

---

# MANUAL de RUGBY

---



**Fédération Française de Rugby**

# Prólogo

La evolución del juego, del reglamento y de la pedagogía nos lleva a proponer un nuevo estudio reagrupando de las reglas de juego a utilizar en los entornos escolares y las escuelas de rugby de clubs.

A partir de la temporada 2003/2004, los reglamentos de Rugby a VI, de Rugby a VIII, de Rugby a X, de Rugby a XII, de Rugby a VII (Seven), de Rugby SCRATCH y de Rugby PLAYA son los únicos reconocidos y autorizados por la FFR y todas las otras Federaciones asociadas para todas las formas de competición.

La redacción definitiva de las REGLAS DE JUEGO ha sido realizada para:

1. Satisfacer a las legítimas propuestas de los educadores, recogidas en las encuestas, después del año de experimentación de estas nuevas reglas.
2. Salvaguardar las intenciones afirmadas en el preámbulo.
3. Conservar el espíritu del Stage de Pompadour.

<b>NUMERO DE JUGADORES</b>	<b>De 6 contra 6 al Juego a XV</b>
<b>TERRENO</b>	<b>Del espacio REDUCIDO al espacio REAL</b>
<b>DURACION</b>	<b>De las series de esfuerzo CONTINUO hacia dos MEDIOS-TIEMPOS</b>
<b>ARBITRAJE</b>	<b>Del EDUCADOR, al EDUCADOR-CONSEJERO hacia el JUGADOR-ARBITRO</b>

# REGLAMENTO de los JOVENES

« A partir de 15 años :  
yo juego a XV »

<b>Categorías</b>	<b>Escolaridad</b>	<b>Juego a</b>	<b>Tiempo total de juego en TORNEO</b>
M7ans	GS CP	V ou VI	20mn
M9ans	CE1 CE2	VI	24 a 30mn
M11ans	CM1 CM2	VIII	28 a 36mn
M13ans	6° 5°	X	36 a 40mn
M15ans	4° 3°	XII	40 a 60mn
M17ans	2° 1 <sup>ère</sup>	XV	

# Preámbulo

La puesta en marcha de las reglas de juego en las escuelas de rugby se inscribe en la voluntad de la Direction Technique Nationale de responder a las necesidades de formación y de educación de los jóvenes. Se trata en efecto de darles, en las mejores condiciones, el acceso progresivo al rugby a XV y a las nuevas exigencias del juego actual. El slogan «el XV a 15 años» no es neutral, se corresponde con el logro de un proceso de formación que va a implicar a los formadores y a los formados, logro que sitúa al jugador en una dinámica de progresión que se realiza al mismo tiempo en los entrenamientos y gracias a la adecuada gestión de la competición.

Las «recomendaciones» de Jean DEVALUEZ que siguen a este preámbulo justifican una lógica formativa. El documento adjunto tiene en cuenta los efectos de formación que el último Manual de Rugby ha generado después de algunos años de experimentación desde la temporada 2002-2003 y de la encuesta de satisfacción realizada en todas las escuelas de rugby francesas.

La etapa de «escuela de rugby» no es la última etapa de una formación, el jugador del mañana se desarrolla y se realiza ciertamente en las escuelas de rugby donde van a cimentarse las bases efectivas, tácticas y técnicas de por vida pero la etapa elegida sobrepasa ampliamente este solo momento. Conviene continuar el trabajo hasta el más alto nivel en el sentido del trazado pedagógico desarrollado en las formaciones federales, para que el jugador a lo largo de toda su carrera continúe manteniéndose «en el centro del aprendizaje».

**NB: Muy importante:** *Es imperativo y necesario para los organizadores de torneos y directores de juego impregnarse de las recomendaciones hechas que son un plus de seguridad, de formación, de respeto al jugador y del trabajo realizado por todos los educadores.*

*Conviene igualmente respetar al pie de la letra las modalidades de organización y de gestión de los torneos, condiciones esenciales para la consecución de los objetivos educativos, pedagógicos y de seguridad.*

**Pierre Villepreux**  
**DTN**

Corresponde a los objetivos expuestos a continuación la utilización de estas reglas de juego en el cuadro de la ética y los valores indispensables a la práctica del RUGBY en un contexto de SEGURIDAD afectiva y corporal de los niños.

## **1) EL INTERES DE LOS NIÑOS y SU EDUCACION**

---

1.1 Considerar el interés de los niños y su educación en los diferentes campos (Físico, Afectivo, Social, Táctico, Gestual) con una particular importancia sobre el plano afectivo (emociones, placeres, frustraciones, relaciones) en el marco de las TENSIONES y EXIGENCIAS de la competición y del juego en particular que es RUGBY.

1.2 Establecer un clima favorable al desarrollo positivo de la competición, es la condición prioritaria de los OBJETIVOS EDUCATIVOS buscados.

Los encuentros no son mas que un TEST que permite apreciar los progresos logrados, la mejoría del nivel de los jugadores y de los equipos. Los torneos serán la oportunidad de INTERCAMBIOS, en donde las REALACIONES HUMANAS deberán lograr de esos encuentros verdaderas FIESTAS de RUGBY.

La competición es sobre todo una fuente de adquisición de VALORES que ayuden a la formación de los niños y también un lugar de lucha contra los CONTRA VALORES que puedan surgir y manifestarse.

Sobre el terreno, el juego pertenece a los niños y no a los educadores que nos son mas que CONSEJEROS.

Los niños no pueden estar sujetos a presiones, injerencias, humillaciones devaluantes o generadoras de comportamientos negativos (trampas, dramatización de los hechos, sobre valoración de las victorias, violencias...etc).

## **EL COMPRTAMIENTO DE LOS EDUCADORES INDUCE A AQUEL DE LOS NIÑOS**

Para los chavales el juego se sitúa en un momento de la vida como marco de REGLAS, de LIMITES en los que es bueno impregnarlos desde la infancia lo que les permitirá el descubrimiento de PLACER, a pesar de las TENSIONES y los ESFUERZOS a realizar.

## **2) La LOGICA del REGLAMENTO.**

---

### **2.1 – LA EXIGENCIA DE LA SEGURIDAD**

EL Rugby de los niños no es aquel de los adultos. Muy pocos accidentes ocurren en las categorías correspondientes a las escuelas de rugby. A pesar de esto, los autores de la reflexión sobre la mejora de las reglas de juego para estas

categorías de edad, han tenido en cuenta este aspecto como de máxima prioridad.

Las puestas en juego colectivas han sido objeto de una particular atención: melés con componentes reducidos sin empuje, puestas en juego en touche sin levantar al conquistador del balón. La obligación de placajes bajos y la exclusión de cualquier otro gesto, así como la disminución de los contactos cara a cara una vez realizado el contacto completan las medidas.

## **2.2 - UNA IDEA del RUGBY :**

Es este un deporte colectivo donde el contacto corporal buscado, organizado, reglado es determinante en las batallas individuales, colectivas y en el juego con o sin balón. La inteligencia en el juego así como la habilidad gestual coayugan en la eficacia de este juego teniendo su particular lógica.

El juego de los adultos, sirviendo de REFERENCIA (y no de modelo a copiar por los niños) evoluciona hacia exigencias nuevas, hacia mas dinamismo y hacia la acentuación de una polivalencia paralela a la necesaria especialización.

## **2.3 – A TENER EN CUENTA en los diferentes NIVELES :**

Las reglas propuestas tienen en cuenta los objetivos generalmente definidos para las categorías concernientes. Reforzarán el aprendizaje del entrenamiento y van en el mismo sentido. Favorecen primero el juego instintivo y después un primer conocimiento y la utilización de los PRINCIPIOS de LOGRO coherentes (Lógica del juego / Pensamiento táctico),

Permiten respetar la necesidad de desarrollar la polivalencia que será mas tarde asociada a la necesaria especialización.

## **2.4 – EL INTERES de la PUESTAS en JUEGO:**

Las PUESTAS en JUEGO deben dinamizar la progresión hacia adelante en las edades donde se busca la integración del principio fundamental «AVANZAR estando ORGANIZADOS CON o SIN BALON».

La progresión de los atacantes será favorecida e impulsada por los 3 pasos (zancadas) rápidos del árbitro precedente a la toma del balón del suelo y por su acción hacia delante para hacer retirarse a los contrarios a 3 metros.

Los contrarios fuera de juego (a menos de 3 metros de la puesta en juego del balón) deben REORGANIZARSE retrasándose y formando una fila hacia el balón que está posado en el suelo por el educador-árbitro.

Este encadenamiento «reorganización en retroceso – progresión» nos parece adecuado para prepara a los niños para los objetivos futuros.

**Jean DEVALUEZ**

## LOS PRINCIPIOS

- Este **reglamento se inscribe en el plan de formación del jugador** a corto, medio y largo plazo.
- **Los intereses del NIÑO son lo principal a tomar en consideración.**
- Permite a los jugadores practicar en un **contexto seguro y de seguridad.**
- La práctica de la competición **es un elemento indispensable** de la FORMACIÓN del jugador.  
Es un **momento de evaluación.**
- Esta práctica debe respetar la **lógica y de las etapas de aprendizaje del juego.** Debe evitar el decalage entre el discurso pedagógico de aprendizaje y las configuraciones de una competición basada en aquella de los adultos.
- El **reglamento, PROGRESIVO y ADAPTADO**, responde a las nuevas exigencias del juego.
- El reglamento propone los **inicios dinámicos que favorecen la polivalencia.** Debe retrasar la aparición de un juego pre-establecido buscando en la medida de lo posible la solución inteligente de las situaciones y la capacidad de lectura del juego.
- El **reglamento es mas «legible»** para los jugadores, educadores y espectadores.

## LOS ELEMENTOS DE SEGURIDAD

- Hacer retrasar la defensa debe permitir **la utilización de espacios** dejados libres y **debe evitar los choques frontales** que son a menudo los mas violentos.
- **La alternancia** en numerosas **series de juego y de pausas** de recuperación conlleva una fatiga reducida, disminuyendo así los riesgos de accidentes.
- Retrasar la práctica del XV a **15 años** debe igualmente permitir entre otras cosas:
  - evitar una modelización precoz del juego adulto.
  - disminuir el número de jugadores participantes en las luchas colectivas.
- **El aprendizaje colectivo** de las habilidades para **los jugadores participantes en la melé**, debe disminuir los riesgos de esta fase del juego.
  - No melés en M9 años y M11 años: «jugar rápido»
  - Elección a partir de M13 años entre: «jugar rápido» y «melé» en los avant (*aprendizajes*: Posición, Ventaja, Agarres, Apoyos...).
  - En M15 años: melé «obligatoria» (*aprendizajes*: Situación y lucha por la ventaja del balón en el talonage-introducción únicamente).
- En el mismo espíritu, **la ayuda en los saltos de touche** en los alineamientos está en el mismo sentido del **apredizaje progresivo** y no aparece hasta después de los 15 años.
- **El placaje perfectamente definido y reglamentado** para evitar los accidentes: « a partir de la parte de la cintura», **prohibición** de «percusiones», «cucharas», «catedrales» y de «llaves de judo».
- Este nuevo reglamento induce al **aprendizaje al nivel perceptivo y decisorio** desarrollando también la capacidad de **mejorar los choques** (causa de traumatismos) en las situaciones movimiento y aborda programas estratégicos posteriores.



## LOS ELEMENTOS DE SEGURIDAD

- «El educador-árbitro» es el garante del respeto de las reglas. Debe igualmente con su **acción de regulación pedagógica**, disminuir los riesgos de accidentes ligados a la práctica: (velocidad, placajes, percusiones, limpiezas de formaciones, melés...).
- Es **obligatorio** respetar los «pasillos» entre los terrenos de juego en partidos y torneos y «situar» al público fuera de los límites del campo de juego de XV.
- Estas «exigencias» particulares en la organización **DEBEN SER OBLIGATORIAMENTE RESPETADAS** a fin de **crear un clima favorable** para conseguir los objetivos educativos, pedagógicos y de seguridad.

## RECOMENDACIONES a los DIRECTORES de JUEGO

- La **SEGURIDAD** de los niños es el primer logro de los directores de juego. Las reglas están concebidas para asegurar este objetivo de la mejor manera posible.
- La **VIVACIDAD** de aquellos que arbitran debe ser una cualidad indispensable para aplicar las reglas que se orientan a dinamizar el juego pero siempre preservando la dimensión individual y colectiva
- Los **ARBITROS** deben conocer el SENTIDO, el INTERES , la LOGICA de las propuestas orientadas hacia :
  - La SEGURIDAD.
  - La EQUIDAD.
  - El DINAMISMO.
  - La TOMA en CONSIDERACIÓN de las BONDADES ESPECIFICAS FUNDAMENTALES del RUGBY.

Deben ser particularmente atentos a la manera en la que los niños se enganchan en la lucha individual o colectiva desde el doble punto de vista, de las REGLAS y del ESTADO del ESPÍRITU (ánimo).

**Su CONSISTENCIA no excluye una relación protectora cuando el comportamiento de los niños lo permite.**

## RECOMENDACIONES A LOS ORGANIZADORES DE TORNEOS

Los organizadores de torneos deben tener en cuenta las recomendaciones generales y aquellas que conciernen a los árbitros para crear las **CONDICIONES FAVORABLES** en la búsqueda de los **OBJETIVOS EDUCATIVOS**. El director del torneo y los responsables de campo deben velar cuidar sobre todo al respecto de las siguientes cuestiones:

- Todos los jugadores participantes y sus educadores deben tener licencia federativa FFR.
- Aplicación **OBLIGATORIA** del Manual FFR Rugby en vigor.
- Presencia de dos educadores al borde del terreno con exclusión de toda persona no autorizada.
- Derecho de expulsión en caso de comportamiento no deseable de los educadores.
- Reconocimientos para compensar el buen equipamiento de los equipos y su entorno.
- Mantenimiento de un ceremonial al final del torneo que comprenda la entrega de trofeos no solamente a los vencedores sino también a los equipos señalados por su conducta ejemplar.

### **Consejos prácticos de organización:**

- 1- Utilizar las líneas de terreno existentes.
- 2- Asegurarse los servicios médicos de urgencia.
- 3- Marcar los puntos importantes del terreno con banderines flexibles.
- 4- Utilizar un marcador para anunciar los partidos.
- 5- Reunir a los educadores y a los árbitros al principio del torneo para recordar las reglas e insistir sobre **el respeto al espíritu del juego**. La competición debe ser un momento **de libre expresión** del jugador.
- 6- Asegurarse de la presencia de los medios informativos para dar importancia festiva al encuentro.

# REGLAMENTO de los JOVENES

«A partir de 15 años:  
yo juego a XV»

Menos de 7 años .....Practico a 5 o a 6

Menos de 9 años .....Rugby a VI

Menos de 11 años .....Rugby a VIII

Menos de 13 años .....Rugby a X

Menos de 15 años .....Rugby a XII

---

---

A partir de 15 años .....Rugby a XV

## REGLAS FUNDAMENTALES

Las modificaciones presentadas, en el documento adjunto tratan sobre:

1. las REGLAS COMPLEMENTARIAS
2. las MODALIDADES de ciertas Reglas Fundamentales que son las que pueden ser modificadas.

<b>La MARCA</b>	ENSAYO: Realizar un tocado en el suelo en la zona de marca (la línea de marca pertenece a la zona de marca).
<b>DERECHOS y DEBERES</b>	Todo jugador puede: <ul style="list-style-type: none"><li>- coger el balón, correr con el mismo, pasarlo o patearlo.</li><li>- Placar a un adversario portador del balón.</li></ul>
<b>El FUERA de JUEGO y el Avant</b>	Un jugador situado delante de un COMPAÑERO que tiene el balón, no puede realizar acciones de juego. Está en posición de FUERA de JUEGO. El balón no puede ser pasado a un compañero en FUERA de JUEGO. Hay un avant cuando el balón es pasado o proyectado con la mano, el brazo o el ante-brazo en dirección de la línea de balón muerto contrario.
<b>El PLACAJE</b>	Todo jugador placado debe inmediatamente dejar o pasar el balón, ponerse de pie y alejarse del balón. Los participantes en el PLACAJE deben ponerse de pie para volver a jugar (volver a jugar=jugar el balón o placar a un contrario). Existe un PLACAJE cuando un jugador portador del balón es retenido y derribado al suelo por un contrario. Un jugador teniendo sus DOS apoyos en le suelo (de rodillas) es considerado «derribado».

## PRECISIONES Y COMPLEMENTOS

	M7	M9	M11	M13	M15
<b>Tamaño de los balones</b>	Número 3	Número 3	Número 4	Número 4	Número 5
<b>Equipamiento de los jugadores</b>	<b>Insistir al máximo para que los equipos utilicen tacos de goma. Verificar si alguien utiliza tacos recambiables.</b>				
<b>Puntapiés</b>	<p>Los puntapiés están autorizados con las mismas reglas que a XV. En cuanto al puntapié directo a la touche sólo se podrá realizar desde los 5 mts (que corresponde a los 22 mts) y en zona de marca. Si las líneas de los 5 mts no son visibles, no se autoriza el puntapié directo más que de la zona de marca.</p> <p>Para una buena aplicación de la regla, es necesario que las líneas de balón muerto estén bien señalizadas.</p>				
<b>Formas de juego de contacto y en el suelo (placajes, percusiones...)</b>	<p>Los contactos con la cabeza hacia adelante (para placar o percutir), o el contacto de la cabeza con el suelo (tipo puenting) están prohibidos.</p> <p>A continuación de un placaje, estando el balón liberado, los jugadores que se incorporan no pueden contactar con el adversario mas que en la zona de placaje (máximo 1 mt en el entorno del balón).</p> <p>Este contacto debe ser un gesto de empujar y no de percusión (para evitar imitaciones peligrosas del juego de los mayores, limpiezas,...etc).</p> <p><b>En lo que concierne a las formas de placaje, debemos tener en cuenta la capacidad real de los jugadores considerando las diferentes edades y modular las exigencias.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tolerancia sobre en que parte del cuerpo se realiza el placaje: lo que es importante es que no sea peligroso. Se puede aceptar que se realice por encima de la cintura, prohibiéndolo sobre el pecho (recordar que es importante recordar el slogan «seguridad del joven jugador», lanzarse sobre las piernas está prohibido, el objetivo es desde las piernas hasta la cintura).</li> <li>• Utilizar los dos brazos para placar (para evitar principalmente el impacto con el brazo, lo que es peligroso para el placado y las lesiones de brazo y de espalda para el placador).</li> <li>• Prohibición de empujar al contrario tirándolo de la camiseta y agarrándolo del pantalón....</li> <li>• Prohibición de estas acciones que son consideradas como placajes peligrosos: la "cuchara ( atrapar o bascular uno de sus pies)" – el placaje jabalina – el placaje "a la manera judoka"</li> </ul> <p>Un compañero del placador puede intentar robar o bloquear el balón (evitando los choques y siendo el único objetivo recuperar o bloquear el balón) siempre que no vaya a derribar ni a caer encima.</p> <p style="text-align: right;"><b>Sanción puntapié de castigo</b></p>				
<b>Precisión sobre el portador del balón</b>	<p><b>Todo jugador portador del balón</b> no puede voluntariamente ir al suelo sin haber sido placado por un contrario (excepto para hacer un posado en zona de marca).</p> <p style="text-align: right;"><b>Sanción puntapié de castigo</b></p>				
<b>Precisiones concernientes sobre el juego en general y "balón al suelo"</b>	<p>Aquel que recoge el balón puede realizar todas las acciones posibles (pasar, llevar, patear).</p> <p>El balón no puede ser posado a menos de 5 mts de la línea de marca (falta a 5m de la línea de marca) hay que suprimir los 2 pasos de ventaja pero mantener a 3 mts a los defensores.</p> <p>El balón estará disponible para jugadores de ambos equipos que no estén fuera de juego una vez el educador-árbitro lo pone en el suelo.</p> <p>Los jugadores fuera de juego son los que no se han retirado 3 mts.</p>				

**Menos de 7 años**

**Juego a V o VI**

CATEGORIA MENOS DE 7 AÑOS		
OBJECTIVO PRIORITARIO : " El Placer de descubrir la práctica del juego "		
REGLAMENTO		
NUMERO DE JUGADORES	Juego a 5 o a 6	
SUSTITUCIONES	ilimitadas durante los periodos de descanso excepto lesiones	
TERRENO	22 m X 10 m	
TIEMPO DE JUEGO UNICO-PAUSAS	15 minutos : 6 X 2 mn 30 Descanso de 3 mn entre las series	
DURACIÓN DEL TORNEO PAUSAS	Tiempo de juego máximo en torneo por día : 20 minutos Ej: 2 partidos. de 4 X 2 mn 30 - 3 ptdos. de 3 X 2 mn 30 - 4 patdos. de 2 X 2 mn 30 5 ptdos. de 2 x 2mn - 6 ptdos. de 1 x 3mn - 5 mn entre 2 partidos	
ARBITRAJE	1 Educador-arbitro con 2 balones y un ayudante jugador joven	
PUESTA EN JUEGO FALTAS	¿DONDE?	¿COMO ?
PATADA DE INICIO INICIO DEL JUEGO	En el Centro del terreno	<b>El educador-árbitro :</b> 1 - Se posicionará rápidamente en el entorno de la falta 2 - <b>Comunicará</b> la naturaleza de la falta posicionándose y <b>designa al niño que va a jugar a continuación</b> (todos deben ser elegidos para este acción alguna vez) 3 - <b>Avanzará</b> 2 pasos, posando el balón en el suelo 4 - <b>Extenderá</b> sus brazos alejando a los contrarios 3 m (línea de fuera de juego en todo el ancho del terreno). El juego se inicia cuando el niño se desprende del balón (diferente de las otras categorías). * <b>A 5 m de la línea de marca:</b> Posa el balón y extiende sus brazos alejando los contrarios a 3 m.
PATADA DE INICIO DESPUES DE UN ENSAYO	En el Centro del terreno Por parte del equipo que ha hecho el ensayo	
PATADA DE REINICIO	5 m de la línea de ensayo	
AVANT O BALON INJUGABLE	En el entorno de la falta (5 m de toda línea)	
PUNTAPIE DE CASTIGO	En el entorno de la falta (5 m de toda línea)	
SALIDA A LA TOUCHE	En el entorno de la falta (5 m de toda línea)	
SALIDA DEL BALON MUERTO - FALTA EN LA ZONA DE MARCA Y A MENOS DE 5 M DE LA LINEA DE MARCA	A 5 m de la línea de ensayo enfrente de la falta	
BALON BOTA DIRECTAMENTE EN TOUCHE (Fuera de marca y 5m delante)	En el sitio de la "Patada" balón para el equipo que no dio la patada (5 m de toda línea)	



CATEGORIA MENOS DE 7 AÑOS	
OBJETIVO PRIARITARIO : " El Placer de descubrir la práctica del juego "	
RECOMENDACIONES - ORGANIZACION	¿PORQUE ?
* Trazar líneas o utilizar las líneas existentes * Elegir "zonas con hierba".	* El efecto reducción permite una <b>mejor implicación</b> de los jugadores. * Hacer participar a todos los jugadores. * No considerar titulares y suplentes. * Favorecer <b>las luchas y los contactos</b>
* Favorecer la fórmula del torneo * 1/2 día con 1, 2, 3 partidos máximo	* <b>Conciliar</b> , a la vez un <b>juego dinámico</b> sin tiempos muertos y las <b>aptitudes psicológicas</b> de los niños y su edad. * Aportar los consejos <b>únicamente</b> durante los tiempos de descanso.
* Elegir un educador neutro.	* <b>Evitar las pérdidas de tiempo</b> en las secuencias cortas. * Conservar la <b>dinámica</b> del juego.
ARBITRAJE - SEGURIDAD	
<p><b>Arbitraje:</b>            * <b>Estas 4 acciones</b> (comunicar - designar - avanzar 2 pasos - retrasar 3 m) deben ser realizadas con <b>precisión</b>, particularmente en la <b>elección de los jugadores que juegan a continuación de una falta</b>            * <b>Necesidad de utilizar numerosos balones</b> para el lanzamiento del juego.            * <b>Cuidar de mantener</b> a los contrarios a <b>3 m</b> a lo largo de todo el ancho del campo.            * Hacer entender la regla del <b>placador-placado</b> para que el juego continúe.  <b>Dejar</b> que se «vivan» las torpezas.  <b>Seguridad</b>            Ser muy cuidadosos de los placajes altos, percusiones etc.</p>	<p>* El <b>objetivo principal</b> de esta categoría es el placer de descubrir las nociones fundamentales (<b>contacto y la noción de avanzar y oponerse</b>) *</p> <p>Está <b>recomendado</b> para los educadores-árbitros <b>dejar vivir</b> las situaciones de lucha colectiva de pié (<b>formación del adversario</b>) y no penalizar las faltas « no graves».</p> <p>* <b>La cronología de las 4 acciones</b> debe permitir a los niños descubrir o tomar referencias de los <b>lances de juego "genéricos"</b>.</p> <p>* <b>5 m de toda línea:</b> Debe permitir la disputa de los dos equipos.</p> <p>* <b>Anuncio de la falta: Identificación</b> de la misma por el niño.</p> <p>* <b>Avanzar 2 "pasos" y hacer retirarse a 3 m:</b> Favorecer la <b>puesta en juego</b> del jugador sin retrasar demasiado a la defensa.</p> <p>* <b>Alejar a los contrarios "brazos abiertos":</b> Permite la visualización de la línea de juego.</p> <p>* El juego se inicia con la toma de balón: dar tiempo a los niños después de una acción de «leer el campo y los espacios», el sentido del juego y retomar por parte del educador del jugador que va a continuar el juego.</p>

**Menos de 9 años**

**Rugby a VI**

## CATEGORIA MENOS DE 9 AÑOS

**OBJETIVO PRIORITARIO : " Resolución de los problemas afectivos ligados al enfrentamiento"**

### REGLAMENTO

<b>NUMERO DE JUGADORES</b>	Juego a 6	
<b>SUSTITUCIONES</b>	<b>Ilimitados</b> durante los periodos de descanso excepto lesiones	
<b>TERRENO</b>	22 m X 15 m	
<b>TIEMPO DE JUEGO UNICO-PAUSAS</b>	<b>24 minutos</b> : 8 X 3 mn - Pausa de 3 mn entre los tiempos	
<b>DURACIÓN DEL TORNEO PAUSAS</b>	<b>Tiempos de juego máximo en torneo en una jornada : de 24 a 30 minutos</b> Ej : <b>2 partidos.</b> de 4 X 3 mn - <b>3 ptdos.</b> de 3 X 3 mn - <b>4 ptdos.</b> de 3 X 2 mn30 <b>5ptdos.</b> de 2 x 3mn – <b>6 ptdos.</b> de 2 x 2mn30 - 5 mn entre 2 partidos	
<b>ARBITRAJE</b>	<b>1 Educador-árbitro</b> con 2 balones y un asistente jugador joven	
<b>PUESTA EN JUEGO FALTAS</b>	<b>¿DONDE?</b>	<b>¿COMO?</b>
<b>PATADA DE INICIO INICIO DEL JUEGO</b>	En el Centro del terreno	<p><b>El educador-árbitro :</b></p> <p>1 - Se posicionará rápidamente en el entorno de la falta</p> <p>2 - <b>Comunicará</b> la naturaleza de la falta posicionándose</p> <p>3 - <b>Avanzará</b> 2 pasos, posando el balón en el suelo</p> <p>4 - <b>Extenderá</b> sus brazos alejando a los contrarios 3 m (línea de fuera de juego en todo el ancho del terreno). Los jugadores de <b>Ambos equipos</b> que no estén en fuera de juego podrán jugar el balón una vez que sea puesto en le suelo</p> <p>* <b>A 5 m de la línea de marca:</b> Posa el balón y extiende sus brazos alejando los contrarios a 3 m.</p>
<b>PATADA DE INICIO DESPUES DE UN ENSAYO</b>	En el Centro del terreno Por parte del equipo que ha hecho el ensayo	
<b>PATADA DE REINICIO</b>	5 m de la línea de ensayo	
<b>AVANT O BALON INJUGABLE</b>	En el entorno de la falta (5 m de toda línea)	
<b>PUNTAPIE DE CASTIGO</b>	En el entorno de la falta (5 m de toda línea)	
<b>SALIDA A LA TOUCHE</b>	En el entorno de la falta (5 m de toda línea)	
<b>SALIDA DEL BALON MUERTO - FALTA EN LA ZONA DE MARCA Y A MENOS DE 5 M DE LA LINEA DE MARCA</b>	A 5 m de la línea de en sayo enfrente de la falta	
<b>BALON BOTA DIRECTAMENTE EN TOUCHE (Fuera de marca y 5m delante)</b>	En el sitio de la "Patada" balón para el equipo que no dio la patada (5 m de toda línea)	

<b>CATEGORIA MENOS DE 9 AÑOS</b>	
<b>OBJETIVO PRIORITARIO : " Resolución de los problemas afectivos ligados al enfrentamiento"</b>	
<b>RECOMENDACIONES - ORGANIZACIÓN</b>	<b>¿PORQUE?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Trazar líneas o utilizar las líneas existentes</li> <li>* Elegir "zonas con hierba".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* El efecto reducción permite una <b>mejor implicación</b> de los jugadores.</li> <li>* Hacer participar a todos los jugadores.</li> <li>* No considerar titulares y suplentes.</li> <li>* Favorecer las <b>luchas y los contactos</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Favorecer la fórmula del torneo</li> <li>* 1/2 día con 1, 2, 3 partidos máximo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>Conciliar</b>, a la vez un <b>juego dinámico</b> sin tiempos muertos y las <b>aptitudes psicológicas</b> de los niños y su edad.</li> <li>* Aportar los consejos únicamente durante los tiempos de pausa.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Elegir un educador neutro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>Evitar las pérdidas de tiempo</b> en las secuencias cortas.</li> <li>* Conservar la <b>dinámica</b> del juego.</li> </ul>
<b>ARBITRAJE - SEGURIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>El objetivo principal</b> de esta categoría es <b>favorecer</b> la destreza (afectiva, síquica y gestual) del <b>contacto y la noción de avanzar</b>.</li> <li>* Está <b>recomendado</b> para los educadores-árbitros <b>dejar vivir</b> las situaciones de lucha colectiva de pié (<b>formación del adversario</b>) y no penalizar las faltas «no graves».</li> <li>* <b>La cronología de las 4 acciones</b> debe permitir a los niños apropiarse de los <b>lances de juego "genéricos"</b>.</li> <li>* <b>5 m de toda línea:</b> Debe permitir la disputa de los dos equipos.</li> <li>* <b>Anuncio de la falta: Identificación</b> de la misma por el niño.</li> <li>* <b>Avanzar 2 "pasos" y hacer retirarse a 3 m:</b> Favorecer la <b>puesta en juego</b> del jugador sin retrasar demasiado a la defensa.</li> <li>* <b>Regla "Placador-placado":</b> Permitiendo la continuidad del juego</li> <li>* <b>Alejar a los contrarios "brazos abiertos":</b> Permite la visualización de la línea de juego.</li> <li>* <b>Jugadores de ambos equipos que no estén en fuera de juego pueden jugar el balón:</b> Incitar a los jugadores a jugar el balón una vez puesto en juego.</li> </ul>
<p><b>Arbitraje :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>Estas 4 acciones</b> (comunicar - designar - avanzar 2 pasos - retrasar 3 m) <b>deben ser realizadas con precisión</b></li> <li>* <b>Necesidad</b> de utilizar <b>numerosos balones</b> para el lanzamiento del juego.</li> <li>* Cuidar de <b>mantener</b> a los contrarios a <b>3 m a lo largo de todo el ancho del campo</b>.</li> <li>* Hacer entender la regla del "<b>placador-placado</b>" para que el juego continúe.</li> </ul> <p><b>Seguridad</b></p> <p>Ser muy cuidadosos de los placajes altos, percusiones etc.</p>	

**Menos de 11 años**

**Rugby a VIII**

## CATEGORIA MENOS DE 11 AÑOS

**OBJETIVO PRIORITARIO : " Aprovechamiento de situaciones de desequilibrio "**

### REGLAMENTO

NUMERO DE JUGADORES	Juego a 8	
SUSTITUCIONES	<b>ilimitadas</b> durante los periodos de pausa excepto lesiones	
TERRENO	30 m X 22 m	
TIEMPO DE JUEGO UNICO-PAUSAS	<b>28 minutos</b> : 8 X 3mn30 - Pausa de 3 mn entre las partes	
DURACIÓN DEL TORNEO PAUSAS	<b>Tiempo máximo de torneo en una jornada : de 28 a 36 minutos</b> <b>partidos de 4 X 3 mn30 - 3 ptdos. de 3 X 3 mn30 - 4 ptdos. de 3 X 3 mn</b> <b>5 ptdos. de 2 x 3mn30 - 6 ptdos. de 2 X 3mn</b> Descansos de 3 mn entre los tiempos y 5 mn entre 2 partidos	
ARBITRAJE	<b>1 Educador-árbitro</b> con 2 balones y un asistente jugador joven.	
PUESTA EN JUEGO FALTAS	<b>¿DÓNDE ?</b>	<b>¿COMO ?</b>
PATADA DE INICIO INICIO DEL JUEGO	En el Centro del terreno	Patada con el balón en suelo Adversarios 5 m El balón debe superar los 5m
PATADA DE INICIO DESPUES DE UN ENSAYO	En el Centro del terreno Por parte del equipo que ha hecho el ensayo	<b>El educador-árbitro :</b> 1 - Se posicionará rápidamente en el entorno de la falta 2 - <b>Comunicará</b> la naturaleza de la falta posicionándose 3 - <b>Avanzará</b> 2 pasos, posando el balón en el suelo 4 - <b>Extenderá</b> sus brazos alejando a los contrarios 3 m (línea de fuera de juego en todo el ancho del terreno). Los jugadores de <b>Ambos equipos que no estén en fuera de juego podrán jugar el balón una vez que sea puesto en el suelo</b> * <b>A 5 m de la línea de marca:</b> Posará el balón y extiende sus brazos alejando los contrarios a 3 m.
PATADA DE REINICIO	5 m de la línea de ensayo	
AVANT O BALON INJUGABLE	En el entorno de la falta (5 m de toda línea)	
PUNTAPIE DE CASTIGO	En el entorno de la falta (5 m de toda línea)	
SALIDA A LA TOUCHE	En el entorno de la falta (5 m de toda línea)	
SALIDA DEL BALON MUERTO - FALTA EN LA ZONA DE MARCA Y A MENOS DE 5 M DE LA LINEA DE MARCA	A 5 m de la línea de en sayo enfrente de la falta	
BALON BOTA DIRECTAMENTE EN TOUCHE (Fuera de marca y 5m delante)	En el sitio de la "Patada" balón para el equipo que no dio la patada(5 m de toda línea)	

<b>CATEGORIA MENOS DE 11 AÑOS</b>	
<b>OBJETIVO PRIORITARIO : " Aprovechamiento de situaciones de desequilibrio "</b>	
<b>RECOMENDACIONES - ORGANIZACION</b>	<b>¿ PORQUE ?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Trazar líneas o utilizar las líneas existentes</li> <li>* Elegir "zonas con hierba".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* El efecto reducción permite una <b>mejor implicación</b> de los jugadores.</li> <li>* Hacer participar a todos los jugadores.</li> <li>* No considerar titulares y suplentes.</li> <li>* Favorecer las <b>luchas y los contactos</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Favorecer la fórmula del torneo</li> <li>* 1/2 día con 1, 2, 3 partidos máximo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>Conciliar</b>, a la vez un <b>juego dinámico</b> sin tiempos muertos y las <b>aptitudes psicológicas</b> de los niños y su edad.</li> <li>* Aportar los consejos únicamente durante los tiempos de pausa.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Elegir un educador neutro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>Evitar las pérdidas de tiempo</b> en las secuencias cortas.</li> <li>* Conservar la <b>dinámica</b> del juego.</li> </ul>
<b>ARBITRAJE - SEGURIDAD</b>	
<p><b>Arbitraje :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>Estas 4 acciones</b> (comunicar - designar - avanzar 2 pasos - retrasar 3 m) deben ser realizadas con <b>precisión</b></li> <li>* <b>Necesidad</b> de utilizar <b>numerosos balones</b> para el lanzamiento del juego.</li> <li>* Ser rigurosos para <b>mantener</b> a los contrarios a <b>3 m a lo largo de todo el ancho del campo</b>.</li> <li>* Aplicar la regla del "<b>placador-placado</b>" para que el juego continúe.</li> </ul> <p><b>Seguridad</b></p> <p>Ser muy cuidadosos de los placajes altos, percusiones, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>El objetivo principal</b> en esta edad es posibilitar el <b>máximo de situaciones de desequilibrio</b>, favoreciendo la construcción y la toma de contacto con el compañero.</li> <li>* <b>El arbitraje riguroso y dinámico</b> de la jugada puede conducir a una <b>sucesión de desequilibrios</b>.</li> <li>* <b>5 m de toda línea:</b> Debe permitir la disputa de los dos equipos.</li> <li>* <b>Anuncio de la falta: Identificación</b> de la misma por el niño sin pérdida de ritmo de continuidad.</li> <li>* <b>Avanzar 2 "pasos" y hacer retirarse a 3 m:</b> Favorecer la <b>puesta en juego</b> del jugador sin retrasar demasiado a la defensa.</li> <li>* <b>Regla "Placador-placado":</b> Permitiendo la continuidad del juego</li> <li>* <b>Jugadores de ambos equipos que no estén en fuera de juego pueden jugar el balón:</b> Incitar a los jugadores a jugar el balón una vez puesto en juego.</li> </ul>

**Menos de 13 años**

**Rugby a X**



<b>CATEGORIA MENOS DE 13 AÑOS</b>		
<b>OBJETIVO PRIORITARIO : " Crear y explotar situaciones de desequilibrio, individual y colectivamente"</b>		
<b>REGLAMENTO</b>		
<b>NUMERO DE JUGADORES</b>	Juego a 10	
<b>SUSTITUCIONES</b>	<b>Ilimitadas</b> durante el periodo de descanso excepto lesionados	
<b>TERRENO</b>	56 m X 40 m	
<b>TIEMPO DE JUEGO UNICO-PAUSAS</b>	<b>36 minutos</b> : 6 X 6 mn - Pausa de 3 mn 30 entre los tiempos	
<b>DURACIÓN DEL TORNEO PAUSAS</b>	<b>Tiempo de juego máximo en torneos de un día de 36 a 40 minutos</b> <b>2 partidos.</b> de 3 X 6 mn - <b>3 ptdos.</b> de 2 X 6 mn - <b>4 ptdos.</b> de 2 X 5 mn <b>5 ptdos.</b> de 2 x 4 mn - <b>6 ptdos.</b> de 2 x 3mn30 Pausas de 3 mn 30 entre les tiempos y 5 mn entre cada partido	
<b>ARBITRAJE</b>	<b>1 Educador-árbitro</b> con 2 baloens et un <b>asistente jugador joven.</b>	
<b>PUESTA EN JUEGO FALTAS</b>	<b>¿DONDE?</b>	<b>¿COMO ?</b>
<b>PATADA DE INICIO INICIO DEL JUEGO</b>	En el Centro del terreno	Puntapié con el balón en el suelo - Adversarios a 5 m El balón debe superar los 5 m
<b>PATADA DE INICIO DESPUES DE UN ENSAYO</b>	En el Centro del terreno	* Puesta en juego por el equipo que ha hecho el ensayo * Puntapié con el balón en el suelo - Adversarios a 5 m - El balón debe traspasar la línea media.
<b>PATADA DE REINICIO</b>	5 m de la línea de ensayo	* Puntapié con el balón en el suelo
<b>AVANT EN EL JUEGO GENERAL</b>	En el entorno de la falta ...(5 m de toda línea)	<b>ELECCIÓN INMEDIATA: "Por el capitán"</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Melé con 5 jugadores "simulada"</b> : 2ª línea la cabeza introducida y sin empuje El nº 9 se mantiene detrás de los pies de sus 2ªs líneas</li> <li><b>Lanzamiento "genérico"</b> (ver nota debajo)</li> </ul>
<b>AVANT EN AL ZONA DE MARCA Y A MENOS DE 5 M DE LA LÍNEA DE MARCA</b>	En el entorno de la falta (5 m de toda línea)	
<b>SALIDA CON BALON MUERTO</b>	A 5 m de la línea de marca enfrente de la falta o en el entorno de la falta (5 m de toda línea)	<b>El educador-árbitro :</b> 1 - Se posicionará rápidamente en el entorno de la falta 2 - <b>Comunicará</b> la naturaleza de la falta posicionándose 3 - <b>Avanzará</b> 2 pasos, posando el balón en el suelo 4 - <b>Extenderá</b> sus brazos alejando a los contrarios 3 m (línea de fuera de juego en todo el ancho del terreno). Los jugadores de <b>Ambos equipos que no estén en fuera de juego podrán jugar el balón una vez que sea puesto en el suelo</b> * <b>A 5 m de la línea de marca:</b> Posará el balón y extiende sus brazos alejando los contrarios a 3 m.
<b>BALON INJUGABLE</b>		
<b>PUNTAPIE DE CASTIGO</b>		
<b>SAQUES DE LATERAL</b>		
<b>BALON BOTA DIRECTAMENTE EN TOUCHÉ (Fuera de marca y 5m delante)</b>	En el entorno de la patada, balón para el equipo no dio la patada (5 m de toda línea)	

<b>CATEGORIA MENOS DE 13 AÑOS</b>	
<b>OBJETIVO PRIORITARIO : " Crear y explotar situaciones de desequilibrio, individual y colectivamente"</b>	
<b>RECOMENDACIONES ORGANIZACION</b>	<b>¿PORQUE ?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Trazar dos líneas o utilizar dos líneas existentes</li> <li>* Conservar una zona neutra entre 2 áreas de juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* El efecto reducción permite una <b>mejor implicación</b> de los jugadores.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Favorecer la fórmula torneo</li> <li>* Torneo obligatorio si hay mas de 4 partidos en un día</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Hacer participar a todos los jugadores.</li> <li>* No considerar titulares y suplentes.</li> <li>* Favorecer los <b>espacios libres</b></li> <li>* <b>Conciliar</b>, a la vez un <b>juego dinámico</b> sin tiempos muertos y las <b>aptitudes psicológica</b> de los niños de esta edad.</li> <li>* Aportar los consejos <b>únicamente</b> durante los tiempos de pausa</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Elegir un <b>educador neutro</b> y un asistente <b>joven</b> jugador "formado"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>Evitar las pérdidas de tiempo</b> en las secuencias cortas</li> <li>* <b>Iniciación al arbitraje</b> para los jóvenes: reconocimiento de la falta – enseñanza en la intervención.</li> </ul>
<b>ARBITRAJE - SEGURIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>El objetivo dominante</b> para esta categoría de edad es vivir un <b>máximo de situaciones de desequilibrio</b> tanto en los planos ofensivos y defensivos utilizando las formas de juego para avanzar en continuidad.</li> <li>* <b>Puntapié con el balón en suelo</b> : adquirir una habilidad específica</li> <li>* <b>ELEGIR</b> : Dar otra alternativa de juego y respetar la meta pedagógica: de la táctica hacia la estrategia y del juego espontáneo hacia el juego organizado.</li> <li>* <b>Melés</b> : <b>Concentración de jugadores</b> para liberar espacio. Iniciación hacia <b>posturas y agarres – Inicio de jugadas estratégicas</b></li> <li>* <b>El arbitraje rigurosos y dinámico</b> de la jugada pueda conducir a una <b>sucesión de desequilibrios</b></li> <li>* <b>5 m de toda línea</b> : Debe permitir la disputa a los dos equipos.</li> <li>* <b>Comunicar la falta</b>: Identificación de la misma por parte de los niños sin pérdida de ritmo de juego.</li> </ul>
<p><b>Arbitraje:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Realizar estas 4 acciones (comunicar - designar - avanzar 2 pasos - retrasar 3 m) <b>rápidamente</b> y en <b>continuidad</b>.</li> <li>* Utilizar <b>numerosos balones</b> para el lanzamiento del juego.</li> <li>* <b>Control</b> de la entra en <b>melé</b> sin pérdida de tiempo.</li> <li>* Ser rigurosos para <b>mantener</b> a los contrarios a <b>3 m a lo largo de todo el ancho del campo</b>.</li> <li>* Aplicar la regla del "placador-placado" y de los que se incorporan.</li> </ul> <p><b>Seguridad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ser muy cuidadosos de los placajes altos, percusiones etc</li> <li>* las posturas y los desplazamientos en la melé</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Regla del "<b>placador-placado</b>" y de la <b>intervención de los que se incorporan</b>: Debe permitir la continuidad del juego y evitar las « limpiezas » irregulares.</li> <li>* <b>Avanzar 2 "pasos" y hacer retroceder a 3 m</b>: Favorecer la puesta en juego de los jugadores hacia adelante, sin separar demasiado a la defensa. Permitir la <b>visualización de la línea de fuera de juego</b>.</li> <li>* <b>Jugadores en defensa y en ataque que no estén en fuera de juego pueden jugar el balón</b>:: Incitar a los jugadores en ataque a jugar el balón rápidamente.</li> </ul>

**Menos de 15 años**

**Rugby a XII**

<b>CATEGORIA MENOS DE 15 AÑOS</b>		
<b>OBJECTIVO PRIORITARIO : " Crear, explotar y conservar las situaciones de desequilibrio en las diferentes fases de juego "</b>		
<b>REGLAMENTO</b>		
<b>NUMERO DE JUGADORES</b>	Juego a 12	
<b>SUSTIUCIONES</b>	<b>ilimitadas</b> durante los periodos de descanso excepto lesión	
<b>TERRENO</b>	<b>Nivel A</b> : 56m x 90m – <b>Nivel B</b> : 56m x 70m – <b>Nivel C</b> : 56 m X 48 ou 50 m	
<b>DURACION PARTIDOS UNICO – DESCANSOS</b>	<b>40mn : 2x20 en partido único con tiempo muerto de 1mn por equipo y por ½ tiempos</b>	
<b>DURACION TORNEOS DESCANSOS</b>	<b>Tiempos de juego máximo en torneo por día : de 40 a 60 minutos</b> Ejemplos : <b>2 partidos</b> de 2x15mn - <b>3 partidos</b> de 2x10mn, <b>4 partidos</b> de 2x7mn - <b>5 partidos</b> de 2x6mn – <b>6 partidos</b> de 1x10mn 5 mn entre cada partido	
<b>ARBITRAJE</b>	<b>2 jóvenes jugadores-árbitros ASISTIDOS por un educador el borde del terreno de juego.</b>	
<b>PUESTA EN JUEGO FALTAS</b>	<b>¿DONDE ?</b>	<b>¿COMO ?</b>
<b>PATADA DE INICIO DE PARTIDO</b>	En el Centro del terreno	Reglas de XV Balón posado en el suelo – Adversarios a 10 m El balón debe traspasar los 10 m
<b>REINICIO DESPUES DE UN ENSAYO</b>	An el Centro del terreno	
<b>PATADA DE REINICIO</b>	Nivel A et B : línea 22m C :5 m de la línea de ensayo	Reglas de XV Balón posado en el suelo
<b>MELÉ ORDENADA</b>	En el entorno de la falta (5 m de toda línea)	<b>Melé a 5 o 6 jugadores</b> a elegir el equipo que introduce <b>a 5</b> : las 2as líneas con la cabeza en el interior <b>a 6</b> : formación 3- 2 – 1, el último jugador de la melé puede jugar el balón.  <b>"SIMULADA" sin empuje.</b> El 9 que no introduce se mantiene detrás de la línea de puesta en juego.
	A 5 m de la línea de marca enfrente de la falta (5 m de toda línea)	
<b>PUNTAPIÉS (Franco o Castigo)</b>	En el entorno de la falta (5 m de toda línea)	<b>Regles de rugby a XV (no se puede transformar)</b>
<b>TOUCHE</b>	A 5m de la línea de ensayo o enfrente de la salida del balón	Desde el lanzador al último participante del alineamiento no se superaran los 10 m. El inicio del alineamiento se fijará por el árbitro a 3 pasos del lanzador. 7 participantes máxima (lanzador et receptor incluido) 4 participantes máxima (lanzador et receptor incluido) El número de jugadores en el alineamiento estará determinado por el equipo que pone el balón en juego (mini 2 – maxi 5).  Los no-participantes estarán a 5m de la línea de puesta en juego.  Las « permutaciones » están autorizadas. Las «ayudas» en el salto no están permitidas.
<b>TRANSFORMACIONES</b>	Enfrente de los postes	A continuación del ensayo por diferentes pateadores.
<b>EXCEPTO ESTAS MODIFICACIONES, LAS REGLAS DE RUGBY a XV SERAN APLICABLES</b>		

## CATEGORIA MENOS DE 15 AÑOS

**OBJECTIVO PRIORITARIO : " Crear, explotar y conservar las situaciones de desequilibrio en las diferentes fases de juego "**

RECOMENDACIONES ORGANIZACION	RECOMENDACIONES ORGANIZACION
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Trazar dos líneas o utilizar las líneas existentes.</li> <li>* Conservar una zona neutra entre 2 áreas de juego.</li>   <li>* Favorecer la fórmula del torneo</li> <li>* Torneo obligatorio a partir de 4 partidos al día.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* El efecto reducción permite una <b>mejor implicación</b> de los jugadores.</li> <li>* Hacer participar a todos los jugadores.</li> <li>* No considerar titulares y suplentes.</li> <li>* Favorecer los <b>espacios libres</b></li>   <li>* <b>Conciliar</b>, a la vez un <b>juego dinámico</b> sin tiempos muertos y las <b>aptitudes psicológica</b> de los niños de esta edad.</li> <li>* Aportar los consejos <b>únicamente</b> durante los tiempos de pausa</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Preparar los chavales al arbitraje.</li> <li>* Necesidad de acompañamiento de un tutor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Fijar responsabilidades – luchar contra la violencia</li> <li>* Desdramatizar la competición</li> <li>* Mejorar el conocimiento de las reglas para mejorar el juego</li> </ul>
<p><b>ARBITRAJE - SEGURIDAD</b></p> <p><b>Arbitraje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>2 árbitros enfrentados en el sentido longitudinal del terreno.</b></li> <li>* <b>Los jugadores-árbitros previenen a los jugadores antes de silbar.</b></li> <li>* <b>El árbitro que ha silbado una falta se ocupa de la puesta en juego, siendo el otro árbitro quien se ocupará del resto de jugadores.</b></li> <li>* Aplicar la regla del "placador-placado" y de los que se incorporan.</li> </ul> <p><b>Seguridad :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Ser muy cuidadosos de los placajes altos, percusiones etc</li> <li>* las posturas y los desplazamientos en la melé</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>El principal objetivo</b> para esta categoría de edad es vivir un <b>máximo de situaciones de desequilibrio</b> tanto en los planos ofensivos como defensivos utilizando las formas de juego para avanzar en continuidad.</li> <li>* <b>Puntapié con el balón en suelo</b> : adquirir una habilidad específica</li> <li>* <b>ELEGIR</b>: Dar otra alternativa de juego y respetar la meta pedagógica: de la táctica hacia la estrategia y del juego espontáneo hacia el juego organizado.</li> <li>* <b>Melés: Concentración de jugadores</b> para liberar espacio. Iniciación hacia <b>posturas y agarres – Inicio de jugadas</b></li> <li>* <b>Touches: Concentración de jugadores</b> para liberar espacios. <b>Acercamiento a las disputas aéreas</b> – Coordinación, velocidad en el desmarcaje, impulsión y salto. Percepción de las trayectorias, conexión entre saltador y lanzador.</li> <li>El ascensor no esta autorizado por razones de seguridad.</li> <li>Regla del "<b>placador-placado</b>" y de la <b>intervención de los que se incorporan</b>: Debe permitir la continuidad del juego y evitar las « limpiezas » irregulares. <b>A continuación de un placaje</b>, el balón debe ser liberado y los jugadores que se incorporan sólo contactarán con el adversario en la zona de placaje (1 m en su entorno).</li> <li><b>Este contacto debe ser un gesto de empuje y no de percusión</b> (para evitar las imitaciones peligrosas del juego de mayores : limpiezas...etc).</li> </ul>

# **Tablas recapitulatorias**

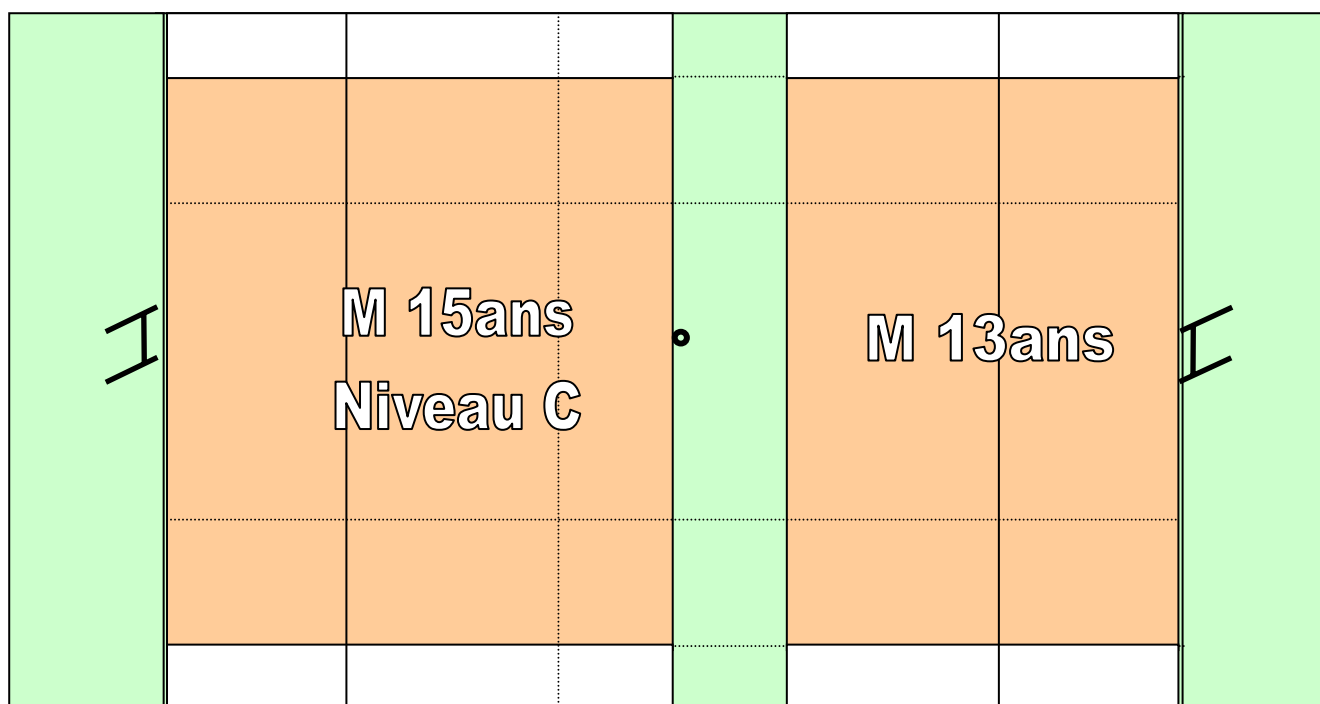
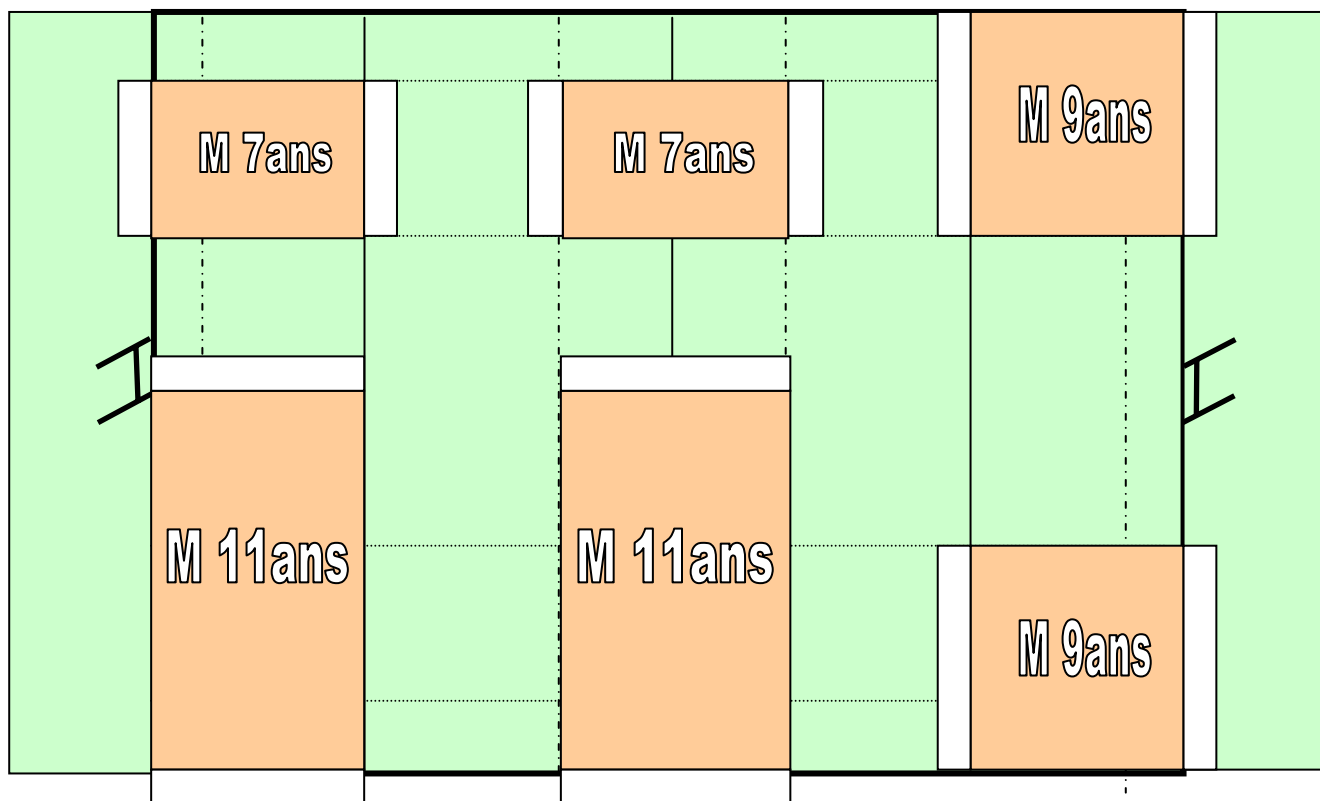
TEGORIA	Menos de 7 Años		Menos de 9 Años		Menos de 11 Años		
<b>OBJETIVOS PRIORITARIOS</b>	El Placer de descubrir la práctica del juego		Résolution des problèmes affectifs liés à l'affrontement		Exploitation des situations de déséquilibre.		
<b>NUMERO DE JUGADORES</b>	Juego a 5 o a 6		Juego a 6		Juego a 8		
<b>SUSTITUCIONES</b>	ilimitadas durante los periodos de descanso excepto lesiones		ilimitadas durante los periodos de descanso excepto lesiones		ilimitadas durante los periodos de descanso excepto lesiones		
<b>TERRENO</b>	22 m X 10 m		22 m X 15 m		30 m X 22 m		
<b>DURACION MACHT UNICO-PAUSAS</b>	6 X 2 mn 30 Descanso de 3 mn entre las series		8 X 3mn - Descanso de 3mn entre las series		8 X 3,30mn - Descanso de 3 mn entre las series.		
<b>DURACION TORNEO ½ día con 3 partidos max.</b>	Tiempo de juego máximo en torneo 20 minutos Ej: 2 partidos. de 4 X 2 mn 30 - 3 ptdos. de 3 X 2 mn 30 - 4 ptdos. de 2 X 2 mn 30		Tiempo máximo en torneo: <b>Entre 24 y 30mn</b> Ej : 2 partidos. de 4 X 3 mn - 3 ptdos. de 3 X 3 mn - 4 ptdos. de 3 X 2 mn 30 5 ptdos. de 2 x 3mn		Tiempo máximo en torneo : <b>Entre 28 y 36mn</b> Ej : 2 partidos de 4x3 mn 30 - 3 ptdos. de 3x3 mn 30 4 ptdos. de 3x3mn – 5 ptdos. de 2x3mn 30 – 6 ptdos. de 2x3mn		
<b>ARBITRAJE</b>	1 Educador-arbitro con 2 balones		1 Educador-arbitro con 2 balones		1 Educador-arbitro con 2 balones		
<b>Puesta en Juego Faltas</b>	<b>¿DONDE?</b>	<b>¿COMO?</b>	<b>¿DONDE?</b>	<b>¿COMO?</b>	<b>¿DONDE?</b>	<b>¿COMO?</b>	
<b>PATADA DE INICIO de partido</b>	En el Centro del terreno	<b>El educador-árbitro :</b> <b>1 - Se posicionará rápidamente en el entorno de la falta</b> <b>2 - Comunicará la naturaleza de la falta posicionándose y designa al niño que va a jugar a continuación (todos deben ser elegidos para este acción alguna vez)</b> <b>3 - Avanzará 2 pasos, posando el balón en el suelo</b> <b>4 – Extenderá sus brazos alejando a los contrarios 3 m (línea de fuera de juego en todo el ancho del terreno). El juego se inicia cuando el niño se desprende del balón (diferente de las otras categorías).</b>  <b>* A 5 m de la línea de marca: Posa el balón y extiende sus brazos alejando los contrarios a 3 m.</b>	En el Centro del terreno	<b>El educador-árbitro :</b> <b>1 - Se posicionará rápidamente en el entorno de la falta</b> <b>2 - Comunicará la naturaleza de la falta posicionándose</b> <b>3 - Avanzará 2 pasos, posando el balón en el suelo</b> <b>4 – Extenderá sus brazos alejando a los contrarios 3 m (línea de fuera de juego en todo el ancho del terreno). Los jugadores de Ambos equipos que no estén en fuera de juego podrán jugar el balón una vez que sea puesto en le suelo</b>  <b>* A 5 m de la línea de marca: Posa el balón y extiende sus brazos alejando los contrarios a 3 m.</b>	En el Centro del terreno	Puntapié con el balón posado en el suelo. Adversarios a 5 m. el balón debe sobrepasar 5m	
<b>PATADA de REINICIO después de un ensayo</b>	En el Centro del terreno Por parte del equipo que ha hecho el ensayo		En el Centro del terreno Por parte del equipo que ha hecho el ensayo		En el Centro del terreno Por parte del equipo que ha hecho el ensayo	En el Centro del terreno Por parte del equipo que ha hecho el ensayo	<b>El educador-árbitro :</b> <b>1 - Se posicionará rápidamente en el entorno de la falta</b> <b>2 - Comunicará la naturaleza de la falta posicionándose</b> <b>3 - Avanzará 2 pasos, posando el balón en el suelo</b> <b>4 – Extenderá sus brazos alejando a los contrarios 3 m (línea de fuera de juego en todo el ancho del terreno). Los jugadores de Ambos equipos que no estén en fuera de juego podrán jugar el balón una vez que sea puesto en el suelo</b>  <b>* A 5 m de la línea de marca: Posará el balón y extiende sus brazos alejando los contrarios a 3 m.</b>
<b>PATADA de REINICIO</b>	5 m de la línea de ensayo		5 m de la línea de ensayo		5 m de la línea de ensayo	5 m de la línea de ensayo	
<b>AVANT o Balón injugable</b>	En el entorno de la falta (5 m de toda línea)		En el entorno de la falta (5 m de toda línea)		En el entorno de la falta (5 m de toda línea)	En el entorno de la falta (5 m de toda línea)	
<b>PUNTAPIE de CASTIGO</b>							
<b>SALIDA a TOCUHE</b>							
<b>Balón muerto – Falta a menos de 5 m de la línea de marca.</b>	5 m de la línea de marca, enfrente de la falta		5 m de la línea de marca, enfrente de la falta		5 m de la línea de marca, enfrente de la falta	5 m de la línea de marca, enfrente de la falta	
<b>Balón directamente a touche</b>	E el entorno de la patada. 5 m de toda línea		E el entorno de la patada. 5 m de toda línea		E el entorno de la patada. 5 m de toda línea	E el entorno de la patada. 5 m de toda línea	





# LOS TERRENOS

# LOS TERRENOS



# LOS TERRENOS

En el caso de no disponer de terreno para el nivel B, se puede utilizar el del Nivel C que tiene la misma longitud aunque 10 ms menos de anchura.

