



**FEDERACIÓN ESPAÑOLA  
DE RUGBY**

Dirección Desarrollo

**RUGBY INCLUSIVO**  
**Reglamento de Rugby en Edad**  
**Escolar**



### 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	
<b>GRUPO 1</b>	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.
<b>GRUPO 2</b>	Deportistas con bajo nivel funcional y sin autonomía total en el juego, que requieren adaptaciones en el reglamento para garantizar su seguridad y disfrute.
<b>GRUPO 3</b>	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.
<b>GRUPO 4</b>	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 'jugador<sup>1</sup> 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).

<sup>1</sup> 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 RUGBY TOCADO + 2 SEGUNDOS

NÚMERO DE JUGADORES	5 contra 5	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión (9 jugadores máximo por equipo)	
CAMPO	30m (zonas de ensayo no incluidas) X 25m	
BALÓN	Talla 4	
TIEMPO DE JUEGO	65 mins máximo por jornada	
ARBITRAJE	1 jugador a partir de 16 años formado 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 brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.	
ATACANTES	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta, si no, (golpe franco o 5 mts más o sustitución si son faltas repetidas)	
ATACANTES	Cuando el portador es tocado con 2 manos simultáneamente entre <b>la cintura</b> y los hombros, el árbitro indica « Tocado », « 1 », « 2 »	
ATACANTES	El portador que ha sido « tocado » tiene 2 segundos para hacer un pase, sin la obligación de pararse.	
ATACANTES	Si el balón se pasa después de los 2 segundos, cambio de posesión con GF y la defensa a 5 m	
ATACANTES	El jugador « tocado » ya no puede a utilizar el juego al pie. Si lo hace, cambio de posesión con GF y la defensa a 5m	
DEFENSORES	El defensor debe tocar al portador con las dos manos simultáneamente entre <b>la cintura</b> y los hombros	
DEFENSORES	Los defensores no pueden coger el balón de las manos del portador	
DEFENSORES	Los defensores pueden recuperar el balón sobre intercepciones o sobre balones en el suelo para contra atacar	
DEFENSORES	El tocado + 2 segundos= un placaje, por lo tanto, los apoyos defensivos deben de llegar del lado de su línea de ensayo antes de poder jugar el balón = GF- adversario a 5 m y la defensa a 5 m	
DEFENSORES	Si el «tocado» no se hace con las dos manos simultáneamente entre la cintura y los hombros, el juego continua. El árbitro puede indicar « Jueguen » en caso de conflicto	
CONSIGNAS ARBITRALES	Validar cada «tocado»: comunicación verbal del árbitro « Tocado » 1, 2, 3 (audible para todo el mundo)	
PUNTUACIÓN	Ensayo= 5 puntos . Un jugador tocado dentro de la zona de marca puede marcar. Un jugador tocado antes de la línea de ensayo a 2 segundos de ensayar o pasar.	
PUESTA EN JUEGO	¿DONDE?	¿COMO?
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo	<b>GF a 5m de toda línea Defensa a 5m</b>  <b>Un GF se puede jugar:</b>  <b>- Para uno mismo o pasándolo a otro jugador después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos)</b>
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo	
SAQUE DE 22	A 5m de la línea de ensayo. Si sobre un 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 metros de toda línea	
SALIDA A LATERAL O TOUCHE INDIRECTA	En el punto por donde salió Si el balón sale por balón muerto sobre juego al pie, el balón vuelve al equipo adverso en el punto donde se pateó el balón.	
TOUCHE DIRECTA	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.	
TRANFOR/ DROP/A PALOS	NO	



**REGLAMENTO RUGBY CONTACTO**

NÚMERO DE JUGADORES	5 contra 5	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión (9 jugadores máximo por equipo)	
CAMPO	56m (zonas de ensayo no incluidas) X 30m	
BALÓN	Talla 4	
TIEMPO DE JUEGO	65 minutos máximo por jornada	
ARBITRAJE	1 jugador a partir de 16 años formado 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 brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.	
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta, si no, (golpe franco o 5 mts más, o sustitución, si son faltas repetidas)	
	<b>PERCUSIÓN</b> : un portador no debe pecar voluntariamente a un adversario –Sanción:GF	
ATACANTES	Cuando el portador este en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente. <b>El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- GF, contrarios a 5m</b>	
	El portador que ha sido placado, debe transmitir o liberar inmediatamente el balón a más de un metro de él mismo: GF contrarios a 5m. <b>Atender las Variaciones del Grupo 2 y 3.</b>	
	<b>Si el balón está en el suelo y es injugable</b> : cambio de posesión: GF contrario a 5 m	
DEFENSORES	<b>Los defensores pueden placar al portador, pero no pueden bloquear con un agarre alto, ni arrancarle el balón de las manos y/o brazos. Atender las Variaciones del Grupo 2 y 3.</b>	
	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 GF 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 : GF, contrarios a 5 m <b>Los apoyos defensivos deben de llegar desde su campo antes de poder jugar el balón</b>	
CONSIGNAS ARBITRALES	Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón: del GF 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. <b>Un jugador placado en la proximidad de la línea de ensayo, puede marcar el ensayo si su acción se realiza en el mismo movimiento.</b>	
<b>PUESTA EN JUEGO</b>	<b>DONDE ?</b>	<b>COMO ?</b>
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo	<b>GF a 5m de toda línea. Defensa a 5m</b>  <b>Un GF se puede jugar: Para uno mismo o pasándolo a otro jugador después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos)</b>
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo	
SAQUE DE 22	A 5m de la línea de ensayo. Si sobre un 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 metros de toda línea	
SALIDA A LATERAL O TOUCHE INDIRECTA	En el punto por donde salió Si el balón sale por balón muerto sobre juego al pie, el balón vuelve al equipo adverso en el punto donde se pateó el balón.	
TOUCHE DIRECTA	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	



**REGLAMENTO RUGBY EDUCATIVO**

NÚMERO DE JUGADORES	10 contra 10	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	56m (zonas de ensayo no incluidas) X 45 m	
BALÓN	Talla 4	
TIEMPO DE JUEGO	65 minutos máximo por jornada	
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. <b>PERCUSIÓN:</b> Un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario – Sanción: Golpe Franco	
PLACAJE	El placaje, ejecutado obligatoriamente con los 2 brazos, entre la cintura y los pies. <b>Atender las Variaciones del Grupo 2 y 3.</b> Todo agarre por encima de la cintura o sin utilizar los 2 brazos será sancionado. El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto – GOLPE FRANCO contrarios a 5m. Un jugador sancionado por un placaje peligroso debe de ser expulsado por el árbitro: 2 minutos. Los lanzamientos por la camiseta o cuerpo, así como las «francesas» están prohibidas y deben de sancionarse.	
<b>PUESTA EN JUEGO</b>	<b>¿DONDE?</b>	<b>¿COMO?</b>
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo	De drop. Adversario a 5 m. El balón debe pasar 5 m.
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	En el centro del campo	Atender las Variaciones del Grupo 2
SAQUE DE 22	A 10 m de la línea de ensayo	Golpe franco. Adversario a 5 m
ADELANTADO / BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta a 5 metros de cualquier línea	Melé educativa <u>sin impacto</u> : 3+2 contra 3+2. Empuje en el eje, limitada hasta la conquista del balón (cuando el balón está detrás de los pies de una primera línea). <b>Atender las Variaciones del Grupo 2 y 3.</b> Agarres de los jugadores de 1ª línea (reglas del rugby XV). 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. Líneas de fuera de juego a 5 m Consignas sin impacto: 1 FLEXIÓN - 2 AGARRE - 3 COLOCACIÓN El medio de melé introducirá el balón si retrasos. El árbitro intervendrá inmediatamente en caso de inestabilidad de la melé: GOLPE FRANCO. 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 <b>nunca se repite</b> . Agarres incorrectos y malas posturas: GOLPE FRANCO Melés giradas, balón injugable o si la seguridad obliga: GOLPE FRANCO a favor del equipo que introducía
GOLPE DE CASTIGO	En el lugar de la falta a 5 metros de cualquier línea	GOLPE FRANCO Adversario a 5 m
GOLPE FRANCO	En el lugar de la falta a 5 metros de cualquier línea	GOLPE FRANCO: Adversario a 5 m. Sin opción de pedir melé
SALIDA DE LATERAL DIRECTA O INDIRECTA	Por el lugar donde salió, a 5 m mínimo de la línea de ensayo	Touche = Conquista disputada. <b>Atender las Variaciones del Grupo 2 y 3</b> 1 lanzador, 2, 3 o 4 saltadores y 1 pasador. Para los oponentes, en espejo de los utilizadores (lanzador, saltador, pasador) Sin ayudas a los saltadores
SALIDA LATERAL DIRECTA	Patada más allá de los 10 m : en el lugar de la patada	Primer jugador del alineamiento a 3 m. Final del alineamiento, determinado por el jugador al cierre. EL jugador opuesto al lanzador a 2 m del alineamiento (en lo ancho y en lo profundo) Los pasadores a 2 m en profundidad del alineamiento.
	Patada en la zona de ensayo o a menos de 10m : en el lugar donde salió	Puestas en juego rápidas autorizadas, respetando las líneas de fuera de juego. Resto de jugadores fuera del alineamiento a 5 m



## 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.**

### VESTIMENTA DE LOS JUGADORES

#### SE PERMITE USAR ELEMENTOS ADICIONALES

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



### JUEGO SUCIO

#### 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).

### PASE ADELANTADO

#### 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.

### SAQUES (DE CENTRO Y PUNTAPIÉS DE REINICIO)

#### 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.

#### SAQUE DE CENTRO QUE NO LLEGA A LOS 5 METROS Y NO ES JUGADO POR UN Oponente

##### *Modificar*

Si el balón sacado por un jugador del Grupo 2 no alcanza la línea de 5 metros se debe otorgar un nuevo saque de centro a ese u otro jugador en el centro de la línea de centro del campo.

### PLACAJE

#### 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 placándole por la cintura.

**Sanción:** Golpe de Castigo.





### 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.

### RUCK

#### 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.

#### 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.

### MAUL

#### FORMACIÓN DEL MAUL

*Modificar*

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

**Sanción:** Golpe de Castigo.

### LATERAL Y SAQUE DE LATERAL

#### LANZAMIENTO DEL SAQUE

*Modificar*

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

#### 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.

## FIN DEL SAQUE

### *Modificar*

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

**Sanción:** Golpe Franco.

## MELÉ

### 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.

### 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:*

### 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.

### VESTIMENTA DE LOS JUGADORES

#### SE PERMITE USAR ELEMENTOS ADICIONALES

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

### JUEGO SUCIO

#### 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).

### PLACAJE

#### 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.

#### 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.



### RUCK

#### 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.

### MAUL

#### 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.

### LATERAL Y SAQUE DE LATERAL

#### 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.

### MELÉ

#### 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.

