca) y mínimo 35 x 30 (con 5 m. de zona de marca). <i>De 3 a 4 m de ancho por jugador.</i>	
DURACIÓN DEL JUEGO	<p>a. Un partido: Tres tiempos de 12 minutos.</p> <p>b. Torneo de un día: 50 minutos como máximo</p> <p>c. Torneo de dos días: 80 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% en uno de los días.</p> <p>En los torneos en los que haya tiempo extra para el desempate, se retirará un jugador de cada equipo cada minuto que pase hasta que uno de los dos equipos anote. <i>Los descansos serán lo más breve posible.</i></p>	
BALÓN	Nº 3.	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coger el balón. • Correr con el balón. • Pasar el balón hacia atrás. • Placar al adversario. <i>No está permitido placar por encima de la cintura, ni las zancadillas francesas, ni tirar de la camiseta.</i> • Patear el balón, siempre que éste esté en sus manos. <i>(No hay líneas de 22 m por lo que el balón siempre debe botar dentro del campo.)</i> Si no ocurre así se decretará una melé para el equipo no infractor. • El hand-off/fend-off no está permitido. <i>por debajo de los hombros.</i> <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores. • Soltar el balón rápido si es placado. • Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo. • Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario. • Estar detrás del compañero portador del balón. 	
PUESTA	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo, mediante un pase.	Mediante un pase. El equipo contrario debe estar a 5 metros y el juego comienza cuando el jugador que va a efectuar el pase coge el balón de la mano del árbitro.
SAQUE DE 22 M. EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	A 10 m. De la línea de ensayo	El árbitro coge el balón y lo deja en el suelo en el punto de la infracción, pasa por encima de él y retira al equipo defensor 5 m.
LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	Por donde sale el balón, mínimo a 5 m. de la línea de marca y de touche.	El otro equipo debe retirarse a 5 m.
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. de la línea de marca y de touche.	<i>El juego empieza cuando el árbitro deja el balón en el suelo en el lugar de reinicio del juego y pasa por encima de él.</i>
MELÉ EDUCATIVA ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. de la línea de marca y de lateral.	Forman tres jugadores en primera línea. Sin impacto, sin empujes y con talonaje disputado. <i>No deben repetirse (P.F.)</i> El medio de melé que no introduce el balón debe permanecer directamente detrás de la formación de su melé. Resto de jugadores a 5 m.
SUSTITUCIÓN EDUCATIVA	TEMPORALES 3 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador.	<ul style="list-style-type: none"> • Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado. • Se sanciona al jugador no al equipo.

El educador-monitor debe permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio.

Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (Se prohíben las botas de tacos recambiables)

CATEGORÍA NO COMPETITIVA. TORNEO SIN CLASIFICACIÓN. JABATOS (SUB 8)

Nº DE JUGADORES	7 titulares, cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	Máximo 30 x 20 m (con 5 m de zona de marca) y mínimo 25 x 15 m. De 3 a 4 m de ancho por jugador.	
DURACIÓN DEL JUEGO	<p>a. Un partido: Tres tiempos de 10 minutos. b. Torneo de un día: 40 minutos como máximo c. Torneo de dos días 70 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% en uno de los días.</p> <p>En los torneos en los que haya tiempo extra para el desempate, se retirará un jugador de cada equipo cada minuto que pase hasta que uno de los dos equipos anote. Los descansos serán lo más breve posible.</p>	
BALÓN	Nº 3.	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coger el balón. • Correr con el balón. • Pasar el balón hacia atrás. • Placar al adversario. No está permitido placar por encima de la cintura, ni las zancadillas francesas, ni tirar de la camiseta. • No se puede patear el balón. • El hand-off/fend-off no está permitido, por debajo de los hombros. <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores. • Soltar el balón rápido si es placado. • Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo. • Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario. • Estar detrás del compañero portador del balón. 	
PUESTA	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo, mediante un pase.	Mediante un pase. El equipo contrario debe estar a 5 metros y el juego comienza cuando el jugador que va a efectuar el pase coge el balón de la mano del árbitro.
SAQUE DE 22 M. EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	A 10 m. De la línea de ensayo.	<p>El árbitro coge el balón y lo deja en el suelo en el punto de la infracción, pasa por encima de él y retira al equipo defensor 5 m.</p> <p>El otro equipo debe retirarse a 5 m.</p> <p>El juego empieza cuando el árbitro deja el balón en el suelo en el lugar de reinicio del juego y pasa por encima de él.</p>
MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de lateral.	
LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de lateral.	
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de lateral.	
SUSTITUCIÓN EDUCATIVA	TEMPORALES 3 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador.	<ul style="list-style-type: none"> • Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado. • Se sanciona al jugador no al equipo.

El educador-monitor debe permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio.

Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (Se prohíben las botas de tacos recambiables)

CATEGORÍA NO COMPETITIVA. TORNEO SIN CLASIFICACIÓN. LINCES (SUB 6)

Nº DE JUGADORES	5 titulares, cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	Máximo 30 x 20 m (con 5 m de zona de marca) y mínimo 25 x 15 m. De 3 a 4 m de ancho por jugador.	
DURACIÓN DEL JUEGO	<p>a. Un partido: Tres tiempos de 8 minutos.</p> <p>b. Torneo de un día: 35 minutos como máximo</p> <p>c. Torneo de dos días 60 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% en uno de los días.</p> <p>En los torneos en los que haya tiempo extra para el desempate, se retirará un jugador de cada equipo cada minuto que pase hasta que uno de los dos equipos anote. Los descansos serán lo más breve posible.</p>	
BALÓN	Nº 3.	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coger el balón. • Correr con el balón. • Pasar el balón hacia atrás. • Placar al adversario. No está permitido placar por encima de la cintura, ni las zancadillas francesas, ni tirar de la camiseta. • No se puede patear el balón. • El hand-off/fend-off está permitido, por debajo de los hombros. <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores. • Soltar el balón rápido si es placado. • Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo. • Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario. • Estar detrás del compañero portador del balón. 	
PUESTA	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo, mediante un pase.	Mediante un pase. El equipo contrario debe estar a 5 m y el juego comienza cuando el jugador que va a efectuar el pase coge el balón de la mano del árbitro.
SAQUE DE 22 M. EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	A 10 m. De la línea de ensayo.	El árbitro coge el balón y lo da en la mano de un jugador (cada vez uno diferente) y ese jugador puede jugar de la forma que desee.
MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de lateral.	
LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de lateral.	
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de lateral.	El otro equipo debe retirarse a 3 m. El juego empieza cuando el árbitro le entrega el balón a un jugador del equipo que debe reiniciar el juego.
SUSTITUCIÓN EDUCATIVA	TEMPORALES 3 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador.	<ul style="list-style-type: none"> • Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado. • Se sanciona al jugador no al equipo.

El educador-monitor debe permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio.

Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (Se prohíben las botas de tacos recambiables)