Juegos Deportivos Provinciales Circuitos

ALMERÍA JUEGA LIMPIO DEPORTE EDUCA

2023 - 2024

# rugby

## NORMATIVA

## CALENDARIO

| JORNADA 1 |
| --- |
| ESTADIO MIRAMAR<br>ADRA |
| 14/10/2023 |

| JORNADA 2 |
| --- |
| CAMPO DE RUGBY "LOS EUCALIPTOS"<br>ROQUETAS DE MAR |
| 27/01/2024 |

| JORNADA FINAL |
| --- |
| CAMPO MUNICIPAL "JUAN ROJAS"<br>ALMERIA |
| 06/04/2024 |

ALMERÍA JUEGA LIMPIO DEPORTE ESCOLAR

DIPUTACIÓN DE ALMERÍA

XXXIII 2023 / 2024 Juegos Deportivos Provinciales

**Colabora:**

- **Club U.R.A. Almería de Rugby.**
- **Ayuntamiento Adra**
- **Ayuntamiento Roquetas de Mar**
- **Ayuntamiento de Almería.**

Juegos Deportivos Provinciales Circuitos

# SISTEMA DE PARTICIPACIÓN E INSCRIPCIÓN

## Destinatarios y categorías

Podrán participar en el "Circuito Educativo de Promoción del Rugby", cualquier persona en edad escolar perteneciente a clubes, grupos y municipios, federados o no con naturaleza jurídica dentro de la provincia de Almería, en condiciones físicas idóneas para la práctica del **Rugby**.

Si bien el concepto y clasificación del Circuito de Promoción del Rugby 2023/24 estará reservado a clubes, grupos, municipios y atletas federados o no con naturaleza jurídica dentro de la provincia de Almería.

Las categorías deportivas convocadas para estos Circuitos son las siguientes:

| CATEGORÍA | AÑOS DE NACIMIENTO |
|---|---|
| Rugby 13-Sub 14 Mixto | 2010-2011 |
| Rugby 5 – Sub 12 Mixto | 2012-2013 |
| Rugby 5 – Sub 10 Mixto | 2014-2015 |
| Rugby 5 – Sub 8 Mixto | Anteriores 2015 |

## Calendario

En la edición 2023/24 se ha programado el desarrollo de cuatro jornadas "Circuitos Educativos de Promoción del Rugby", ninguno de las cuales están catalogados como competiciones oficiales de esta modalidad

| JORNADA | FECHA | LUGAR |
|---|---|---|
| 1º | 14/10/2013 | Estadio Miramar Adra |
| 2º | 27/01/2024 | Campo de Rugby los Eucaliptos |
| 3º final | 06/04/2024 | Estadio Rugby Juan Roja Almería |

## Sistema de inscripción de participantes

1) Adscripción al proyecto:

Las entidades que estén interesadas en participar en estos Circuitos deberán estar adscritas al proyecto. Este trámite de adscripción se realiza una sola vez independientemente que se pretenda participar en actividades de "Ligas Educativas de Promoción Deportiva", "Encuentros Educativos de Promoción Deportiva", "Talleres Educativos de Promoción Deportiva" o **"Circuitos de Promoción del Rendimiento de Base".**

En el caso que una Entidad/club no se haya adscrito al proyecto previamente para su participación en otra actividad, y quiera inscribir grupos de participación en este contenido del proyecto, deberá cumplimentar el formulario de adscripción para "Juegos Deportivos Provinciales".

De conformidad con lo indicado en el art. 14.2 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, la tramitación de este procedimiento será electrónica, por lo que la realización de cualquiera de sus trámites se efectuará a través de la web www.dipalme.org. En su caso, los Centros Educativos y Clubes interesados pueden acogerse a la adscripción del ayuntamiento de referencia y participar bajo su tutela.

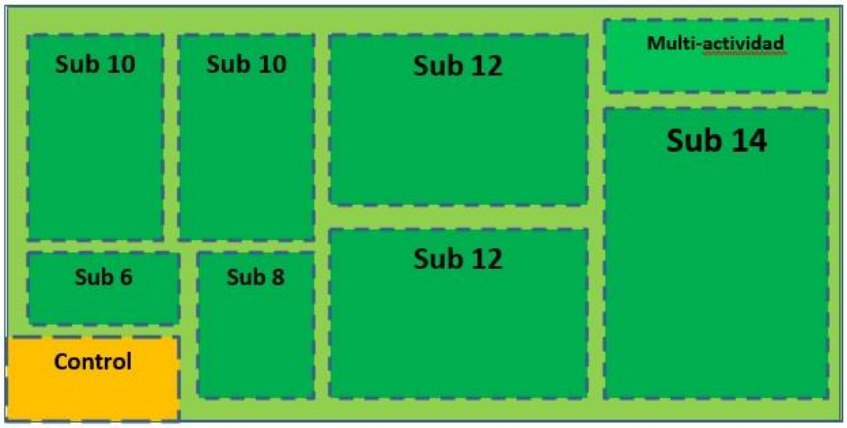
Autorización de los/as tutores/as legales según modelo normalizado, debidamente firmado (se recuerda que este requisito es imprescindible para admitir la inscripción de un/a deportista menor de edad y que la suplantación de la firma será responsabilidad del/a coordinador/a responsable de este procedimiento). En éste el firmante manifiesta expresamente conocer los protocolos específicos determinados para la prevención de situaciones excepcionales sanitarias que correspondan a la práctica físico deportiva que va a desarrollar la persona autorizada. Una vez adscrito el club, deberá dirigirse a la Delegación deportiva correspondiente para realizar el proceso de inscripción y entregar toda la documentación necesaria.

Toda la documentación requerida se adjuntará y se enviará mediante correo electrónico, rudymahiques@gmail.com.
Para formalizar el procedimiento, se entregarán los originales al responsable de organización de Rugby antes del comienzo de cada jornada.
El plazo máximo de inscripción es hasta las 14.00 h., diez días antes de la realización de cada jornada para todas las categorías. No se admitirá ninguna inscripción fuera de plazo ni tendrán derecho a transporte.

Juegos Deportivos Provinciales Circuitos

# NORMATIVA TÉCNICA

## Terreno y modalidad de Juego Rugby Gradual




Se dividirá el terreno de juego en las siguientes zonas:

- **Zona de control:** Sede de la organización de la competición. Allí se podrá acudir para consultar horarios, clasificaciones; además de pedir información, agua o materiales.
- **Zonas Sub-8, Sub-10, Sub-12 y Sub-14:** Campos de juego de las categorías referidas.
- **Pasillo de monitores:** Lugar por donde transitan los participantes en las actividades.
- **Zona Multiactividad:** Lugar donde pueden practicar los equipos entre partido y partido.
- **Zona de acompañantes:** En el exterior de las zonas de juego y tecnificación. Allí se podrá ver y animar a los participantes sin interferir en el buen funcionamiento de la actividad.

## Modalidad de juego

La modalidad de juego convenida es el **RUGBY 5 para las categorías sub 6, sub 8, sub 10 y sub12**, y **RUGBY 13 para la categoría sub 14.**

Los monitores de los equipos participantes podrán decidir antes de cada partido si juegan con una reglamentación con contacto o de rugby tag.
Esta decisión será totalmente independiente, dependiendo del nivel de experiencia de cada equipo, y no influirá en la clasificación siendo a todos los efectos igual jugar con contacto o sin él.

## Reglamento de Juego Rugby Tag y Rugby Gradual

- **Categorías: Sub 6, Sub 8, Sub 10 y Sub 12.**

| Sin contacto | RugbyTag |
|---|---|
| MODALIDAD | Rugby 5 (Tag) |
| Nº DE JUGADORES | 5 titulares, cambios ilimitados. |
| DIMENSIONES DEL TERRENO | 30 x 20 m. + 5 m. de zona de marca. |
| DURACIÓNDEL JUEGO | Dos tiempos de 7 minutos con descanso de 1 minuto. |
| BALÓN | Nº 4 |
| PUNTOS | 1 punto por ensayo y no hay transformaciones. |

| | | |
|---|---|---|
| **DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES** | Todo jugador puede:<br>• Coger el balón.<br>• Correr con el balón.<br>• Pasar el balón hacia atrás, nunca hacia adelante.<br>• Quitar la cinta al adversario.<br>• No se puede patear el balón.<br>Todo jugador debe:<br>• Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores.<br>• No tocar intencionadamente a otro jugador.<br>• Jugar siempre de pie.<br>• Estar detrás del compañero portador del balón.<br>• Pasar el balón rápido si se le quita una cinta.<br>• Devolver la cinta sustraída de manera inmediata al compañero al que se le ha sustraído.<br>• Dejar el balón en el suelo si pita el árbitro. | |
| **PUESTA EN JUEGO** | **¿DÓNDE?** | **¿CÓMO?** |
| **SAQUEDE CENTRO**<br>Al principio de cada parte o después de un ensayo. | En el centro del campo, mediante un pase. | En todos los casos:<br>• El árbitro coge el balón y lo deja en el suelo en el punto de la infracción y retira al equipo defensor 5 m.<br>• El otro equipo debe retirarse a 5 m.<br>• El juego empieza cuando el árbitro pita y un jugador coge la pelota que debe ser pasada obligatoriamente.<br>• El jugador que saca no puede correr y marcar sin hacer un pase (debe haber un pase como mínimo antes de un ensayo). |
| **SAQUE FRANCO**<br>Perdida de tres cintas, no respetar la distancia en defensa, pase adelantado. | En el lugar de la falta, a no menos de 5 metros de la línea de marca y/o lateral. | |
| **TOUCH (Saque de lateral)**<br>balón que sale por el lateral del campo | En el lugar de la salida del balón, a no menos de 5 metros de la línea de marca y de lateral. | |
| **EL JUEGO**<br>El objeto del juego es marcar un ensayo. Un ensayo es cuando un jugador pasa la línea de ensayo del equipo contrario y apoya el balón en el suelo. | | |
| **SEGURIDAD**<br>Está prohibido jugar con relojes, anillos, pulseras, pendientes, piercing, gafas de montura, y cualquier otro elemento peligroso para el jugador u otros jugadores. | | |

| **Con contacto** | Rugby Gradual |
|---|---|
| **MODALIDAD** | Rugby 5 |
| **Nº DE JUGADORES** | 13 titulares, cambios ilimitados. |
| **DIMENSIONES DEL TERRENO** | 100 x 60 m.. (eliminando los pasillos laterales de 5 m) |
| **DURACIÓNDEL JUEGO** | Dos tiempos de 7 minutos con descanso de 1 minuto. |
| **BALÓN** | Nº 4 |
| **PUNTOS** | 5 puntos por ensayo.<br>2 puntos por transformación.<br>3 puntos por drop.<br>3 puntos por Puntapiés de Castigo |
| **DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES** | Todo jugador puede:<br>▯ Coger el balón.<br>▯ Correr con el balón.<br>▯ Pasar el balón hacia atrás, nunca hacia adelante.<br>▯ Placar al adversario.<br>▯ Marcar puntos mediante drop.<br>▯ Patear el balón, siempre que éste esté en sus manos. (Si el balón se encuentra en el suelo se decretará melé para el equipo contrario.)<br>▯ El hand-off/fend off, sólo se permitirán si se hacen con la mano abierta y dirigido al tórax o abdomen, nunca a la cara del adversario.<br>Todo jugador debe:<br>▯ Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores.<br>▯ Soltar el balón rápido si es placado.<br>▯ Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo.<br>▯ Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario. |

| PUESTA EN JUEGO | ¿DÓNDE? | ¿CÓMO? |
|---|---|---|
| **SAQUEDE CENTRO**<br><br>Al principio de cada parte o después de un ensayo. | En el centro del campo, mediante un pase. | En todos los casos:<br><br>El árbitro coge el balón y lo deja en el suelo en el punto de la infracción y retira al equipo defensor 5 m.<br><br>El otro equipo debe retirarse a 5 m.<br><br>El juego empieza cuando el árbitro pita y un jugador coge la pelota que debe ser pasada obligatoriamente.<br><br>El jugador que saca no puede correr y marcar sin hacer un pase (debe haber un pase como mínimo antes de un ensayo). |
| **SAQUE DE 22**<br><br>**Tras anulado o balón muerto.** | Línea de 22 m. | Drop.<br><br>Forman 6 jugadores (3 en primera línea, 2 en segunda y un tercero agarrado a los dos segundos líneas). |
| **MELÉ**<br><br>Adelantado o balón injugable | En el lugar de la falta, a no menos de 5 metros de la línea de marca y/o lateral. | Resto de jugadores a 5 m. detrás del último pie de su melé.<br><br>Sólo se permite un empuje sobre la introducción del balón y no puede ser de más de 1 m.<br><br>El otro medio de melé debe quedarse sobre la línea de puesta del balón en juego o ir detrás de la línea de fuera de juego.<br><br>El nº8 se puede levantar sólo para pasar el balón. |
| **TOUCH (Saque de lateral)**<br><br>balón que sale por el lateral del campo | En el lugar de la salida del balón, a no menos de 5 metros de la línea de marca y de lateral. | El alineamiento lo forman 5 jugadores por equipo que se sitúan entre 4 y 10 metros de lateral (P.F.).<br><br>El balón puede lanzarse sobre los jugadores del alineamiento más allá de los 10 metros.<br><br>El oponente del lanzador debe estar a 2 metros de la línea de 4 m (P.F.).<br><br>Debe haber un receptor por equipo a 2 m del alineamiento y no podrá incorporarse al mismo (P.F.).<br><br>El resto de jugadores deben permanecer a 10 m hasta que finalice el lateral (P.C.)<br><br>Prohibidos los preagarres (P.F.)., apoyos o levantamientos (P.C.)<br><br>Están permitidos los saques rápidos. |
| **GOLPES**<br><br>Otras infracciones | En el lugar de la falta, a no menos de 5 metros de la línea de marca y/o lateral. | Con los mismos condicionantes que en categoría senior, incluido patear a palos.<br><br>El otro equipo debe estar a 10 m. |
| **EXPULSIONES** | **TEMPORALES**<br><br>3 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador. | • Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado.<br>• Se sanciona al jugador no al equipo. |
| **EL JUEGO**<br><br>El objeto del juego es marcar un ensayo. Un ensayo es cuando un jugador pasa la línea de ensayo del equipo contrario y apoya el balón en el suelo. | | |
| **SEGURIDAD**<br><br>Está prohibido jugar con relojes, anillos, pulseras, pendientes, piercing, gafas de montura, y cualquier otro elemento peligroso para el jugador u otros jugadores. | | |

## Reglamento de juego Categoría sub 14

| Con contacto | Rugby Gradual |
|---|---|
| **MODALIDAD** | Rugby 13 |
| **Nº DE JUGADORES** | 13 titulares, cambios ilimitados. |
| **DIMENSIONES DEL TERRENO** | 100 x 60 m. + 5 m. de zona de marca. |
| **DURACIÓNDEL JUEGO** | Dos tiempos de 10 minutos con descanso de 1 minuto. |
| **BALÓN** | Nº 4 |
| **PUNTOS** | 5 puntos por ensayo. |

| | | |
|---|---|---|
| | 2 puntos por transformación.<br>3 puntos por drop.<br>3 puntos por Puntapiés de Castigo | |
| **DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES** | Todo jugador puede:<br>• Coger el balón.<br>• Correr con el balón.<br>• Pasar el balón hacia atrás, nunca hacia adelante.<br>• Placar al adversario.<br>• No se puede patear el balón.<br>Todo jugador debe:<br>• Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores.<br>• Soltar el balón rápido si es placado.<br>• Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo.<br>• Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario.<br>• Estar siempre detrás del compañero portador del balón. | |
| **PUESTA EN JUEGO** | **¿DÓNDE?** | **¿CÓMO?** |
| **SAQUE DE CENTRO**<br>Al principio de cada parte o después de un ensayo. | En el centro del campo, mediante una patada. | Drop, el balón debe avanzar al menos 10 m.<br>El equipo receptor debe situarse a 10 m. |
| **MELÉ**<br>Adelantado o balón injugable | En el lugar de la falta, a no menos de 5 metros de la línea de marca y/o lateral. | Forman 6 jugadores (3 en primera línea, 2 en segunda y un tercera agarrado a los dos segundas línea).<br>Resto de jugadores a 5 m. detrás del últimopie de su melé.<br>Sólo se permite un empuje sobre la introducción del balón y no puede ser de más de 1 m.<br>El otro medio de melé debe quedarse sobre la línea de puesta del balón en juego o ir detrás de la línea de fuera de juego.<br>El Nº8 se puede levantar sólo para pasar el balón. |
| **TOUCH (Saque de lateral)**<br>balón que sale por el lateral del campo | En el lugar de la salida del balón, a no menos de 5 metros de la línea de marca y de lateral. | El alineamiento lo forman 5 jugadores por equipo que se sitúan entre 4 y 10 metros de lateral (P.F.).<br>El balón puede lanzarse sobre los jugadores del alineamiento o más allá de los 10 metros.<br>El oponente del lanzador debe estar a 2 metros de la línea de 4 m (P.F.).<br>Debe haber un receptor por equipo a 2 m del alineamiento y no podrá incorporarse al mismo (P.F.).<br>El resto de jugadores deben permanecer a 10 m hasta que finalice el lateral (P.C.)<br>Prohibidos los preagarres (P.F.)., apoyos o levantamientos (P.C.)<br>Están permitidos los saques rápidos. |
| **GOLPES**<br>Otras infracciones | En el lugar de la falta, a no menos de 5 metros de la línea de marca y/o lateral. | Con los mismos condicionantes que en categoría senior, incluido patear a palos.<br>El otro equipo debe estar a 10 m. |
| **EXPULSIONES** | **TEMPORALES**<br>3 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador. | • Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado.<br>• Se sanciona al jugador no al equipo. |
| | **DEFINITIVAS**<br>Sólo en casos excepcionales<br>(explicar el motivo al jugador<br>y entrenador). | • Transcurridos 5 minutos de sanción, podrá entrar en el terreno de juego otro jugador en sustitución de expulsado.<br>• Se sanciona al jugador no al equipo |
| **EL JUEGO**<br>El objeto del juego es marcar un ensayo. Un ensayo es cuando un jugador pasa la línea de ensayo del equipo contrario y apoya el balón en el suelo. | | |

**SEGURIDAD**

Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (Se prohíben las botas de tacos recambiables).

Además, está prohibido jugar con relojes, anillos, pulseras, pendientes, piercing, gafas de montura, y cualquier otro elemento peligroso para el jugador u otros jugadores.

## Compromiso de los participantes.

Para que la actividad se pueda desempeñar adecuadamente es necesario que las entidades participantes se comprometan a respetar los siguientes términos:

- Tratar con el respeto adecuado a los miembros de la organización, los árbitros, los entrenadores, a los propios compañeros y a los adversarios.
- Ser puntuales a la hora de llegar a la Instalación para poder comenzar la actividad a la hora planificada.

Apuntarse a un mínimo de tres concentraciones para permitir una continuidad en la progresión de las actividades previstas. Para aquellas entidades que solo puedan apuntarse a una jornada hemos dispuesto la del día 16 de diciembre como concentración abierta.

## Sistema de Clasificación criterio "Resultado"

Se acordarán una serie de partidos para cada jornada que estarán estipulados al inicio de la misma con acuerdo al número de equipos.

Se recogerán los resultados producidos en los partidos y con ellos se confeccionará una clasificación de la jornada conforme al siguiente criterio:

- Derrota = 1 punto en la tabla.
- Empate = 2 puntos en la tabla.
- Victoria = 3 puntos en la tabla.

El equipo que consiga más puntos quedará campeón de la jornada, el segundo con más puntos subcampeón, y así sucesivamente.

Decidida la clasificación de la jornada, el resultado se plasmará en la clasificación general del siguiente modo:

- Campeón = 12 puntos.
- 2º = 10 puntos. 5º = 5 puntos.
- 3º = 8 puntos. 6º = 4 puntos.
- 4º = 6 puntos. 7º = 3 puntos.
- 8º = 2 puntos. 9º = 1 punto

El seguimiento de esta clasificación y demás aspectos relacionados con la liga se podrá hacer en la página web de la Diputación de Almería: así como en la página web de la Unión Rugby Almería: **URALMERIA.COM.**

XXXIII Juegos Deportivos Provinciales 2023 / 2024

Juegos Deportivos Provinciales Talleres
Juegos Deportivos Provinciales Encuentros
Juegos Deportivos Provinciales Ligas
Juegos Deportivos Provinciales Circuitos
Juegos Deportivos Provinciales Virtual
Juegos Deportivos Provinciales Almería Juega Limpio

DIPUTACIÓN DE ALMERÍA

ALMERÍA JUEGA LIMPIO DEPORTE EDUCA

cajamar CAJA RURAL