



Departamento de Educación,
Cultura y Deporte



1982-2022
Aniversario
Estatuto de
Autonomía de
Aragón



DIRECCIÓN GENERAL DE DEPORTE

**40º JUEGOS DEPORTIVOS EN EDAD
ESCOLAR DE ARAGÓN**

NORMATIVA TÉCNICA 2022-23

FEDERACIÓN DE: RUGBY

DEPORTE: RUGBY



Contenido

.1.- CATEGORÍAS CONVOCADAS Y EDADES	2
1.1.- <i>Categorías</i>	2
1.2.- <i>Cambio de Categoría: Si / no</i>	2
2.- NIVELES DE COMPETICIÓN	3
3.- INSCRIPCIÓN Y TRAMITACIÓN DE DOCUMENTACIÓN	3
3.1.- <i>Plazos de Inscripción</i>	3
3.2.- <i>Tramitación de la documentación</i>	4
4.- DOCUMENTACIÓN A PRESENTAR EN LAS COMPETICIONES	5
4.1.- <i>Documentación a presentar en las competiciones en Aragón en todas las fases</i>	5
5.- DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN	5
5.1.- <i>Día y hora</i>	5
5.2.- <i>Información a los participantes</i>	5
6. CALENDARIO.....	6
6.2.- <i>Campeonatos de Aragón</i>	6
7.-INSCRIPCIÓN DE PARTICIPANTES EN LAS DISTINTASFASES:	8
8- INFORMACIÓN	9
9.- PÁGINA WEB	9
10.- SISTEMA DE COMPETICIÓN./REGLAMENTOTÉCNICO	10



1.- CATEGORÍAS CONVOCADAS Y EDADES

1.1.- Categorías:

En razón a su edad los participantes pertenecerán a las siguientes categorías y niveles:

CATEGORÍA	MASC.	FEM.	MIXTO	FECHA NAC.	NIVEL
JUVENIL	X	X		2005-06	A
CADETE			X	2007•08	A
INFANTIL			X	2009•10	A
ALEVÍN			X	2011•12	A
BENJAMÍN			X	2013•14	A
INICIACIÓN			X	2015•16	A
PREINICIACIÓN				2016	

1.2.- Cambio de Categoría: SI

1.2.1.- Inscripciones en categoría superior

Podrá autorizarse la inscripción de deportistas de segundo año en la categoría inmediata superior, salvo en categoría Iniciación que no podrá incorporarse nacidos con posterioridad a 2015.

La tramitación de la Licencia Deportiva Escolar por la entidad participante implicará la autorización del padre, madre o tutor, y facultará la participación del deportista en la categoría inmediata superior.



2.- NIVELES DE COMPETICIÓN

2.1.- *Competición de concentraciones de escuelas.*

2.2.- *Competición de JJEE Aragón.*

3.- INSCRIPCIÓN Y TRAMITACIÓN DE DOCUMENTACIÓN

3.1.- Plazos de Inscripción

La inscripción y tramitación de la documentación será **desde 1 de septiembre de 2022 hasta 30 de junio de 2023** para todos los niveles de competición.

Para la inscripción, cada equipo/entidad deberá contar obligatoriamente con un adulto (mayor de edad), con Licencia de Entrenador/a y si este fuese menor de edad deberá contar además con la figura del Delegado/a, siendo este optativo en el resto de los casos. La licencia de entrenador/a será expedida por la Dirección General de Deporte, siendo necesario que los interesados tengan reconocida la titulación deportiva en la Escuela Aragonesa del Deporte.

- La licencia de entrenador será expedida por la Dirección General de Deporte, siendo necesario que los interesados tengan reconocida la titulación deportiva en la Escuela Aragonesa del Deporte.

Para participar en la presente edición de los Juegos Deportivos en Edad Escolar, las entidades **deberán presentar declaración responsable** de que disponen de la certificación negativa del Registro Central de delincuentes sexuales correspondiente a todo su personal que tiene contacto habitual con menores, y que no ha sido condenado por ninguno de los delitos explicitados en el apartado 5.º del artículo 13 de la Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de protección jurídica del menor, de modificación del Código Civil y de la Ley de Enjuiciamiento Civil. Dicha declaración deberá ser presentada por registro, a la atención de la Dirección General de Deporte, por cada entidad participante antes de iniciar la inscripción de los equipos.

Toda la documentación, anteriormente mencionada, será tramitada a través de alguna de las **Unidades de Registro del Gobierno de Aragón** o a través de los Servicios de



Información y Documentación Administrativa, en las diferentes provincias.

Podrán utilizarse igualmente los procedimientos previstos en el artículo 16.4 de la [Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas](#).

3.2.- Tramitación de la documentación:

La tramitación de la documentación para participar en los Juegos Deportivos en Edad Escolar de Aragón, se realizará necesariamente, por vía telemática. Para poder realizar la tramitación telemática de participantes y equipos es necesario realizar los pasos que se establecen en la página web

<http://deporteescolar.aragon.es>

***Colaboración en la organización y el arbitraje**

Una vez realizadas las inscripciones en la web de Juegos Escolares (JJEE) de Aragón, cada entidad inscrita deberá presentar la licencia de JJEE en la plataforma Matchready, conforme a la circular 1 de FAR exponga en su web, ya que es imprescindible para poder participar.

Con el objeto de colaborar con la organización y arbitraje de todas las competiciones se establece una cuota de 5 € en categoría iniciación, benjamín, alevín e infantil, en la categoría cadete será de 25 € y en la categoría de juvenil son 30 €.

Este pago de cuota permitirá a los deportistas con licencia escolar participar en las competiciones de los Juegos Escolares en Edad Escolar en Aragón.

La entidad realizará los pagos por los deportistas de su misma categoría, mediante transferencia bancaria a nombre de la Federación Aragonesa de Rugby C.C. N° ES80 2085 5240 7403 3107 3734, poniendo el número de albarán en el concepto.

El envío de los listados de deportistas de cada entidad (determinando el club, la categoría del equipo, el nombre y apellidos de los deportistas, nº de licencia de JJEE y nº de licencia de la cuota federativa) deberá de realizarse con anterioridad el mismo jueves antes de la competición, no pudiendo participar en las mismas de no haber cumplido con los plazos establecidos, salvo que por algún problema administrativo se demuestre que la documentación ha sido entregada en plazo y forma.



4.- DOCUMENTACIÓN A PRESENTAR EN LAS COMPETICIONES

4.1- Documentación a presentar en las competiciones en Aragón en todas las fases:

En todas las categorías y niveles se presentará, obligatoriamente, a los árbitros/jueces de la competición, los siguientes documentos:

- Licencia Deportiva Escolar de la Federación Aragonesa de Rugby (con foto incluida y sellada por la entidad) en vigor, de todos los participantes junto con el listado de inscripción.

Se presentará a la Federación Aragonesa de Rugby antes de 2 días de la competición, la siguiente documentación:

Hoja de inscripción de deportistas por Club con el nombre y apellidos de cada deportista, categoría en la que va a participar, con los números de licencia de JJEE y los números de licencia federativa.

5.- DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

5.1.- Día y hora:

Las pruebas se realizarán en sábados o domingos, según el calendario indicado en las Normas Específicas, desarrollándose la competición en horario de 10 a 18 horas.

Cuando sea necesario habilitar otros días, la Dirección General de Deporte podrá autorizarlos previa solicitud y propuesta de la Federación Deportiva correspondiente, compatibilizando este horario con una correcta conciliación académica de los deportistas.

La convocatoria de horarios se comunicará a los Clubes por correo electrónico u ordinario, al menos con 2 días de antelación.

5.2.- Información a los participantes

5.2.1.- Por la Dirección General de Deporte

La Dirección General de Deporte, informará de todo lo relacionado con la competición de



de los Juegos Deportivos en Edad Escolar a través
la página web:

<http://deporteescolar.aragon.es>

5.2.2.- Por la Federación Aragonesa

La Federación Aragonesa, informará de lo relacionado con la competición de los Juegos Deportivos en Edad Escolar a la Dirección General de Deporte y a través de su página web, mediante un apartado de Juegos Escolares.

6. CALENDARIO

El calendario de fechas es el siguiente:

CALENDARIO 2022-2023:

INICIACIÓN (SUB 8). BENJAMIN (SUB 10). ALEVIN (SUB 12).

FECHA	LOCALIDAD	ACTIVIDAD
22 de octubre de 2022	ZARAGOZA	Jornada 1, Partidos entre todos los participantes.
19 de noviembre de 2022		Jornada 2, Partidos entre todos los participantes.
10 de diciembre de 2022		Jornada 3, Partidos entre todos los participantes.
21 de enero de 2023		Jornada 4, Partidos entre todos los participantes.
11 de febrero de 2023		Jornada 5, Partidos entre todos los participantes.
12 de marzo de 2023		Jornada 6, Partidos entre todos los participantes.
15 de abril de 2023		Jornada 7, Partidos entre todos los participantes.
13 de mayo de 2023		FASE AUTONÓMICA JJEE de Aragón

Dependiendo de los equipos participantes se irán añadiendo las localidades para celebrar



los JJEE.

**CALENDARIO 2022-2023: INFANTIL (SUB 14), CADETE (SUB 16) y JUVENIL (SUB 18)**

FECHA	LOCALIDAD	ACTIVIDAD
22 de octubre de 2021	ZARAGOZA	Jornada 1, Partidos entre todos los participantes.
19 de noviembre de 2021		Jornada 2, Partidos entre todos los participantes.
10 de diciembre de 2021		Jornada 3, Partidos entre todos los participantes.
21 de enero de 2023		Jornada 4, Partidos entre todos los participantes.
11 de febrero de 2023		Jornada 5, Partidos entre todos los participantes.
12 de marzo de 2023		Jornada 6, Partidos entre todos los participantes.
15 de abril de 2023		Jornada 7, Partidos entre todos los participantes.
13 de mayo de 2023		FASE AUTONÓMICA JJEE de Aragón

Dependiendo de los equipos participantes se irán añadiendo las localidades para celebrar los JJEE y las fechas son aproximadas ya que dependemos de los cambios de los Campeonatos de España de Selecciones Autonómicas de Sub 16 y Sub 18 y otros calendarios.

6.2.- Campeonatos de Aragón:

PUBLICACIÓN DE LAS CONVOCATORIAS DE CADA FASE Y DEMÁS INFORMACIÓN DE DESARROLLO TÉCNICO



La Federación Aragonesa, comunicará todas las convocatorias de las distintas fases y demás información relativa al Desarrollo de los Juegos Deportivos en Edad Escolar de Aragón mediante la publicación en su página web, con un periodo mínimo de antelación de 2 días a la celebración de cada fase.

7.-INSCRIPCIÓN DE PARTICIPANTES EN LAS DISTINTAS FASES:

Al objeto de garantizar un correcto desarrollo técnico de las distintas fases de desarrollo de los Juegos Deportivos en Edad escolar de Aragón de Rugby, las entidades participantes deberán comunicar a la Federación Aragonesa de Rugby, mediante correo electrónico (email: directortecnico@rugbyaragon.com) el número de participantes en cada una de las fases (listado con nombre, apellidos, nº de licencia de JJEE y nº de licencia de la cuota de la FAR) con un periodo mínimo de antelación de 2 días. La ausencia de comunicación por parte de cualquier entidad impedirá la participación en dicha fase de deportistas de esa entidad.

SEGURO DEPORTIVO

- **COBERTURA:** El seguro cubre las lesiones deportivas producidas con motivo del desarrollo de los Juegos Deportivos en Edad Escolar. La aseguradora FIATC no atenderá cualquier otro accidente sea deportivo o no. La cobertura del seguro abarca desde la fecha de tramitación de la documentación hasta el 31 de Agosto de la temporada en curso.
- **TRAMITACIÓN:** Se realizará por Internet. El pago será telemático (por Internet), o en su defecto (de no poder hacerse por Internet), se presentará el modelo 481 de ingresos, con el impreso de haber abonado el importe del seguro deportivo, que aparece en el programa de tramitación.

Importe de la licencia donde se incluye el seguro deportivo:

- DEPORTISTAS: 5,10€



- DELEGADOS/DIRECTIVOS: 5,10€
- ENTRENADORES/TÉCNICOS: 5,10€

Tanto el protocolo de actuación, como el parte de accidente, como la relación de centros concertados pueden descargarse de la página web: <http://deporteescolar.aragon.es>
Cualquier atención realizada por centros no concertados, serán por cuenta del interesado.

8- INFORMACIÓN

HORARIOS DE ATENCIÓN:

Las Oficinas de la Dirección General de Deporte, para todo lo relacionado con los JUEGOS DEPORTIVOS EN EDAD ESCOLAR permanecerán abiertas excepto días festivos, en el siguiente horario:

MAÑANAS: de lunes a viernes de 9 a 14 horas.

TARDES: * de lunes a jueves de 16:30 a 18:30 horas

(*) NOTA: La atención en horario de tarde, queda supeditada a confirmación telefónica previa.

Para cualquier duda o aclaración pueden mandar un correo a:

- deporteescolar@aragon.es
- deportehuesca@aragon.es
- deporteteruel@aragon.es

9.- PÁGINA WEB

Para todo lo relacionado con los Juegos Deportivos en Edad Escolar de Aragón, existe una página Web, donde puede consultarse cualquier tema relacionado con los mismos:

<http://deporteescolar.aragon.es>



10.- SISTEMA DE COMPETICIÓN Y REGLAMENTO TÉCNICO

10.1. Desarrollo normativo específico del deporte.

SUB 6

Nº DE JUGADORES	Práctica con 5 jugadores (5 vs 5)
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión
CAMPO	22 m (zonas de ensayo no incluidas) x 15 m. 3,5 m por jugador/a
BALÓN	Talla 3
TIEMPO DE JUEGO	30 minutos máximos por media jornada
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o árbitro formativo.
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sustitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<ul style="list-style-type: none"> • Todo jugador/a puede coger el balón, correr con él, pasarlo, patearlo. • El juego al pie está permitido. • Para oponerse al portador basta con agarrarle, cogerle con las dos manos o abrazarle por la cintura (del bajo esternón hasta la cintura). Toda forma de placaje

PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	<ul style="list-style-type: none"> • Sin retrasar el lanzamiento del juego, se le presenta el balón a un utilizador, vigilando que sea un jugador diferente la mayoría de las veces posible. •
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	
SAQUE DE 22	A 3 m de la línea de ensayo	



ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el punto de la falta, a 3 m de toda línea.	El juego arranca cuando el jugador coge el balón, sin pitido del educador/árbitro. • Se deben favorecer las puestas en juego rápidas. • Oposición a 3 m
PUNTAPIÉ DE CASTIGO	En el punto de la falta, a 3 m de toda línea	
PUNTAPIÉ FRANCO		
SALIDA A LATERAL O LATERAL INDIRECTO	En el punto por donde salió, a 3 m de toda línea.	
LATERAL DIRECTO	Patada desde la zona de ensayo: por donde salió. Patada desde fuera de la zona de ensayo: en el punto del golpeo.	

Los Educadores deben 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.

AL PITIDO DEL EDUCADOR/A ARBITRAL, EL JUGADOR SANCIONADO POSA EL BALÓN INMEDIATAMENTE EN EL PUNTO DE LA FALTA, SI NO (PUNTAPIÉ FRANCO O 3 m MÁS, O SUSTITUCIÓN SI SON FALTAS REPETIDAS).

SUB 8

Nº DE JUGADORES/AS	7 v7
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión
CAMPO	30 m (zonas de ensayo no incluidas) x 20 m 4 m por jugador.
BALÓN	Talla 3
TIEMPO DE JUEGO	50 minutos máximo por media jornada o 75 minutos máximo por una jornada
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador/a arbitral
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la



	<p>falta. La sutitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.</p> <p>Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.</p> <p>PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. S</p>
<p>ATACANTES</p>	<p>Cuando el portador esté en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente.</p> <p>El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- PF contrarios a 5 m.</p> <p>El portador que ha sido placado debe transmitir o liberar inmeditamente el balón a más de un metro de él mismo. – PF contrarios a 5 m</p> <p>Si el balón está en el suelo y es injugable: cambio de posesión - PF contrarios a 5 m.</p>
<p>DEFENSORES</p>	<p>Los defensores pueden placar al portador, pero no pueden bloquear con un agarre alto, ni arrancarle el balón de las manos y/o brazos.</p> <p>El placaje debe realizarse obligatoriamente con los 2 brazos. Debe realizarse obligatoriamente entre la cintura y los pies (Cuidado: está prohibido tirarse de cabeza sobre los pies del contrario) - Del PF a la expulsión con sustitución del jugador.</p> <p>Los defensores pueden recuperar una vez que el balón ha sido liberado, pero sin cogerlo de las manos del portador - PF contrarios a 5 m.</p> <p>Los apoyos defensivos deben llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.</p>
<p>CONSIGNAS ARBITRALES</p>	<p>Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón - Del PF a</p>



	la expulsión temporal con sustitución del jugador.
	No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . Un jugador placado en la proximidad de la línea de ensayo puede marcar el ensayo si su acción se realiza en el mismo movimiento.

PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	PF a 5 m de toda línea.
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	Defensa a 5 m. Un PF se puede jugar: para uno mismo o pasándolo a otro jugador después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos).
SAQUE DE 22	A 5 m de la línea de ensayo. Si por el juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiándose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
SALIDA A LATERAL O LATERAL INDIRECTO	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto por el juego al pie, el balón vuelve al equipo contrario en el punto donde se pateó inicialmente.	
LATERAL DIRECTO	Autorizada desde su línea de ensayo en una zona a 5 m delante de él. En caso contrario: en el lugar donde se realizó el pateo	
TRANSFORMACIÓN/DROP/TIRO A PALOS	No	



Los Educadores/as deben 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.

SUB 10

Nº DE JUGADORES/AS	10 v 10
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión
CAMPO	56 m (zonas de ensayo no incluidas) x 40 m 4 m por jugador.
BALÓN	Talla 3
TIEMPO DE JUEGO	65 minutos máximo por media jornada u 85 minutos máximo por una jornada.
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador/a arbitral
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sustitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva. Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas. PERCUSIÓN: un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: PF
ATACANTES	Cuando el portador esté en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente. El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- PF contrarios a 5 m. El portador que ha sido placado debe transmitir



	o liberar inmediatamente el balón a más de un metro de él mismo. – PF contrarios a 5 m
	Si el balón está en el suelo y es injugable: cambio de posesión - PF contrarios a 5 m.
DEFENSORES	Los defensores pueden placar al portador, pero no pueden bloquear con un agarre alto, ni arrancarle el balón de las manos y/o brazos.
	El placaje debe realizarse obligatoriamente con los 2 brazos. Debe realizarse obligatoriamente entre la cintura y los pies (Cuidado: está prohibido tirarse de cabeza sobre los pies del contrario) - Del PF a la expulsión con sustitución del jugador.
	Los defensores pueden recuperar una vez que el balón ha sido liberado, pero sin cogerlo de las manos del portador - PF contrarios a 5 m.
	Los apoyos defensivos deben llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.
CONSIGNAS ARBITRALES	Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón - Del PF a la expulsión temporal con sustitución del jugador.
	No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . Un jugador placado en la proximidad de la línea de ensayo puede marcar el ensayo si su acción se realiza en el mismo movimiento.

PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	PF a 5 m de toda línea.
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	Defensa a 5 m. Un PF se puede jugar: para uno mismo o pasándolo a otro jugador después de haberlo
SAQUE DE 22	A 5 m de la línea de ensayo.	



	Si por el juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiándose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	chutado (balón en el suelo o separándose de las manos).
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
SALIDA A LATERAL O LATERAL INDIRECTO	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto por el juego al pie, el balón vuelve al equipo contrario en el punto donde se pateó inicialmente.	
LATERAL DIRECTO	Autorizada desde su línea de ensayo en una zona a 5 m delante de él. En caso contrario: en el lugar donde se realizó el pateo	
TRANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	No	

- Al pitido del árbitro el jugador del equipo sancionado debe posar el balón en el suelo inmediatamente. Si no lo hace PF, o 5 m de penalización o expulsión con cambio por reiteración de falta

Los Educadores/as deben 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.

SUB 12

Nº DE JUGADORES/AS	10 v 10
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión
CAMPO	56 m (zonas de ensayo no incluidas) x 40 m 4,5 m por jugador.



BALÓN	Talla 4
TIEMPO DE JUEGO	65 minutos máximo por media jornada u 90 minutos máximo por una jornada.
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sustitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.
	PERCUSIÓN: un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: PF
PLACAJE	El placaje debe ser ejecutado obligatoriamente con los 2 brazos, entre la cintura y los pies. Todo agarre por encima de la cintura o sin utilizar los 2 brazos será sancionada.
	El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- PF contrarios a 5 m.
	Un jugador sancionado por un placaje peligroso debe de ser sistemáticamente expulsado por el árbitro (2 minutos) realizándose un cambio de jugador. Los lanzamientos por la camiseta o cuerpo, así como las «francesas» están prohibidos y deben de sancionarse.

PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	De drop. Adversario a 5 m.
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	balón debe pasar 5 m.
SAQUE DE 22	A 10 m de la línea de ensayo.	Puntapié franco. Adversario a



		5 m
ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta a 5 m de cualquier línea.	<p>Melé educativa sin impacto : 3+2 contra 3+2. • Empuje en el eje autorizado, limitada hasta la conquista del balón (cuando el balón está detrás de los pies de un primera línea). . • Agarres de los jugadores de 1ª línea (reglas del rugby XV). • Líneas de fuera de juego a 5 m. • Los jugadores « +2 » se colocan en posición de 3ª línea alas, agarrados al pilar mano interior en el pantalón y mano exterior en la camiseta, de pie, sin acción de empuje. No pueden actuar hasta el final de la melé. • El educador acompañante da las consignas sin impacto: 1 FLEXIÓN, 2 AGARRE, 3 COLOCACIÓN. • El medio de melé introducirá el balón sin retrasos. El árbitro intervendrá inmediatamente en caso de inestabilidad de la melé : PF • El medio de melé contrario se sitúa en su costado sin seguir la progresión del balón, o bien detrás en el eje de la melé. • Talonaje autorizado. No se puede disputar el talonaje. • Ganar el balón = finalización del empuje. • Final de la melé = cuando el medio de melé</p>



		levanta el balón del suelo. • La melé nunca se repite. • Agarres incorrectos y malas posturas : PF • Melés giradas, balón injugable o si la seguridad obliga: PF a favor del equipo que introducía.
PUNTAPIÉ DE CASTIGO	En el lugar de la falta a 5 m de cualquier línea.	Puntapié franco. Contrario a 5 m.
PUNTAPIE FRANCO	En el lugar de la falta a 5 m de cualquier línea.	Puntapié franco. Contrario a 5 m. Sin opción de pedir melé.
SALIDA A LATERAL O LATERAL INDIRECTO	Por el lugar donde salió, a 5 m mínimo de la línea de ensayo	Lateral = Conquista disputada.. • 1 lanzador, 2, 3 o 4 saltadores y 1 receptor. • Para los defensores, en espejo de los atacantes (lanzador, saltador, receptor). • Sin ayudas a los saltadores. • Primer jugador del alineamiento a 3 m. Final del alineamiento, determinado por el jugador al cierre, que debe estar a 10 m de la línea de lateral. • El jugador opuesto al lanzador a 2 m del alineamiento (en lo ancho y en lo profundo). • Los receptores a 2 m en profundidad del
LATERAL DIRECTO	Patada más allá de los 10 m: en el lugar de la patada	



	Patada en la zona de ensayo o a menos de 10 m: en el lugar donde salió	alineamiento. • Puestas en juego rápidas autorizadas, respetando las líneas de fuera de juego. Resto de jugadores fuera del alineamiento a 5 m.
TRANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	No	

- Al pitido del árbitro el jugador del equipo sancionado debe posar el balón en el suelo inmediatamente. Si no lo hace PF, o 5 m de penalización o expulsión con cambio por reiteración de falta. - si se producen 5 ensayos de diferencia en cualquier momento: marcador cerrado y obligatoriedad de reequilibrar los equipos.

Los Educadores deben 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.

SUB 14

Nº JUGADORES/AS	15 titulares, cambios acordados previamente. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores
DIMENSIONES DEL TERRENO	100 x 70 m (con 5 m de zona de marca).
DURACIÓN DEL JUEGO	a. Un partido: dos tiempos de 30 minutos. b. Torneo de un día: máximo 70 min. c. Torneo de 2 días: máx. 120 min. debiendo jugarse el 60%



	en uno de los días.
BALÓN	Nº 4
PUNTOS	5 puntos por ensayo. 2 puntos por transformación. 3 puntos por drop. 3 puntos por Puntapiés de Castigo.
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES/AS	<p>Todo jugador/a 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 empujar al portador del balón. • Marcar puntos mediante drop. • Patear el balón, nunca cuando está en el suelo. • 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. • Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario • Estar detrás del compañero portador del balón.

PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo.	Drop, el balón debe avanzar al menos 10 m. El equipo receptor debe situarse a 10 m.
SAQUE DE 22 M. TRAS ANULADO O BALÓN MUERTO	Línea de 22m.	Drop.
MELÉ ADELANTADO O	En el lugar de la falta, mínimo	Forman 8 jugadores, como en



BALÓN INJUGABLE	a 5 m de la línea de marca y de lateral.	S19. Resto de jugadores a 5 m. detrás del último pie de su melé. Sólo se permite un empuje sobre la introducción del balón y no puede ser de más de 1 m. El otro medio de melé debe quedarse sobre la línea de puesta del balón en juego o ir detrás de la línea de fuera de juego. El nº8 puede jugar el balón como desee
LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca.	El equipo que lanza marcará el número máximo de jugadores en el alineamiento, el mínimo será de 2 (PF). El balón puede lanzarse sobre los jugadores del alineamiento o más allá de los 15 m. El oponente del lanzador debe estar a 2 m de la línea de 5 m y a 2 m de la línea de puesta en juego (PF). Debe haber un receptor por equipo a 2 m del alineamiento y no podrá incorporarse al mismo (PF). El resto de jugadores deben permanecer a 10 m hasta que finalice el lateral (PC) Prohibidos los preagarres (PF), apoyos o levantamientos (PC). 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.	Con los mismos condicionantes que en categoría senior, incluido patear a palos. El otro equipo



		debe estar a 10 m.
SUSTITUCIÓN EDUCATIVA	TEMPORALES 5 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador.	Durante el tiempo de expulsión ningún otro jugador ocupará el lugar del expulsado.
	DEFINITIVAS Sólo en casos excepcionales (explicar el motivo al jugador y entrenador).	Podrá entrar otro jugador en sustitución, una vez transcurridos los 5 minutos de sanción • Se sanciona al jugador, que no podrá volver a jugar el partido, y no al equipo

Los Educadores/as deben permanecer en la zona de la línea de saque lateral con los jugadores que no están participando de inicio. Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal.

SUB 16 Y SUB 18

Jugarán con las leyes de World Rugby.

10.2. Desarrollo específico del sistema de competición. Explicación modelo de competición.

Todos los equipos jugarán contra todos los equipos. El sistema de puntuación se pondrá el mismo resultado en las categorías sub 8, sub 10, sub 12 y sub 14, excepto en la categoría sub 16 y sub 18.

10.3 En deportes colectivos, detallar en este apartado:

- **Concretar la diferencia máxima de puntos o goles por partido entre los dos equipos que se reflejarán en el acta (Hasta la categoría infantil incluida)**

En todas las categorías menos en la categoría cadete y juvenil, se pone en el acta el mismo número de puntuación. Para no perder los datos el árbitro en las observaciones podrá el resultado real del partido por una posible reclamación



de otro equipo,

- **Formato concreto de competición que garantiza que todos los participantes inscritos en el acta dispondrán de un período mínimo de participación que no podrá ser inferior a un cuarto del tiempo total del encuentro (Hasta la categoría alevín incluida)**

El entrenador/a tendrá una plantilla en la que rellenarán los cambios de cada uno de sus equipos. El árbitro/a tendrá que pedir a los entrenadores/as cambios entre sus jugadores para poder terminar el partido.

10.4 Criterios para la Selección y participación de los/as deportistas en los Campeonatos de España convocados por el CSD.

Los criterios de selección y participación de jugadores/as para el campeonato de España de CSD será:

1.- La comisión técnica de la Federación Aragonesa de Rugby será el órgano que decidirá la selección definitiva de aquellos jugadores que asistirán al Campeonato. Esta comisión estará compuesta por:

- Seleccionadores de la selección masculina y femenina.
- Directora técnica de la Federación Aragonesa de Rugby.

2.- Los criterios de participación en los entrenamientos previos al Campeonato se centrarán en el trabajo realizado a lo largo de la temporada 2021-2022 en sus clubes y/o en el programa de tecnificación y/o la Academia Nacional (Federación Española de Rugby), en la liga aragonesa de su categoría y en otras ligas que puedan jugar. El seguimiento lo realizarán los seleccionadores/as.

3.- Los criterios de selección se centrarán en la asistencia y el trabajo realizado



en los entrenamientos organizados por la Federación Aragonesa de Rugby y por su rendimiento en los diferentes partidos de JJEE, ligas, ...

4.- Para participar en los campeonatos de España los jugadores/as deberán tener ficha de Juegos Escolares y ficha federativa de su categoría para poder participar.