



CATEGORÍA NO COMPETITIVA. TORNEO SIN CLASIFICACIÓN. SUB 6

Nº DE JUGADORES	5 titulares, cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	Máximo 30 x 20 m (con 5 m de zona de marca) y mínimo 25 x 15 m. De 3 a 4 m de ancho por jugador.	
DURACIÓN DEL JUEGO	a. Un partido: Tres tiempos de 8 minutos. b. Torneo de un día: 35 minutos como máximo c. Torneo de dos días 60 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% en uno de los días. En los torneos en los que haya tiempo extra para el desempate, se retirará un jugador de cada equipo cada minuto que pase hasta que uno de los dos equipos anote. Los descansos serán lo más breve posible.	
BALÓN	nº 3.	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	Todo jugador puede: <ul style="list-style-type: none">• Coger el balón.• Correr con el balón.• Pasar el balón hacia atrás.• Placar al adversario. No está permitido placar por encima de la cintura, ni las zancadillas francesas, ni tirar de la camiseta, ni empujar al portador del balón.• No se puede patear el balón.• El hand-off/fend-off está permitido, por debajo de los hombros. Todo jugador debe: <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 tirar de la camiseta ni voltear al adversario.• Estar 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 un pase.	El árbitro coge el balón y lo da en la mano de un jugador y ese jugador puede jugar de la forma que desee. El equipo contrario debe estar a 3 m.
SAQUE DE 22 M. EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	A 10 m de la línea de ensayo.	El árbitro coge el balón y lo da en la mano de un jugador (cada vez uno diferente) y ese jugador puede jugar de la forma que desee. El otro equipo debe retirarse a 3 m. El juego empieza cuando el árbitro le entrega el balón a un jugador del equipo que debe reiniciar el juego.
MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	
LATERAL 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 lateral.	
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	
SUSTITUCIÓN EDUCATIVA	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 educador-monitor debe permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio. Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal (salvo para los supuestos contemplados en la "Nota informativa de obligado cumplimiento" en la Introducción del presente Reglamento) y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (Se prohíben las botas de tacos recambiables).



CATEGORÍA NO COMPETITIVA. TORNEO SIN CLASIFICACIÓN. SUB 8

Nº DE JUGADORES	7 titulares, cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	Máximo 30 x 20 m (con 5 m de zona de marca) y mínimo 25 x 15 m. De 3 a 4 m de ancho por jugador.	
DURACIÓN DEL JUEGO	a. Un partido: Tres tiempos de 10 minutos. b. Torneo de un día: 40 minutos como máximo c. Torneo de dos días 70 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% en uno de los días. En los torneos en los que haya tiempo extra para el desempate, se retirará un jugador de cada equipo cada minuto que pase hasta que uno de los dos equipos anote. Los descansos serán lo más breve posible.	
BALÓN	nº 3.	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	Todo jugador puede: <ul style="list-style-type: none">• Coger el balón.• Correr con el balón.• Pasar el balón hacia atrás.• Placar al adversario. No está permitido placar por encima de la cintura, ni las zancadillas francesas, ni tirar de la camiseta, ni empujar al portador del balón.• No se puede patear el balón.• El hand-off/fend-off está permitido, por debajo de los hombros. Todo jugador debe: <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 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.	Mediante un pase. El equipo contrario debe estar a 5 m y el juego comienza cuando el jugador que va a efectuar el pase coge el balón de la mano del árbitro.
SAQUE DE 22 M. EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	A 10 m de la línea de ensayo.	El árbitro coge el balón y lo deja en el suelo en el punto de la infracción, pasa por encima de él y retira al equipo defensor 5 m. El otro equipo debe retirarse a 5 m. El juego empieza cuando el árbitro deja el balón en el suelo en el lugar de reinicio del juego y pasa por encima de él.
MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	
LATERAL 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 lateral.	
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	
SUSTITUCIÓN EDUCATIVA	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 educador-monitor debe permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio.

Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal (salvo para los supuestos contemplados en la "Nota informativa de obligado cumplimiento" en la Introducción del presente Reglamento) y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (Se prohíben las botas de tacos recambiables).



TORNEO NACIONAL CATEGORÍA SUB 10

Nº DE JUGADORES	9 titulares, cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	Máximo 40 x 35 m. (con 5 m. de zona de marca) y mínimo 35 x 30 (con 5 m. de zona de marca). De 3 a 4 m de ancho por jugador.	
DURACIÓN DEL JUEGO	<p>a. Un partido: Tres tiempos de 12 minutos. b. Torneo de un día: 50 minutos como máximo. c. Torneo de dos días: 80 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% en uno de los días.</p> <p>En los torneos en los que haya tiempo extra para el desempate, se retirará un jugador de cada equipo cada minuto que pase hasta que uno de los dos equipos anote. Los descansos serán lo más breve posible.</p>	
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. • Pasar el balón hacia atrás. • Placar al adversario. No está permitido placar por encima de la cintura, ni las zancadillas francesas, ni tirar de la camiseta, ni empujar al portador del balón. • Patear el balón, siempre que éste esté en sus manos. (<i>No hay líneas de 22 m por lo que el balón siempre debe botar dentro del campo.</i>) Si no ocurre así se decretará una melé para el equipo no infractor. • El hand-off/fend-off está permitido, por debajo de los hombros. <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 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.	Mediante un pase. El equipo contrario debe estar a 5 m y el juego comienza cuando el jugador que va a efectuar el pase coge el balón de la mano del árbitro.
SAQUE DE 22 M. EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	A 10 m de la línea de ensayo	El árbitro coge el balón y lo deja en el suelo en el punto de la infracción, pasa por encima de él y retira al equipo defensor 5 m.
LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	Por donde sale el balón, mínimo a 5 m de la línea de marca y de touche.	El otro equipo debe retirarse a 5 m.
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de touche.	El juego empieza cuando el árbitro deja el balón en el suelo en el lugar de reinicio del juego y pasa por encima de él.
MELÉ EDUCATIVA ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	Forman tres jugadores en primera línea. Sin impacto, sin empujes y con talonaje disputado. No deben repetirse (P.F.) El medio de melé que no introduce el balón debe permanecer directamente detrás de la formación de su melé. Resto de jugadores a 5 m.
SUSTITUCIÓN EDUCATIVA	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 educador-monitor debe permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio.

Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal (salvo para los supuestos contemplados en la "Nota informativa de obligado cumplimiento" en la Introducción del presente Reglamento) y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (Se prohíben las botas de tacos recambiables).



TORNEO NACIONAL CATEGORÍA SUB 12

Nº DE JUGADORES	11 titulares, cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	Máximo 60 x 45 m y mínimo 55 x 40 m (con 5 m de zona de marca). De 3 a 4 m de ancho por jugador.	
DURACIÓN DEL JUEGO	<p>a. Un partido: Tres tiempos de 15 minutos.</p> <p>b. Torneo de un día: 60 minutos como máximo.</p> <p>c. Torneo de dos días: 100 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% en uno de los días.</p> <p>En los torneos en los que haya tiempo extra para el desempate, se retirará un jugador de cada equipo cada minuto que pase hasta que uno de los dos equipos anote.</p>	
BALÓN	nº 4.	
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. • Pasar el balón hacia atrás. • Placar al adversario, no está permitido empujar al portador del balón. • Patear el balón, siempre que éste esté en sus manos y el balón bote en el campo. <i>(Si sale directamente a lateral o el balón se encuentra en el suelo se decretará melé para el equipo contrario.)</i> • 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"> • 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 en JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo.	Mediante un drop. El equipo receptor debe situarse a 5 m y el balón debe avanzar al menos 5 m. Si el balón no alcanza 5 metros, entra en marca y es anulado o sale por balón muerto, o sale directamente a lateral. Melé en el centro del campo o repetición a elegir por el equipo no infractor.
SAQUE DE 22 M. TRAS ANULADO O BALÓN MUERTO	A 10 m de la línea de ensayo.	Igual que en los saques de centro.
MELÉ EDUCATIVA ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	Forman cinco, tres en primera línea y dos en la segunda. Sin impacto, sin empujes y con talonaje disputado. (PC). El medio de melé que no introduce el balón debe permanecer directamente detrás de la formación de su melé (PC). Resto de jugadores a 5 m (PC).
LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	Por donde corresponda el saque de lateral, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	El alineamiento lo forman cuatro jugadores por equipo que se sitúan entre 2 y 7 metros de la línea de lateral (PF). El balón debe lanzarse sobre esos jugadores (Sanción: cambio) El oponente del lanzador debe estar a 1 metro de lateral y a 1 m. de la línea de puesta en juego. Debe haber un receptor por equipo a 1 m. del alineamiento y no podrá incorporarse al mismo (PF) El resto de jugadores deben permanecer a 7 m hasta que finalice el lateral (PC) Prohibidos los preagarres (PF), apoyos o levantamientos (PC). Están permitidos los saques rápidos.
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	Mediante una pequeña patada para jugarlo a la mano. El otro equipo debe estar a 5 m. El juego comienza cuando el balón es pateado.
SUSTITUCIÓN EDUCATIVA	TEMPORALES 5 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"> • Podrá entrar otro jugador en sustitución. • Se sanciona al jugador y no al equipo.

El educador-monitor debe permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio.

Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal (salvo para los supuestos contemplados en la "Nota informativa de obligado cumplimiento" en la Introducción del presente Reglamento) y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (Se prohíben las botas de tacos recambiables).



TORNEO NACIONAL CATEGORÍA SUB 14

Nº DE JUGADORES	15 titulares, cambios acordados previamente. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	100 x 70 m (con 5 m de zona de marca).	
DURACIÓN DEL JUEGO	a. Un partido: dos tiempos de 30 minutos. b. Torneo de un día: máximo 70 min. c. Torneo de 2 días: máx. 120 min. debiendo jugarse el 60% en uno de los días.	
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. • Placar al adversario, no está permitido empujar al portador del balón. • Marcar puntos mediante drop. • Patear el balón, nunca cuando está en el suelo. • 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"> • Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores. • Soltar el balón rápido si es placado. • Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario • Estar 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.	Drop, el balón debe avanzar al menos 10 m. El equipo receptor debe situarse a 10 m.
SAQUE DE 22 M. TRAS ANULADO O BALÓN MUERTO	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 lateral.	Forman 8 jugadores, como en S19. 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 puede jugar el balón como desee.
LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca.	El equipo que lanza marcará el número máximo de jugadores en el alineamiento, el mínimo será de 2 (PF). El balón puede lanzarse sobre los jugadores del alineamiento o más allá de los 15 m. El oponente del lanzador debe estar a 2 m de la línea de 5 m y a 2 m de la línea de puesta en juego (PF). Debe haber un receptor por equipo a 2 m del alineamiento y no podrá incorporarse al mismo (PF). El resto de jugadores deben permanecer a 10 m hasta que finalice el lateral (PC) Prohibidos los preagarres (PF), apoyos o levantamientos (PC). Están permitidos los saques rápidos.
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	Con los mismos condicionantes que en categoría senior, incluido patear a palos. El otro equipo debe estar a 10 m.
SUSTITUCIÓN EDUCATIVA	TEMPORALES 5 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador.	<ul style="list-style-type: none"> • Durante el tiempo de expulsión ningún otro jugador ocupará el lugar del expulsado.
	DEFINITIVAS Sólo en casos excepcionales (explicar el motivo al jugador y entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> • Podrá entrar otro jugador en sustitución, una vez transcurridos los 5 minutos de sanción • Se sanciona al jugador, que no podrá volver a jugar el partido, y no al equipo

Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal (salvo para los supuestos contemplados en la "Nota informativa de obligado cumplimiento" en la Introducción del presente Reglamento) y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (Se prohíben las botas de tacos recambiables).