

REGLAMENTACIÓN COMPETICIÓN

MATER

ACTUALIZADO AGOSTO 2025



NORMATIVA COMPETICIÓN

NÚMERO DE JUGADORAS	10 contra 10
SUSTITUCIONES	Ilimitados durante las paradas del juego y/o durante una lesión
CAMPO	56 m (zonas de ensayo no incluidas) x 45 m - Medio campo.
BALÓN	Talla 4
TIEMPO de JUEGO	100 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.
	Al pitido del árbitro/a, la jugadora posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace puntapié franco, castigo 5 m más, o sustitución expulsión si son faltas repetidas.
	PERCUSIÓN : una portadora no debe percutir voluntariamente a una adversaria. Sanción: PF
PLACAJES RUCKS MAULS	El placaje debe ser ejecutado obligatoriamente con los 2 brazos, entre la cintura y los pies. La placadora deberá acompañar al suelo a la placada. Todo agarre por encima de la cintura o sin utilizar los 2 brazos será sancionado. PF a 5 m. La portadora no debe adelantar el Tronco hacia delante en el momento del contacto. PF a 5 m. Una jugadora sancionada por un placaje peligroso debe ser sistemáticamente expulsada por el arbitro/a (5 minutos) realizandose un cambio de jugador. Los lanzamientos por la camiseta o el cuerpo, así como las “francesas” están prohibidos y deben sancionarse. Inexistencia de disputa post-placaje (Ruck). Balón injugable en el suelo durante los 3 segundos correspondientes. Será el árbitro/a el/la que dé el balón al equipo defensor tras ese tiempo a través de un golpe franco, el cual se puede sacar rápido desde el punto, con continuidad del juego o saque a la mano con recolocación a 5m del equipo que defiende. Líneas de fuera de juego creadas por una jugadora de pie sobre el balón. PROHIBIDOS LOS CONTRA-RUCKS: las placadoras deben liberar a la placada y alejarse inmediatamente de ella para permitir a la jugadora ejercer sus opciones de juego.



PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo. El equipo que efectuó el ensayo, desde el centro del campo.	De drop. Adversarias a 5 m. El balón debe pasar 5 m.
SAQUE DE 22 m	A 10 m de la línea de ensayo.	Puntapié Franco. Adversarias a 5 m.
ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta a 5 m de cualquier línea.	Melé sin impacto: 3+2 contra 3+2. 3 primeras líneas y 2 segundas. Empuje en el eje autorizado, limitado hasta la conquista del balón (cuando el balón está detrás de los pies de una primera línea) Líneas de fuera de juego a 5 m. Entrada con las consignas que dará el/la arbitro/a: 1 CROUCH, 2. BIND, 3. SET La medio de mele introducirá el balón sin retrasos. El/la árbitro/a intervendrá inmediatamente en caso de inestabilidad de la melé. La medio melé contraria se sitúa en su costado sin seguir la progresión del balón, o bien detrás en el eje de la melé. No se puede disputar el talonaje. Final de la melé = cuando la medio melé levanta el balón del suelo. La melé nunca se repite. Agarres incorrectos o 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. Adversarias a 5 m No se admite el saque rápido.
PUNTAPIÉ FRANCO	En el lugar de la falta a 5 m de cualquier línea.	Puntapié franco. Adversarias a 5 m
ANULADO	Línea de marca	Si el equipo atacante introduce el balón en la línea de marca de la defensa, y el equipo defensor posa el balón anulando la jugada, se reanudará desde la línea de marca con patada a favor del equipo defensor. Si el equipo defensor introduce el balón en su propia línea de marca y posa el balón anulando la jugada se reanudará el juego con melé a 5m a favor del equipo contrario.



SALIDA A LATERAL O LATERAL INDIRECTO	Por el lugar donde salió, a 5 m mínimo de la línea de ensayo	Lateral = Conquista disputada. 1 lanzadora, 2, 3 o 4 levantadoras y 1 receptora. Primer jugadora del alineamiento a 3 m. Final del alineamiento, determinado por la jugadora al cierre, que debe estar a 10 m de la línea de lateral. La jugadora opuesta a la lanzadora a 2 m del alineamiento (en lo ancho y en lo profundo). Las receptoras a 2 m en profundidad del alineamiento.
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	Puestas en juego rápidas NO autorizadas, respetando las líneas de fuera de juego. Resto de jugadoras fuera del alineamiento a 5 m.
PALOS	Transformación, drop, tiro a palos: Inexistente.	
ENSAYOS	En el área delimitada.	

NORMATIVA DESARROLLO

NÚMERO DE JUGADORAS	10 contra 10
REEMPLAZOS	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión
EL TERRENO	56 m (zonas de ensayo no incluidas) x 45 m – Medio campo
BALÓN	Talla 4
TIEMPO de JUEGO	100 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.
	Al pitido del árbitro/a, la jugadora posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace puntapié franco, castigo 5 m más, o sustitución expulsión si son faltas repetidas.
	PERCUSIÓN: una portadora no debe percutir voluntariamente a una adversaria. Sanción: Puntapié Franco (PF)
	No se puede sacar la mano/brazo para alejar a la defensora (hand-off), Sanción: PF
	No se puede robar el balón de las manos de la atacante. Sanción: PF



PLACAJES RUCKS MAULS	Placajes, rucks y mauls: INEXISTENTES. El agarre debe ser realizado siempre por debajo del pecho y encima de la cintura, sino será sancionado. Sanción: PF Líneas de fuera de juego a 1m (paso atrás) de la línea creada por la jugadora en el suelo portadora del balón. La jugadora atacante se considera placada cuando no pueda avanzar tras el agarre de la defensora (el/la árbitro dirá “Bloqueo o bloqueada”) y tiene 3 segundos para transmitir el balón o pedir suelo, sino será sancionada. Sanción: PF. La jugadora atacante puede pedir suelo cuando tras la indicación del arbitro/a de “Bloqueo o bloqueada”, las atacantes deben soltar a la jugadora para que vaya al suelo. Todas las jugadoras deben ir al suelo cuando lo pidan (no pueden quedarse sobre sus pies ni sobre una rodilla posando el balón), sino será sancionada. Sanción: PF No habrá disputa en el ruck , una vez en el suelo, hay que dejar liberar el balón, se forma el fuera de juego y se debe jugar el balón. En caso de más de 3 segundos en el suelo, se puede jugar el balón por el equipo contrario. No se formarán maul , una vez sobre el contacto, si en 3 metros no se da continuidad al balón, ni se va al suelo, el/la arbitra pitará “STOP” y se debe jugar inmediatamente, sino sanción. Sanción: PF.		
	PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
	SAQUE de CENTRO	En el centro del campo	Tras un ensayo, saca de Puntapié Franco (PF) el equipo que recibió el ensayo.
	SAQUE de 22 m	A 10 m de la línea de ensayo.	Puntapié Franco. Adversarias a 5 m.
	ADELANTADO o BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta a 5 m de cualquier línea.	Melé sin impacto: 3 contra 3. Empuje no autorizado. Agarre de las jugadoras de la primera línea (reglas del rugby XV). Líneas de fuera de juego a 5 m. La medio de melé contraria se sitúa en su costado sin seguir la progresión del balón, o bien detrás en el eje de la melé. No se puede disputar el talonaje. Final de la melé, cuando la medio melé levanta el balón del suelo.



ANULADO	Línea de marca	Si el equipo atacante introduce el balón en la línea de marca de la defensa, y el equipo defensor posa el balón anulando la jugada, se reanudará desde la línea de marca con patada a favor del equipo defensor. Si el equipo defensor introduce el balón en su propia línea de marca y posa el balón anulando la jugada se reanudará el juego con melé a 5m a favor del equipo contrario.
PUNTAPIÉ DE CASTIGO	En el lugar de la falta a 5 m de cualquier línea.	Se reinicia el juego con PF No se admite el saque rápido.
SALIDA A LATERAL O LATERAL INDIRECTO	Por el lugar donde salió, a 5 m mínimo de la línea de ensayo	Únicamente se permite patear desde la 22 propia (A 10 m de la línea de ensayo), con intención de sacar la pelota a touche (patada defensiva), en el caso de no salir el balón se puede continuar el juego, siguiendo las reglas de fuera de juego de puntapié. PF • Lateral = A la mano • Puestas en juego rápidas NO autorizadas. • Resto de jugadores fuera del alineamiento a 5 m.
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	