



NORMATIVA



CALENDARIO

JORNADA 1

ADRA ESTADIO MIRAMAR

23 NOVIEMBRE 2024

JORNADA 2

**AGUADULCE LOS
ECUCALIPTOS**

25 ENERO 2025

JORNADA FINAL

**ALMERIA ESTADIO JUAN
ROJAS**

29 MARZO 2025

Colabora:

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



SISTEMA DE PARTICIPACIÓN E INSCRIPCIÓN

Destinatarios y categorías

Podrán participar en el “Círculo 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 Círculo de Promoción del Rugby 2024/25 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	2012-2011
Rugby 5 – Sub 12 Mixto	2014-2013
Rugby 5 – Sub 10 Mixto	2016-2015
Rugby 5 – Sub 8 Mixto	Anteriores 2016

Calendario

En la edición 2024/25 se ha programado el desarrollo de tres jornadas “Circuitos Educativos de Promoción del Rugby”, ninguno de las cuales están catalogados como competiciones oficiales de esta modalidad

JORNADA	FECHA	LUGAR
1º	23 /11/ 2024	ESTADIO DE FUTBOL MIRARAMAR
2º	25 /01/ 2024	AGUADULCE ESTADIO LOS EUCALIPTOS
3º final	29 /03/ 2024	ALMERIA ESTADIO JUAN ROJAS

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.**

▪ Inscripción de grupos de participación:

Para poder participar en los circuitos educativos de promoción de Judo se deberá **aportar la documentación necesaria para la validación del procedimiento de inscripción según el siguiente requisito:**

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**

El procedimiento de inscripción se encuentra reflejado en las Bases Generales de la Normativa Circuitos en la página web de Diputación de Almería, apartado deportes / educa / juegos deportivos provinciales / normativas generales.

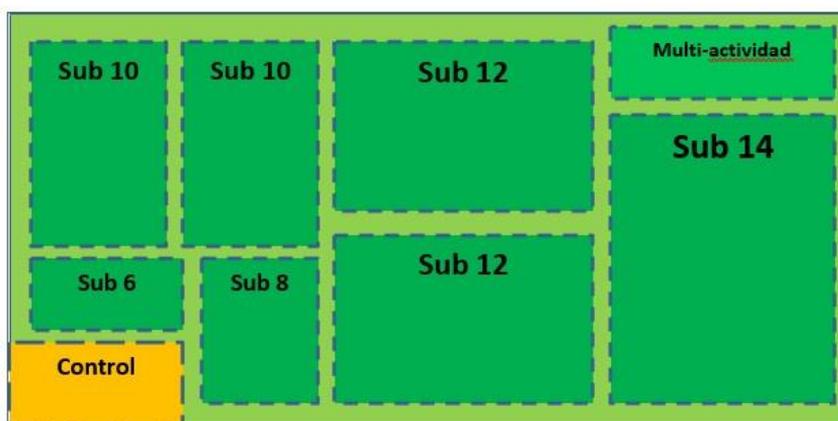
Toda la documentación requerida se adjuntará y se enviará mediante correo electrónico, rudymahiques@gmail.com. Para formalizar el procedimiento, se entregarán los originales al responsable de organización de Rugby antes del comienzo de cada jornada.

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.



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.
DURACIÓN DEL 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	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coger el balón. • Correr con el balón. • Pasar el balón hacia atrás, nunca hacia adelante. • Quitar la cinta 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. • No tocar intencionadamente a otro jugador. • Jugar siempre de pie. • Estar detrás del compañero portador del balón. • Pasar el balón rápido si se le quita una cinta. • Devolver la cinta sustraída de manera inmediata al compañero al que se le ha sustraído. • Dejar el balón en el suelo si pita el árbitro. 	
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO Al principio de cada parte o después de un ensayo.	En el centro del campo, mediante un pase.	<p>En todos los casos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El árbitro coge el balón y lo deja en el suelo en el punto de la infracción y retira al equipo defensor 5 m. • El otro equipo debe retirarse a 5 m. • El juego empieza cuando el árbitro pita y un jugador coge la pelota que debe ser pasada obligatoriamente. • 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 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) 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 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 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)	
DURACIÓN DEL JUEGO	Dos tiempos de 7 minutos con descanso de 1 minuto.	
BALÓN	Nº 4	
PUNTOS	<p>5 puntos por ensayo.</p> <p>2 puntos por transformación.</p> <p>3 puntos por drop.</p> <p>3 puntos por Puntapiés de Castigo</p>	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Coger el balón. <input type="checkbox"/> Correr con el balón. <input type="checkbox"/> Pasar el balón hacia atrás, nunca hacia adelante. <input type="checkbox"/> Placar al adversario. <input type="checkbox"/> Marcar puntos mediante drop. <input type="checkbox"/> 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.) <input type="checkbox"/> 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. <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores. <input type="checkbox"/> Soltar el balón rápido si es placado. <input type="checkbox"/> Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo. <input type="checkbox"/> Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario. 	
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?

SAQUE DE CENTRO Al principio de cada parte o después de un ensayo.	En el centro del campo, mediante un pase.	En todos los casos: El árbitro coge el balón y lo deja en el suelo en el punto de la infracción y retira al equipo defensor 5 m. El otro equipo debe retirarse a 5 m. El juego empieza cuando el árbitro pita y un jugador coge la pelota que debe ser pasada obligatoriamente. 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 Tras anulado o balón muerto.	Línea de 22 m.	Drop. Forman 6 jugadores (3 en primera línea, 2 en segunda y un tercero agarrado a los dos segundos líneas).
MELÉ 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. Sólo se permite un empuje sobre la introducción del balón y no puede ser de más de 1 m. 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. El nº8 se puede levantar sólo para pasar el balón.
TOUCH (Saque de lateral) 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.). El balón puede lanzarse sobre los jugadores del alineamiento más allá de los 10 metros. El oponente del lanzador debe estar a 2 metros de la línea de 4 m (P.F.). Debe haber un receptor por equipo a 2 m del alineamiento y no podrá incorporarse al mismo (P.F.). El resto de jugadores deben permanecer a 10 m hasta que finalice el lateral (P.C.) Prohibidos los preagarres (P.F.), apoyos o levantamientos (P.C.) Están permitidos los saques rápidos.
GOLPES 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. El otro equipo debe estar a 10 m.
EXPULSIONES	TEMPORALES 3 minutos, 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 JUEGO 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 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.
DURACIÓN DEL JUEGO	Dos tiempos de 10 minutos con descanso de 1 minuto.
BALÓN	Nº 4
PUNTOS	5 puntos por ensayo. 2 puntos por transformación. 3 puntos por drop. 3 puntos por Puntapiés de Castigo

DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coger el balón. • Correr con el balón. • Pasar el balón hacia atrás, nunca hacia adelante. • 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 siempre detrás del compañero portador del balón. 	
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO 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. El equipo receptor debe situarse a 10 m.
MELÉ 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). Resto de jugadores a 5 m. detrás del últimopie de su melé. Sólo se permite un empuje sobre la introducción del balón y no puede ser de más de 1 m. 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. El N°8 se puede levantar sólo para pasar el balón.
TOUCH (Saque de lateral) 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.). El balón puede lanzarse sobre los jugadores del alineamiento o más allá de los 10 metros. El oponente del lanzador debe estar a 2 metros de la línea de 4 m (P.F.). Debe haber un receptor por equipo a 2 m del alineamiento y no podrá incorporarse al mismo (P.F.). El resto de jugadores deben permanecer a 10 m hasta que finalice el lateral (P.C.) Prohibidos los preagarres (P.F.), apoyos o levantamientos (P.C.) Están permitidos los saques rápidos.
GOLPES 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. El otro equipo debe estar a 10 m.
EXPULSIONES	TEMPORALES 3 minutos, 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 (explicar el motivo al jugador y entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> • Transcurridos 5 minutos de sanción, podrá entrar en el terreno de juego otro jugador en sustitución de expulsado. • Se sanciona al jugador no al equipo
EL JUEGO 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**.

