

DIRECCIÓN GENERAL DE DEPORTE

**43º JUEGOS DEPORTIVOS EN EDAD
ESCOLAR DE ARAGÓN**

NORMATIVA TÉCNICA 2025-26

FEDERACIÓN DE: RUGBY

DEPORTE/ESPECIALIDAD:RUGBY

73006566N
JESUS JOAQUIN
JIMENEZ (R:
G50334853)

Firmado digitalmente
por 73006566N JESUS
JOAQUIN JIMENEZ (R:
G50334853)
Fecha: 2025.10.01
13:23:12 +02'00'



Contenido

1.- CATEGORÍAS CONVOCADAS Y EDADES

1.1.- Categorías:

1.2.- Inscripción en categoría superior:

2.- NIVELES DE COMPETICIÓN

3.- INSCRIPCIÓN Y TRAMITACIÓN DE DOCUMENTACIÓN

3.1.- Plazos de Inscripción

3.2.- Tramitación de la documentación:

4.- DOCUMENTACIÓN A PRESENTAR EN LAS COMPETICIONES

5.- DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

6.- CALENDARIO

7.-INSCRIPCIÓN DE PARTICIPANTES EN LAS DISTINTAS FASES:

7.1.- Plazo altas y bajas de participantes.

7.2.- Cuota participación

8.- CANALES DE INFORMACIÓN

8.1.- Dirección General de Deporte

8.2.- Federación Aragonesa

9.- SEGURO DEPORTIVO

10.- SISTEMA DE COMPETICIÓN Y REGLAMENTO TÉCNICO

10.1.- Desarrollo normativo específico del deporte.

10.2.- Desarrollo específico del sistema de competición

10.3.- Características específicas:

10.3.1.- Número máximo y mínimo deportistas por equipo.

10.3.2.- Diferencia máxima de puntos/goles por partido

10.3.3.- Tiempo mínimo de juego

10.3.4.- Deportistas sexo contrario.

10.3.5.- Equipos mixtos.

10.3.6.- Participación en equipos de la misma entidad

10.4.- Criterios para la selección y participación de los/as deportistas en los Campeonatos de España (CESA) convocados por el consejo Superior de Deporte.

1.- CATEGORÍAS CONVOCADAS Y EDADES

1.1.- Categorías:

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

(las que convoque según cada federación)

CATEGORÍA JDEE	CORRESPONDENCIA DE LA CATEGORÍA EN LA MODALIDAD DEPORTIVA	MASC.	FEM.	MIXTO (desglose Pto 10.3.5)	FECHA NAC.	Añadir año de nacimiento en caso permitir inscripción en categoría superior	NIVEL
JUVENIL	JUVENIL	X	X		2008-09	2010	A, B
CADETE	CADETE	X	X	X	2010-11	2012	A, B
INFANTIL	INFANTIL	X	X	X	2012-13	2014	A, B, C
ALEVÍN	ALEVÍN	X	X	X	2014-15	2016	A, B, C
BENJAMÍN	BENJAMÍN	X	X	X	2016-17	2018	A, B, C
INICIACIÓN	INICIACIÓN	X	X	X	2018-19		B
PREINICIACIÓN	PREINICIACIÓN	X	X	X	2019		B

Categorías adaptadas

Podrá proponerse por parte de la Federación correspondiente dividir una Categoría cuando el número de equipos previstos para inscribirse en esa categoría así lo aconseje, para de esta manera facilitar una competición lo más equilibrada posible. La subcategoría llevará delante del nombre el prefijo PRE y estará integrada por los deportistas de primer año de la categoría de referencia (Ejemplo: Preinfantil para los nacidos en 2013).

1.2.- Inscripción 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 2019.

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

Excepto en la categoría Iniciación y Preiniciación, que serán únicamente nivel “

- 2.1.- Competición Zaragoza. A, B, C
- 2.2.- Competición Huesca. A, B, C
- 2.3.- Competición Teruel. A, B, C
- 2.4.- Competiciones Comarcales. A, B, C



3.- INSCRIPCIÓN Y TRAMITACIÓN DE DOCUMENTACIÓN

3.1.- Plazos de Inscripción

La inscripción y tramitación de la documentación será:

Fecha de apertura de inscripción	1 septiembre de 2025
Fecha de cierre de inscripción	30 de junio de 2026

La inscripción debe realizarse con la foto actualizada del deportista y el sello (una vez impresa la licencia) por parte de la Entidad, que se hace responsable, junto con el delegado de la veracidad de los datos.

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

El número máximo de equipos en los que puede estar un entrenador/a como titular, propuesto por la Federación Aragonesa, es: 3

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 artículo 57 de la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y a la adolescencia frente a la violencia. Esta declaración responsable se firmará electrónicamente desde la aplicación informática de gestión de Juegos Escolares por las entidades deportivas participantes, exclusivamente a partir del 1 de septiembre de 2025.

3.3.- 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 de equipos y participantes es necesario su acceso a través del tramitador online de la aplicación de Juegos Deportivos en Edad Escolar:

<https://deporteescolar.aragon.es/es/nuevo-tramitador-on-line/id/338>



***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, 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 0 € 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. a) 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. Nº 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

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 JEE y los números de licencia federativa.*
- Hoja de inscripción de equipos



5.- DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

Las pruebas se realizarán en sábados o domingos, según el calendario indicado en las Normas Específicas, desarrollándose la competición en horario de 10 a 15 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.

6.- CALENDARIO

El calendario de fechas se encuentra adjunto en Anexo I.

Todas las pruebas que se celebren correspondientes a los Juegos Deportivos en Edad Escolar, deben figurar en dicho anexo. Cualquier prueba que no conste en el mismo, se considerará que no forma parte de la competición de los Juegos Deportivos en Edad Escolar.

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, las entidades participantes deberán comunicar a la Federación Aragonesa, mediante correo electrónico (email: escolares@rugbyaragon.com) el número de participantes en cada una de las fases con un periodo mínimo de antelación de 5 días. La inscripción irá acompañada por el justificante de pago relativo a los inscritos en la etapa. La ausencia de comunicación por parte de cualquier entidad impedirá la participación en dicha fase de deportistas de esa entidad.

7.1.- Plazo de altas y bajas de participantes.

Para el nivel A, el plazo establecido para altas y bajas, una vez finalizado el plazo de inscripción, será hasta fecha 30 de junio de 2026

Para los niveles B y C el plazo permanecerá abierto durante todo el curso, para facilitar la incorporación de nuevos deportistas, respetando el resto de normativa estipulada en esta Orden

7.2.- Cuota de participación

- DEPORTISTAS: 0€
- DELEGADOS/DIRECTIVOS: 0€
- ENTRENADORES/TÉCNICOS: 0€



8.- CANALES DE INFORMACIÓN

8.1.- Dirección General de Deporte

La Dirección General de Deporte, informará de todo lo relacionado con la competición de los Juegos Deportivos en Edad Escolar a través de la página web: <http://deporteescolar.aragon.es>

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 de mañanas de lunes a viernes de 9 a 14 horas.

(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

8.2.- 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:

Enlace web: <https://rugbyaragon.com/>

Coordinador juegos escolares: Pablo Bernal

Email contacto: escolares@rugbyaragon.com

Teléfono contacto: 606 69 98 50

Las Federaciones deberán publicar y actualizar los resultados y clasificaciones en la sección habilitada en su web para juegos escolares para su consulta por los interesados y público en general.

9.- SEGURO DEPORTIVO

- **COBERTURA:** El seguro cubre las lesiones deportivas producidas con motivo del

desarrollo de los Juegos Deportivos en Edad Escolar. La aseguradora 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 desde la aplicación informática de gestión de Juegos Escolares por las entidades deportivas participantes. 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.

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.

10.- SISTEMA DE COMPETICIÓN Y REGLAMENTO TÉCNICO

Detallar en este apartado si existe en el modelo de competición, algún sistema de premiación por equipos (cómo, por ejemplo, sumando la clasificación o ranking de los equipos masculinos y femeninos)

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
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 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. <ul style="list-style-type: none"> • 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 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	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 arbitral
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sutitución 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. S



<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 inmediatamente 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>CONSIGNAS ARBITRALES</p>	<p>Los apoyos defensivos deben llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.</p> <p>Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón - Del PF a la expulsión temporal con sustitución del jugador.</p>

	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. 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 CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	
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 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	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 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.



	<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. Sanción: PF</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 inmediatamente 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>



	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. 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 CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	
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	

- 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 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	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.

<p>ARBITRAJE</p>	<p>Un jugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral</p>
<p>ANTIJUEGO</p> 	<p>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.</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. Sanción: PF</p>
<p>PLACAJE</p>	<p>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.</p>
	<p>El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- PF contrarios a 5 m.</p>
	<p>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.</p>

PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	De drop. Adversario a 5 m. balón debe pasar 5 m.



SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	
SAQUE DE 22	A 10 m de la línea de ensayo.	Puntapié franco. Adversario a 5 m





<p>ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE</p> 	<p>En el lugar de la falta a 5 m de cualquier línea.</p>	<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 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.</p>
---	--	---

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.
LATERAL DIRECTO 	Patada más allá de los 10 m: en el lugar de la patada	<ul style="list-style-type: none"> • Para los aerensores, 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



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

- 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

<p>Nº JUGADORES</p>	<p>15 titulares, cambios acordados previamente. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores</p>
<p>DIMENSIONES DEL TERRENO</p>	<p>100 x 70 m (con 5 m de zona de marca).</p>



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.
---------------	--

<p>DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES</p> 	<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 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?
------------------------	----------------	---------------

<p>SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO</p>	<p>En el centro del campo.</p>	<p>Drop, el balón debe avanzar al menos 10 m. El equipo receptor debe situarse a 10 m.</p>
<p>SAQUE DE 22 M. TRAS ANULADO O BALÓN MUERTO</p>	<p>Línea de 22m.</p>	<p>Drop.</p>
<p>MELÉ ADELANTADO O</p>	<p>En el lugar de la falta, mínimo</p>	<p>Forman 8 jugadores, como en</p>
<p>BALÓN INJUGABLE</p> 	<p>a 5 m de la línea de marca y de lateral.</p>	<p>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</p>



<p>LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO</p> 	<p>En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca.</p>	<p>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.</p>
<p>GOLPES OTRAS INFRACCIONES</p>	<p>En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.</p>	<p>Con los mismos condicionantes que en categoría senior, incluido patear a palos. El otro equipo</p>
		<p>debe estar a 10 m.</p>
<p>SUSTITUCIÓN EDUCATIVA</p>	<p>TEMPORALES 5 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenado.</p>	<p>Durante el tiempo de expulsión ningún otro jugador ocupará el lugar del expulsado.</p>



	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 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.

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.- Características específicas

10.3.1.- Número máximo y mínimo deportistas por equipo

El número máximo y mínimo de jugadores por equipo para cada categoría propuesto por la Federación Aragonesa, es:

Categorías	NIVEL "A"		NIVEL "B"		NIVEL "C"	
	Máximo	Mínimo	Máximo	Mínimo	Máximo	Mínimo
Juvenil	23	12	23	12		
Cadete	23	12	23	12		
Infantil	23	12	23	12	23	12
Alevín	20	5	20	5	20	5
Benjamín	20	5	20	5	20	5

Iniciación			15	5		
Preiniciación			12	4		

El

número máximo de jugadoras/es inscritos en deportes de equipo, no excederá el número máximo de jugadores que se permite incluir en el acta del partido, evitando de esta forma que ningún deportista quede excluido de participar por exceso de i



10.3.2.- Diferencia Máxima de Puntos/goles por partido

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 pondrá el resultado real del partido por una posible reclamación de otro equipo.

10.3.3.- Tiempo mínimo de juego

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)

10.3.4.- Deportistas sexo contrario

Indicar el % de deportistas del sexo contrario que, manteniendo la modalidad del equipo (masculina o femenina), se permitirá entre sus componentes, que en ningún caso podrá superar el 25 % del máximo de deportistas que puedan integrar el equipo. No obstante, esta opción se permitirá siempre que no exista la posibilidad de crear un equipo de su modalidad.

Categorías	NIVEL "A"		NIVEL "B"		NIVEL "C"	
	Máximo num deportistas femenino en equipo masculino	Máximo num deportistas masculino en modalidad femenina	Máximo num deportistas femenino en modalidad masculina	Máximo num deportistas masculino en modalidad femenina	Máximo num deportistas femenino en modalidad masculina	Máximo num deportistas masculino en modalidad femenina
Juvenil	0	0	0	0		
Cadete	5	5	5	5		

Infantil	5	5	5	5	5	5
Alevín	4	4	4	4	4	4
Benjamín	4	4	4	4	4	4
Iniciación			3	3		
Preiniciación			3	3		

10.3.5.- Equipos mixtos

Asimismo, se deberá poner la proporcionalidad entre deportistas masculinos y femenino respecto al máximo de jugadores/as en su categoría mixta,

CATEGORIA MIXTA	Núm máximo deportistas X equipo	Num deportistas femeninas	Num deportistas masculinos
Cadete			
Infantil			
Alevín			
Benjamín			
Iniciación			
Preiniciación			

10.3.6.- Participación en equipos de la misma entidad

Las personas deportistas inscritas en una categoría podrán participar en otro equipo de la misma entidad en la categoría inmediatamente superior (únicamente deportistas de segundo año), o en un equipo de la misma entidad y de la misma categoría, pero de superior nivel, siempre que esta posibilidad figure expresamente recogida en la correspondiente norma específica de su deporte. En estos casos, no está permitida la participación, en ningún caso, con más de un equipo por jornada y día; y en las Fases Finales Provinciales y/o Autonómicas con más de un equipo, pudiendo hacerlo sólo con el equipo en el que esté inscrito.

10.4.- Criterios para la Selección y participación de los/as deportistas en

los Campeonatos de España (CESA) convocados por el Consejo Superior de Deportes.

Criterios deportivos decididos por la persona a cargo de la selección pertinente, que tengan licencia en la federación aragonesa de rugby



ANEXO I – CALENDARIO

(Desglosar por fases)

**INICIACIÓN (SUB 8), BENJAMIN (SUB 10), ALEVIN (SUB 12)**

FECHA	LOCALIDAD	ACTIVIDAD
18 de octubre de 2025	Zaragoza	Jornada 1, Partidos entre todos los participantes.
8 de noviembre de 2025	Tarazona	Jornada 2, Partidos entre todos los participantes.
13 de diciembre de 2025	Huesca	Jornada 3, Partidos entre todos los participantes.
17 de enero de 2026	Zaragoza	Jornada 4, Partidos entre todos los participantes.
14 de febrero de 2026	Teruel	Jornada 5, Partidos entre todos los participantes.
28 de febrero de 2026	Por definir	Propuesta de Torneo con Tudela y Navarra
14 de marzo de 2026	Zaragoza	Jornada 6, Partidos entre todos los participantes.
11 de abril de 2026	Soria	Jornada 7, Partidos entre todos los participantes.
16 de mayo de 2025	Zaragoza	FASE AUTONÓMICA JJEE de Aragón
30 de junio de 2026	Tarazona	Jornada 8, Partidos entre todos los participantes.