



**FEDERACIÓN ESPAÑOLA
DE RUGBY**
Dirección Desarrollo

RUGBY INCLUSIVO
Reglamento de Rugby 7's



INTRODUCCIÓN

Cada participante siguiendo la ficha de valoración funcional tendrá asignado un Grupo según su capacidad funcional. Para determinar el grupo funcional de cada jugador con o sin discapacidad, se recomienda la realización de la evaluación inicial que indique el nivel físico y cognitivo (en relación con la práctica deportiva) de cada deportista de cara a garantizar que se cumplen los principios de inclusión básicos de seguridad en el juego, participación plena y disfrute de todos los deportistas.

ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO POR GRUPOS	
GRUPO 1	Deportistas con limitaciones motrices, cognitivas o conductuales que impidan garantizar su seguridad o la seguridad de los demás deportistas en un partido de rugby ya que son jugadores que se encuentran en momento de aprendizaje y desarrollo. No se recomienda la participación en competición (entendiendo por competición cualquier partido que se dispute dentro del marco normativo del Plan Nacional de Rugby Inclusivo). Si que pueden formar parte de los equipos y participar en los entrenamientos.
GRUPO 2	Deportistas con bajo nivel funcional y sin autonomía total en el juego, que requieren adaptaciones en el reglamento para garantizar su seguridad y disfrute.
GRUPO 3	Deportistas con afectación motriz o cognitiva leve-moderada que puede requerir apoyo en momentos puntuales durante el juego, y que necesitan ciertas adaptaciones en el reglamento para garantizar su seguridad y disfrute.
GRUPO 4	Deportistas que posean un nivel de competencia física, cognitiva, emocional y deportiva lo suficientemente alto como para practicar el rugby sin modificación del reglamento correspondiente.

Consideraciones previas.

El concepto 'jugador¹ vulnerable' significa deportistas de **grupo 2 (identificados con cascos rojos)** o **grupo 3 (identificados con cascos amarillos)**. La identificación visual con cascos **rojos** o **amarillos** será obligatoria para todos los partidos disputados bajo el marco del Plan Nacional de Rugby Inclusivo. Esta división se aplica a jugadores con y sin discapacidad intelectual ya que la vulnerabilidad puede ser física, cognitiva o pueden concurrir ambas a la vez (bajo el principio de seguridad del Plan Nacional de Rugby Inclusivo).

¹ Siguiendo lo estipulado en la RAE <http://lema.rae.es/dpd/srv/search?id=Tr5x8MFOuD6DVTIDBg> usamos el masculino como genérico para referirnos tanto a jugadoras como a jugadores, ya que los equipos inclusivos pueden ser mixtos en todos los grupos de edad. Hacemos distinción específica en algunos casos donde el contexto pueda llevar a confusión.



Las adaptaciones del reglamento hacen referencia a los grupos **2** y **3**. Dado que no se recomienda la participación de deportistas del grupo 1 en competición (ver documento Plan Nacional Rugby Inclusivo para su definición), tampoco se contemplan en las adaptaciones. En caso de acuerdo entre equipos para jugar con deportistas del grupo 1, se aplicarían las mismas adaptaciones que en el **grupo 2**.

Los partidos se disputarán con las adaptaciones del equipo con el grupo más vulnerable; es decir, si el equipo ALFA participa con jugadores del **grupo 3** y grupo 4, y el equipo BETA participa con jugadores de los grupos **2, 3** y 4, el partido entre ALFA y BETA se jugará con las adaptaciones correspondientes al **grupo 2**.

Así mismo no se establecen adaptaciones para los jugadores del grupo 4, ya que estos están capacitados para jugar sin ninguna adaptación del reglamento. Los equipos inclusivos (bajo el principio de participación pena del Plan Nacional de Rugby Inclusivo) no pueden estar compuestos únicamente por jugadores del grupo 4 por tanto siempre habrá alguna adaptación en los partidos.



REGLAMENTO DE JUEGO

Las Reglas de Juego se aplican en los partidos de Rugby Siete bajo las siguientes variaciones:

REGLA 2: EL BALÓN

La categoría Masculina jugará con balón de talla nº 5.

La categoría Femenina jugará con balón de talla nº 4.

REGLA 3: NÚMERO DE JUGADORES - EL EQUIPO

3.1 MÁXIMO NÚMERO DE JUGADORES EN EL ÁREA DE JUEGO

Máximo: cada equipo debe tener no más de siete jugadores en el área de juego.

3.4 JUGADORES NOMINADOS COMO SUSTITUTOS

Un equipo puede nombrar hasta cinco cambios/sustitutos.

Un equipo puede sustituir o cambiar hasta cinco jugadores.

3.12 CAMBIO TEMPORAL: EVALUACIÓN DE LESIÓN EN LA CABEZA

Eliminar (c)

3.12 JUGADORES SUSTITUIDOS QUE RETORNAN AL PARTIDO

Si un jugador es sustituido, ese jugador no debe retornar y jugar en ese partido ni siquiera para reemplazar a un jugador lesionado.

Excepciones: un jugador sustituido puede reemplazar a un jugador con una herida sangrienta o abierta, también, a un jugador que ha resultado lesionado como consecuencia de juego sucio (verificado por los Árbitros del partido).

REGLA 5: TIEMPO

5.1 DURACIÓN DEL PARTIDO

Un partido dura no más de catorce minutos a los que se debe adicionar el tiempo de descuento y tiempos suplementarios. Un partido se divide en dos tiempos de no más de siete minutos de tiempo de juego.



5.2 DESCANSO

Después del descanso los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de dos minutos.

5.6 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS

Cuando un partido acaba en empate y se necesita jugar un tiempo extra suplementario, después de un descanso de un minuto se juegan los tiempos suplementarios en periodos de cinco minutos. Después de cada tiempo uno de ellos los equipos cambian de lado sin descanso.

REGLA 6: OFICIALES DEL PARTIDO

6.A ÁRBITRO

6.A.14 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS - SORTEO

Antes de comenzar los tiempos suplementarios el árbitro organiza el sorteo. Uno de los capitanes lanza una moneda y el otro capitán elige para ver quién gana el sorteo. El ganador del sorteo decide si efectúa el saque de centro o elige campo. Si el ganador del sorteo elige campo, los oponentes efectuarán el saque de centro y viceversa.

9.B CONVERSIÓN

9.B.1 EJECUTANDO LA CONVERSIÓN

Modificar

(c) El puntapié debe ser de botepronto.

Eliminar (d)

Modificar

(e) El pateador debe efectuar el puntapié dentro los treinta segundos de haber marcado un ensayo. Si el pateador no efectúa el puntapié dentro del tiempo permitido, el puntapié será desestimado.

9.B.4 EL EQUIPO Oponente

Modificar

(a) Todo el equipo oponente debe colocarse inmediatamente cerca de su línea de 10 metros.

Eliminar (b)

(c) Eliminar 3^{er} párrafo: "Cuando se permite otro puntapié..."



9.B.5 TIEMPO SUPLEMENTARIO - EL GANADOR

Durante el tiempo suplementario, el equipo que anote puntos primero es inmediatamente declarado el ganador, sin que continúe el juego.

REGLA 10: JUEGO SUCIO

10.5 SANCIONES

Nota: Suspensión Temporal: Cuando un jugador ha sido suspendido temporalmente, el período de suspensión del jugador será de dos minutos.

REGLA 13: SAQUES (DE CENTRO Y PUNTAPIÉS DE REINICIO)

13.2 QUIÉN EFECTÚA EL SAQUE DE CENTRO Y EL PUNTAPIÉ DE REINICIO

Modificar

(c) Después de anotar, el equipo que ha anotado efectúa el saque de centro con un puntapié de botepronto que se debe efectuar en o detrás del centro de la línea de centro del campo. La patada de reinicio se debe efectuar dentro de los 30 segundos de haberse efectuado un puntapié de castigo o drop independientemente de que la patada haya resultado exitoso o el balón quede muerto.

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.

13.3 POSICIÓN DEL EQUIPO DEL PATEADOR EN EL SAQUE DE CENTRO

Modificar

Todo el equipo del pateador debe estar detrás del balón cuando es pateado. Si no lo están, se concederá un puntapié franco al equipo no infractor en el centro de la línea de centro del campo

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.

13.7 SAQUE DE CENTRO QUE NO LLEGA A LOS 10 METROS Y NO ES JUGADO POR UN Oponente

Modificar

Si el balón no alcanza la línea de 10 metros se debe otorgar un puntapié franco al equipo no infractor en el centro de la línea de centro del campo.

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.



13.8 BALÓN QUE SALE DIRECTAMENTE A LATERAL

Modificar

El balón debe caer en el campo de juego. Si resulta pateado directamente a lateral se debe otorgar un puntapié franco al equipo no infractor en el centro de la línea de centro del campo.

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.

13.9 BALÓN QUE ENTRA EN LA ZONA DE MARCA

Modificar

(b) Si el equipo oponente apoya el balón, o si lo hace balón muerto, o si el balón queda muerto saliendo por lateral de marca, o sobre o más allá de la línea de balón muerto se otorgará un puntapié franco a favor del equipo no infractor en el centro de la línea de centro del campo.

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.

REGLA 19: LATERAL Y SAQUE DE LATERAL

Los equipos deben formar el lateral dentro de los 15 segundos a partir del momento en que el árbitro indica el lugar del lanzamiento.

REGLA 20: MELÉ

Los equipos deben estar listos para formar la melé dentro de los 15 segundos a partir del momento en que el árbitro indica la marca de la melé.

DEFINICIONES

Modificar 2º párrafo:

Una melé se forma en el campo de juego cuando tres jugadores de cada equipo, agarrados en una línea, se juntan con sus oponentes de modo que las cabezas de los jugadores quedan intercaladas. Así se forma un túnel en el cual el medio de melé introducirá el balón para que los jugadores puedan disputar la posesión talonando el balón con cualquiera de sus pies.

Modificar 4º párrafo:

El túnel es el espacio entre las dos líneas de jugadores.

Modificar 6º párrafo:

La línea media es una línea imaginaria en el suelo dentro del túnel debajo de la línea donde se juntan los hombros de las dos líneas de jugadores.



Modificar 7º párrafo:

El jugador del medio es el talonador.

Eliminar párrafos 9º, 10º y 11º

20.1 FORMACIÓN DE UNA MELÉ

Modificar

- (e) **Número de jugadores: tres.** Una melé debe tener tres jugadores de cada equipo. Los tres jugadores deben permanecer agarrados a la melé hasta que esta finalice.

Sanción: Puntapié de Castigo.

Eliminar

Excepción.

20.8 JUGADORES DE LA PRIMERA LÍNEA

Modificar

- (c) **Patear el balón hacia fuera.** Ningún jugador de la primera línea debe patear el balón intencionadamente fuera del túnel o fuera de la melé en dirección a la línea de marca de sus oponentes.

Sanción: Puntapié de Castigo.

REGLA 21: PUNTAPIÉ DE CASTIGO Y PUNTAPIÉ FRANCO

Un puntapié de castigo o franco se debe efectuar dentro de los 30 segundos de haber sido otorgado.

21.3 CÓMO SE PATEAN LOS PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y PUNTAPIÉS FRANCOS

Modificar

- (a) Cualquier jugador puede ejecutar un puntapié de castigo o puntapié franco otorgado por una infracción, con cualquier tipo de patada: de volea, de botepronto, pero no con un puntapié colocado. El balón puede ser pateado con cualquier parte de la pierna desde debajo de la rodilla hasta la punta del pie, pero no con el talón.

21.4 OPCIONES Y REQUISITOS DE PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y FRANCOS

Modificar

- (b) **Sin demora.** Si el pateador indica al árbitro su intención de patear a palos, el puntapié debe ser efectuado dentro del lapso de treinta segundos contados desde el momento en que se otorgó el puntapié. Si exceden los 30 segundos el puntapié será anulado, se ordenará una melé en el lugar de la marca y los oponentes introducirán el balón.



REGLAMENTO DE JUEGO CON JUGADORES GRUPO 2



Las Reglas de Juego se aplican en los partidos de Rugby Inclusivo bajo las siguientes variaciones:

DERECHOS Y DEBERES DEL JUGADOR

JUGADOR ATACANTE

Modificar

Si un jugador atacante bate a un jugador del Grupo 2, debe buscar un pase. **Sanción: Golpe Franco.**

Modificar

Un jugador atacante será responsable de controlar su nivel de fuerza al entrar en contacto con un jugador de Grupo 2.

Sanción: Golpe Castigo.

Modificar

A un jugador atacante del Grupo 2 no se le podrá quitar el balón de las manos.

Sanción: Golpe Franco.

JUGADOR DEFENSOR

Modificar

Los jugadores no pueden competir o ponerse en contacto con un jugador del Grupo 2 que intenta recuperar un balón del suelo.

Sanción: Golpe Castigo.

Modificar

Si un jugador del Grupo 2 intenta placar al Portador del balón, este debe pasar inmediatamente el balón.

Sanción: Golpe Franco.

REGLA 4: VESTIMENTA DE LOS JUGADORES

4.3 SE PERMITE USAR ELEMENTOS ADICIONALES

Para los deportistas del Grupo 2 es Obligatorio el Casco color Rojo.

REGLA 8: PUNTOS

8.8 CONVERSIÓN

Modificar

(b) Si un jugador del Grupo 2 toma la conversión, puede tomarla desde cualquier lugar a lo largo de la línea de ensayo.

REGLA 9: JUEGO SUCIO

9.18 JUEGO PELIGROSO

Modificar

Un jugador no debe elevar en un placaje a un oponente del Grupo 2, independientemente de que deje caer al jugador o de como caiga.

Sanción: Golpe de Castigo y Tarjeta Amarilla.

Sanción: Golpe de Castigo y Tarjeta Roja (Si cae peligrosamente).

REGLA 11: PASE ADELANTADO

11.6 PASE ADELANTADO

Añadir

Si un jugador del Grupo 2 golpea el balón o se le cae hacia adelante, puede recuperarla inmediatamente. Esto se permite una vez dentro de la misma posesión. A partir de esa vez se aplica la regla 11.6.

REGLA 12: SAQUES (DE CENTRO Y PUNTAPIÉS DE REINICIO)

12.1 TODOS LOS SAQUES DEBEN SER DE BOTE PRONTO

Si el saque lo realiza un Jugador de Grupo 2 no es penalizado si no lo realiza de Bote pronto.

12.7 SAQUE DE CENTRO QUE NO LLEGA A LOS 10 METROS Y NO ES JUGADO POR UN Oponente

Modificar

Si el balón sacado por un jugador del Grupo 2 no alcanza la línea de 10 metros se debe otorgar un nuevo saque de centro a ese u otro jugador en el centro de la línea de centro del campo.

REGLA 14: PLACAJE

14.1 REQUISITOS PARA EL PLACAJE

Modificar

Se realizará un placaje a un jugador del Grupo 2 cuando se les detenga agarrándolo por la cintura, y se le mantenga de pie o se le lleve al suelo con una fuerza mínima, siempre placándolo por la cintura.

Sanción: Golpe de Castigo.

14.5 RESPONSABILIDADES DE LOS JUGADORES

Modificar

(c) Al llevar al suelo a un jugador del Grupo 2, el placador solo puede competir por el balón si también se ha ido al suelo y se ha vuelto a poner de pie.

Sanción: Golpe Franco.

REGLA 15: RUCK

15.8 INCORPORACIÓN AL RUCK

Modificar

Un jugador del Grupo 2 no debe incorporarse al ruck, ni puede ser introducido de manera voluntaria por un compañero, debe retirarse detrás de su línea de fuera de juego inmediatamente.

Sanción: Golpe de Castigo.

15.10 DURANTE EL RUCK

Modificar

Cuando un jugador del Grupo 2 está involucrado en un ruck, no se disputa y no puede ser contra-ruckeado.

Sanción: Golpe de Castigo.

REGLA 16: MAUL

16.3 FORMACIÓN DEL MAUL

Modificar

Una vez formado, no se puede empujar cuando un jugador del Grupo 2 está involucrado.

Sanción: Golpe de Castigo.

REGLA 18: LATERAL Y SAQUE DE LATERAL

www.ferugby.es



18.22 LANZAMIENTO DEL SAQUE

Modificar

Si el Lanzador es del Grupo 2 puede ponerse a 2 metros del alineamiento dentro del campo.

18.29 DURANTE EL SAQUE

Modificar

(a) Si un jugador del Grupo 2 es levantado, los jugadores pueden competir por la posesión de la pelota, sin contacto entre ellos.

Sanción: Golpe de Castigo.

18.37 FIN DEL SAQUE

Modificar

(b) Si se forma un Maul con un jugador del Grupo 2, será solo para presentar el balón y no habrá empuje.

Sanción: Golpe Franco.

REGLA 19: MELÉ

19.19 EMPUJE DE UNA MELÉ

Modificar

Las Meles no deben disputarse cuando hay jugadores del Grupo 2, el balón es para el equipo que introduce.

Sanción: Puntapié de Castigo.

19.36 LA MELE TERMINA

Modificar

(c) Si un jugador del Grupo 2 hace una salida desde la parte posterior de una Melé, se le debe permitir alcanzar la línea de ventaja o 5 m en cualquier dirección antes de tomar contacto.

Sanción: Puntapié Franco.

REGLAMENTO DE JUEGO CON JUGADORES GRUPO 3

Las Reglas de Juego se aplican en los partidos de Rugby Inclusivo bajo las siguientes variaciones:



www.ferugby.es



DERECHOS Y DEBERES DEL JUGADOR

JUGADOR ATACANTE

Modificar

Un jugador atacante será responsable de controlar su nivel de fuerza al entrar en contacto con un jugador de Grupo 3.

Sanción: Golpe Castigo.

REGLA 4: VESTIMENTA DE LOS JUGADORES

4.3 SE PERMITE USAR ELEMENTOS ADICIONALES

Para los deportistas del Grupo 3 es Obligatorio el Casco color Amarillo.

REGLA 8: PUNTOS

8.8 CONVERSIÓN

Modificar

(b) Si un jugador del Grupo 3 toma la conversión, debe hacerlo desde donde se anoto el ensayo, no más allá de las líneas de 15 metros.

REGLA 9: JUEGO SUCIO

9.18 JUEGO PELIGROSO

Modificar

Un jugador no debe elevar en un placaje a un Portador de balón del Grupo 3, independientemente de que deje caer al jugador o de como caiga.

Sanción: Golpe de Castigo y Tarjeta Amarilla. Y Tarjeta Roja (Si cae peligrosamente).

REGLA 14: PLACAJE

14.1 REQUISITOS PARA EL PLACAJE

Modificar

Se realizará un placaje a un jugador del Grupo 3 cuando se les detenga agarrándolo por la cintura, y se le mantenga de pie o se le lleve al suelo con una fuerza mínima, siempre placándole por la cintura.

Sanción: Golpe de Castigo.

14.5 RESPONSABILIDADES DE LOS JUGADORES

Modificar

(c) Al llevar al suelo a un jugador del Grupo 3, el placador solo puede competir por el balón si también se ha ido al suelo y se ha vuelto a poner de pie.

Sanción: Golpe Franco.

REGLA 15: RUCK

15.10 DURANTE EL RUCK

Modificar

Cuando un jugador del Grupo 3 está involucrado en un ruck, se puede disputa, pero no debe ser llevado al suelo desde el ruck. Los jugadores del Grupo 3 no pueden “pescar” el balón en un ruck.

Sanción: Golpe de Castigo.

REGLA 16: MAUL

16.3 FORMACIÓN DEL MAUL

Modificar

Una vez formado, solo se puede empujar como máximo dos metros cuando un jugador del Grupo 3 está involucrado.

Sanción: Golpe de Castigo.

REGLA 18: LATERAL Y SAQUE DE LATERAL

18.37 FIN DEL SAQUE

Modificar

(b) Si se forma un Maul con un jugador del Grupo 3, será solo para presentar el balón y no habrá empuje.

Sanción: Golpe Franco.

REGLA 19: MELÉ

19.36 LA MELE TERMINA

Modificar

(c) Si un jugador del Grupo 3 hace una salida desde la parte posterior de una Melé, se le debe permitir alcanzar la línea de ventaja o 5 m en cualquier dirección antes de tomar contacto.

Sanción: Puntapié Franco