



**FEDERACIÓN ESPAÑOLA
DE RUGBY**
Dirección Desarrollo

RUGBY INCLUSIVO
Reglamento de Competiciones

(actualizado: septiembre 2023)



INTRODUCCIÓN

Cada participante siguiendo la ficha de valoración 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** o **grupo 3**. 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, tampoco se contemplan en las variaciones. En caso de acuerdo entre equipos para jugar con deportistas del grupo 1, se aplicarían las mismas variaciones que en el **grupo 2**.

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.



Los partidos se disputarán con las variaciones 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 variaciones correspondientes al grupo 2.

Así mismo no se establecen variaciones para los jugadores del grupo 4, ya que estos están capacitados para jugar sin ninguna variación 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.



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-facilitador atacante bate a un jugador del Grupo 2, debe buscar un pase.

Sanción: Golpe Franco.

Modificar

Un jugador-facilitador 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-facilitadores 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 jugador-facilitador portador del balón, este debe pasar inmediatamente el balón.

Sanción: Golpe Franco.



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

Sanción: Golpe Castigo.

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-facilitador 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-facilitador 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 disputar, 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.



REGLAMENTO DE JUEGO EN COMPETICIÓN FORMATIVA

Estas Reglas de Juego se aplican bajo variaciones antes descritas:

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. PERCUSIÓN : 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. Atender las Variaciones del Grupo 2 y 3. 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.	
PUESTA EN JUEGO	¿DONDE?	¿COMO?
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo	De drop. Adversario a 5 m. El balón debe pasar 5 m. Atender las Variaciones del Grupo 2
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	En el centro del campo	
SAQUE DE 22	A 10 m de la línea de ensayo	Golpe franco. Adversario a 5 m
ADELANTADO / BALON 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). Atender las Variaciones del Grupo 2 y 3. 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 nunca se repite . 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. Atender las Variaciones del Grupo 2 y 3 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 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.
SALIDA LATERAL DIRECTA	Patada más allá de los 10 m : en el lugar de la patada	Puestas en juego rápidas autorizadas, respetando las líneas de fuera de juego. Resto de jugadores fuera del alineamiento a 5 m
	Patada en la zona de ensayo o a menos de 10m : en el lugar donde salió	