



Federación Española de Rugby
Dirección Desarrollo

REGLAMENTO RUGBY INCLUSIVO

**“CESA INCLUSIVO
22 de junio 2019 – Valladolid”**



Nº DE JUGADORES	9 titulares (3 jugadores/dinamizadores sin diversidad funcional, 3 jugadoras/dinamizadoras sin diversidad funcional, 3 jugadores/as con diversidad funcional), cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores y donde los jugadores y jugadoras sin diversidad funcional hagan de dinamizadores.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	Máximo 60 x 45 m y mínimo 55 x 40 m (con 5 m de zona de marca). 5 m de ancho por jugador.	
DURACIÓN DEL JUEGO	a. Un partido: Dos tiempos de 10 minutos. b. Torneo de un día: 60 minutos como máximo.	
BALÓN	nº 4.	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<p>Todo jugador/a dinamizador/a puede:</p> <ul style="list-style-type: none">• Coger el balón.• Correr con el balón. Sólo podrán correr diez metros portando el balón, una vez recorrido los diez metros deberá dar un pase a compañero. (G.F.)• Pasar el balón hacia atrás, cada dos pases siempre debe haber un pase a un jugador/a. (G.F.)• Placar a otros jugadores/dinamizadores.• Bloquear y parar agarrando de pie a los otros Jugadores por encima de las cintura y por debajo de los hombros.• En esta condiciones, se podrá parar el Maul, pero no esta permitido un segundo empuje en el maul. (G.C.)• Patear el balón, siempre que éste esté en sus manos y el balón bote en el campo. <i>(Si sale directamente a lateral o el balón se encuentra en el suelo se decretará melé para el equipo contrario.)</i>• El hand-off/fend off, sólo se permitirán si se hacen con la mano abierta y dirigido al tórax o abdomen de otro Jugador/dinamizador, nunca a la cara del adversario y nunca a otro Jugador/a. (G.C.)• Un dinamizador puede marcar un ensayo si para ello debe correr menos de cinco metros y siempre que el pase venga de un jugador (Saque 22). <p>Todo jugador/a dinamizador/a debe:</p> <ul style="list-style-type: none">• Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores.• Soltar el balón rápido si es placado.• No se permite entrar en las melés abiertas. (G.C.)• Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo.• Estar detrás del compañero portador del balón.• No deben de ganar el partido por sí mismo. El objetivo es que el equipo funcione• Ser el apoyo para los jugadores para comprender el juego y disfrutar de el. Deben ser los referentes. <p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none">• Coger el balón.• Correr con el balón.• Pasar el balón hacia atrás.• Placar al adversario.• Patear el balón, siempre que éste esté en sus manos y el balón bote en el campo.• 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. (G.C.)• No puede entrar en una mele abierta. (G.C.) <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none">• Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores.• Soltar el balón rápido si es placado.• Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo.• Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario.• Estar detrás del compañero portador del balón.	
PUESTA en JUEGO	¿DONDE?	¿COMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo.	Mediante un drop. El equipo receptor debe situarse a 5 m y el balón debe avanzar al menos 5 m. Si el balón no alcanza 5 metros, entra en marca y es anulado o sale por balón muerto, o sale directamente a lateral. Melé en el centro del campo o repetición a elegir por el equipo no infractor.
SAQUE DE 22 M. TRAS ANULADO O BALÓN MUERTO	A 10 m de la línea de ensayo.	Igual que en los saques de centro.



MELÉ EDUCATIVA ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	Forman cinco, tres en primera línea y dos en la segunda. Sin impacto, sin empujes y con talonaje disputado. (PC). El medio de melé que no introduce el balón debe permanecer directamente detrás de la formación de su melé (PC). Resto de jugadores a 5 m (PC).
LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	Por donde corresponda el saque de lateral, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	El alineamiento lo forman cuatro jugadores por equipo que se sitúan entre 2 y 7 metros de la línea de lateral (PF). El balón debe lanzarse sobre esos jugadores (Sanción: cambio) El oponente del lanzador debe estar a 1 metro de lateral y a 1 m. de la línea de puesta en juego. Debe haber un receptor por equipo a 1 m. del alineamiento y no podrá incorporarse al mismo (PF) El resto de jugadores deben permanecer a 7 m hasta que finalice el lateral (PC) Prohibidos los preagarres (PF), apoyos o levantamientos (PC). NO están permitidos los saques rápidos.
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	Mediante una pequeña patada para jugarlo a la mano. El otro equipo debe estar a 5 m. El juego comienza cuando el balón es pateado.
SUSTITUCIÓN EDUCATIVA	TEMPORALES 5 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador.	<ul style="list-style-type: none"> Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado. Se sanciona al jugador no al equipo.
	DEFINITIVAS Sólo en casos excepcionales (explicar el motivo al jugador y entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> Podrá entrar otro jugador en sustitución. Se sanciona al jugador y no al equipo.