



**FEDERACIÓN ESPAÑOLA
DE RUGBY**

Dirección Desarrollo

**RUGBY INCLUSIVO
Reglamento de Rugby XV**

INTRODUCCIÓN

El plan de formación de jugadores y jugadoras se fundamenta en una cultura de rugby de movimiento. Los cambios propuestos en el reglamento para el Rugby Inclusivo tienen como objetivo poner las reglas al servicio de la formación del jugador y la jugadora, **con el fin de que los deportistas tomen más decisiones, que haya más participación y que intervengan más veces en cada acción.**

Para trabajar estos conceptos, necesitamos ceñirnos a los comportamientos esperados en cada etapa del jugador y la jugadora, según su nivel de juego, para proponer un modelo pedagógico de reglamento.

La finalidad del plan de formación no es preparar a un equipo para una competición, sino la de contribuir para formar jugadores y jugadoras que sepan actuar de manera inteligente y eficaz en las distintas situaciones de juego que se producen en un partido de rugby movilizándolo de manera óptima los recursos. Aprender a jugar bien al rugby es un proceso que precisa varios años. Los jugadores y jugadoras van aprendiendo poco a poco gracias a la experiencia que van adquiriendo en los partidos y entrenamientos. Las reglas como potenciador del aprendizaje.

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).

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.

¹Siguiendo 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.

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 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 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

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 Moul 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:

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 anotó 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 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 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 Moul 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