

REGLAMENTO CATEGORÍAS INFERIORES
CATEGORÍA PRE BENJAMÍN (SUB 9) (2.000-01)

Nº DE JUGADORES	6 titulares, cambios ilimitados	
DIMENSIONES DEL TERRENO	30 x 20 m. (con 5 m. de zona de marca)- ver dibujo	
DURACIÓN DEL JUEGO	a. Un partido: Tres tiempos de 10 minutos con un descanso no inferior a dos minutos. Duración total 30 minutos b. Torneo: Máximo cinco partidos, total 70 minutos. El organizador dispondrá normas para que no se supere esa cifra.	
BALÓN	Nº 3	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coger el balón • Correr con el balón. Puede sacar la mano mientras no vaya a la cara del contrario. • Pasar el balón hacia atrás • Placar al adversario • No se puede patear el balón <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores • Soltar el balón rápido si es placado • Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo • Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario • Estar detrás del compañero portador del balón <p>Todo jugador no puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacer el "puente" ni el squeezeball en un ruck para evitar riesgos 	
PUESTA	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo	<p>En todos los casos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El árbitro deja <u>rápidamente</u> el balón en el suelo al equipo que debe ponerlo en juego, mientras pasa por encima de él y retira al equipo defensor 5 m. El juego comienza cuando un jugador coge la pelota. El jugador debe pasar la pelota obligatoriamente desde el punto. • El otro equipo debe retirarse a 5 m. • El juego empieza desde que un jugador toma el balón
SAQUE DE 22 M. EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	A 10 m. De la línea de ensayo	
MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de touche	
TOUCH BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de touche	
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de touche	
EXPULSIONES	<p>TEMPORALES</p> <p>3 minutos para explicar el motivo al jugador y al entrenador</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado. • Se sanciona al jugador no al equipo

El monitor podrá permanecer en el terreno de juego, si no lo impide al árbitro

El árbitro velará por darle velocidad al juego. Le dará INMEDIATAMENTE el balón al equipo atacante y hará retroceder al defensor. En los agrupamientos en que no salga el balón, contará 1, 2,3 en voz alta y si no sale entregará el balón rápidamente al equipo defensor. No debe de olvidar que tiene una misión didáctica y ayudará y corregirá a los niños durante el juego, antes de sancionar.

REGLAMENTO CATEGORÍAS INFERIORES
CATEGORÍA BENJAMÍN (SUB 11) (1.998-99)

Nº DE JUGADORES	7 titulares, cambios ilimitados	
DIMENSIONES DEL TERRENO	40 x 25 m. (con 5 m. de zona de marca)- ver dibujo anexo	
DURACIÓN DEL JUEGO	a. Un partido: Tres tiempos de 11 minutos con un descanso no inferior a dos minutos. Duración total 33 minutos b. Torneo: Máximo cinco partidos, total 70 minutos. El organizador dispondrá normas para que no se supere esa cifra.	
BALÓN	Nº 3	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coger el balón • Correr con el balón. Puede sacar la mano mientras no vaya a la cara del contrario. • Pasar el balón hacia atrás • Placar al adversario sin voltearlo • No se puede patear el balón <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores • Soltar el balón rápido si es placado • Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo • Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario • Estar detrás del compañero portador del balón <p>Todo jugador no puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacer el "puente" ni el squeezeball en un ruck para evitar riesgos 	
PUESTA	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo	Drop, el balón debe avanzar al menos 5 m. El equipo receptor debe situarse a 5 m.
SAQUE DE 22 M. EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	A 10 m. De la línea de ensayo	El árbitro deja <u>rápidamente</u> el balón en el suelo al equipo que debe ponerlo en juego, mientras pasa por encima de él y retira al equipo defensor 5 m. El juego comienza cuando un jugador coge la pelota. El jugador debe pasar la pelota obligatoriamente desde el punto. El otro equipo debe retirarse a 5 m.
MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de touche	
TOUCH BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de touche	
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de touche	El juego empieza desde que un jugador toma el balón
EXPULSIONES	TEMPORALES 3 minutos para explicar el motivo al jugador y al entrenador	<ul style="list-style-type: none"> • Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado. • Se sanciona al jugador no al equipo

El monitor podrá permanecer en el terreno de juego, si no lo impide al árbitro

El árbitro velará por darle velocidad al juego. Le dará INMEDIATAMENTE el balón al equipo atacante y hará retroceder al defensor. En los agrupamientos en que no salga el balón, contará 1, 2,3 en voz alta y si no sale entregará el balón rápidamente al equipo defensor. No debe de olvidar que tiene una misión didáctica y ayudará y corregirá a los niños durante el juego, antes de sancionar.

REGLAMENTO CATEGORÍAS INFERIORES CATEGORÍA ALEVÍN (SUB 13) (1.996-97)

Nº DE JUGADORES	9 titulares, cambios ilimitados	
DIMENSIONES DEL TERRENO	50 x 35 m. (con 5 m. de zona de marca)- ver dibujo adjunto	
DURACIÓN DEL JUEGO	a. Un partido: Tres tiempos de 13 minutos con un descanso no inferior a dos minutos. Duración total 39 minutos b. Torneo: Máximo cinco partidos, total 80 minutos. El organizador dispondrá normas para que no se supere esa cifra.	
BALÓN	Nº 4	
PUNTOS	5 puntos por ensayo 2 puntos por transformación. Las transformaciones se harán todas seguidas al final del partido, por jugadores distintos.	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coger el balón • Correr con el balón. Puede sacar la mano mientras no vaya a la cara del contrario. • Pasar el balón hacia atrás • Placar al adversario sin voltearlo • Jugar el balón con el pie <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores • Soltar el balón rápido si es placado • Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo • Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario • Estar detrás del compañero portador del balón <p>Todo jugador no puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacer el "puente" ni el squeezeball en un ruck para evitar riesgos 	
PUESTA	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo	Drop, el balón debe avanzar al menos 5 m. El equipo receptor debe situarse a 5 m.
SAQUE DE 22 M. EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	A 10 m. de la línea de ensayo	Drop
MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. de la línea de marca y de touche	Forman tres jugadores en primera línea Se disputa el talonaje. Resto de jugadores a 5 m. Los medios de melé deben ir detrás de su melé tras la introducción y pasar obligatoriamente la pelota, sin ser presionados.
TOUCH BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. de la línea de marca	Participan lanzador, dos saltadores y un medio de melé El balón debe lanzarse sobre los jugadores del alineamiento que una vez ganado han de pasarlo al medio de melé Resto de jugadores a 5 m. Se incentivará el saque rápido. Atención pasillo bien delimitado
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de touche	Mediante una pequeña patada para jugarlo a la mano o al pie. El otro equipo debe estar a 5 m.
EXPULSIONES	TEMPORALES 4 minutos para explicar el motivo al jugador y al entrenador	<ul style="list-style-type: none"> • Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado. • Se sanciona al jugador no al equipo
	DEFINITIVAS Sólo en casos excepcionales	<ul style="list-style-type: none"> • Podrá entrar otro jugador en sustitución • Se sanciona al jugador y no al equipo

El monitor permanecerá fuera del terreno de juego.

El árbitro velará por darle velocidad al juego. Le dará INMEDIATAMENTE el balón al equipo atacante y hará retroceder al defensor. En los agrupamientos en que no salga el balón, contará 1, 2,3 en voz alta y si no sale pitará melé favorable al equipo defensor. No debe de olvidar que tiene una misión didáctica y ayudará y corregirá a los niños durante el juego, antes de sancionar.

REGLAMENTO CATEGORÍAS INFERIORES
CATEGORÍA INFANTIL (SUB 15) (1.993-94)

Nº DE JUGADORES	13 titulares, cambios ilimitados. Opcional 9 en promoción.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	100 x 50 m. (se eliminan los pasillos laterales de 5 m.). Opcional medio campo en promoción. Ver dibujos anexos.	
DURACIÓN DEL JUEGO	a. Un partido: Dos tiempos de 25 minutos con un descanso no inferior a dos minutos. Duración total 50 minutos b. Torneo: Máximo cinco partidos, total 90 minutos. El organizador dispondrá normas para que no se supere esa cifra.	
BALÓN	Nº 4	
PUNTOS	5 puntos por ensayo 2 puntos por transformación perpendicular al ensayo 3 puntos por transformación de golpes de castigo y drops	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coger el balón • Correr con el balón. Puede sacar la mano mientras no vaya a la cara del contrario. • Pasar el balón hacia atrás • Placar al adversario sin voltearlo • Jugar con el pie <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores • Soltar el balón rápido si es placado • Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo • Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario • Estar detrás del compañero portador del balón 	
PUESTA	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo	Drop, el balón debe avanzar al menos 10 mts. El equipo receptor debe situarse a 10 mts.
SAQUE DE 22 M. EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	Línea de 22 m.	Drop
MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de touche	Forman 6 jugadores (3 en primera línea, 2 en segunda y 1 en posición de nº 8). Resto de jugadores se situarán a 5 metros de su melé. Sólo se permite un empuje sobre la introducción del balón y no puede ser de más de 1'5 m. El medio de melé puede correr con el balón o pasarlo. El balón debe de salir por el nº 8, que podrá levantarse, pero jugando el balón en pase inmediato.
TOUCH BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. de la línea de marca	Participan libremente cualquier jugador. Se puede levantar a un saltador. Resto de jugadores a 10 m. Pasillo bien delimitado.
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 mts. De la línea de marca y de touche	Mediante una pequeña patada para jugarlo a la mano o al pie. Mediante una patada El otro equipo debe estar a 10 m.
EXPULSIONES	TEMPORALES 5 minutos para explicar el motivo al jugador y al entrenador	<ul style="list-style-type: none"> • Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado. • Se sanciona al jugador no al equipo
	DEFINITIVAS Sólo en casos excepcionales	<ul style="list-style-type: none"> • Podrá entrar otro jugador en sustitución • Se sanciona al jugador y no al equipo