



Consejo Superior de Deportes

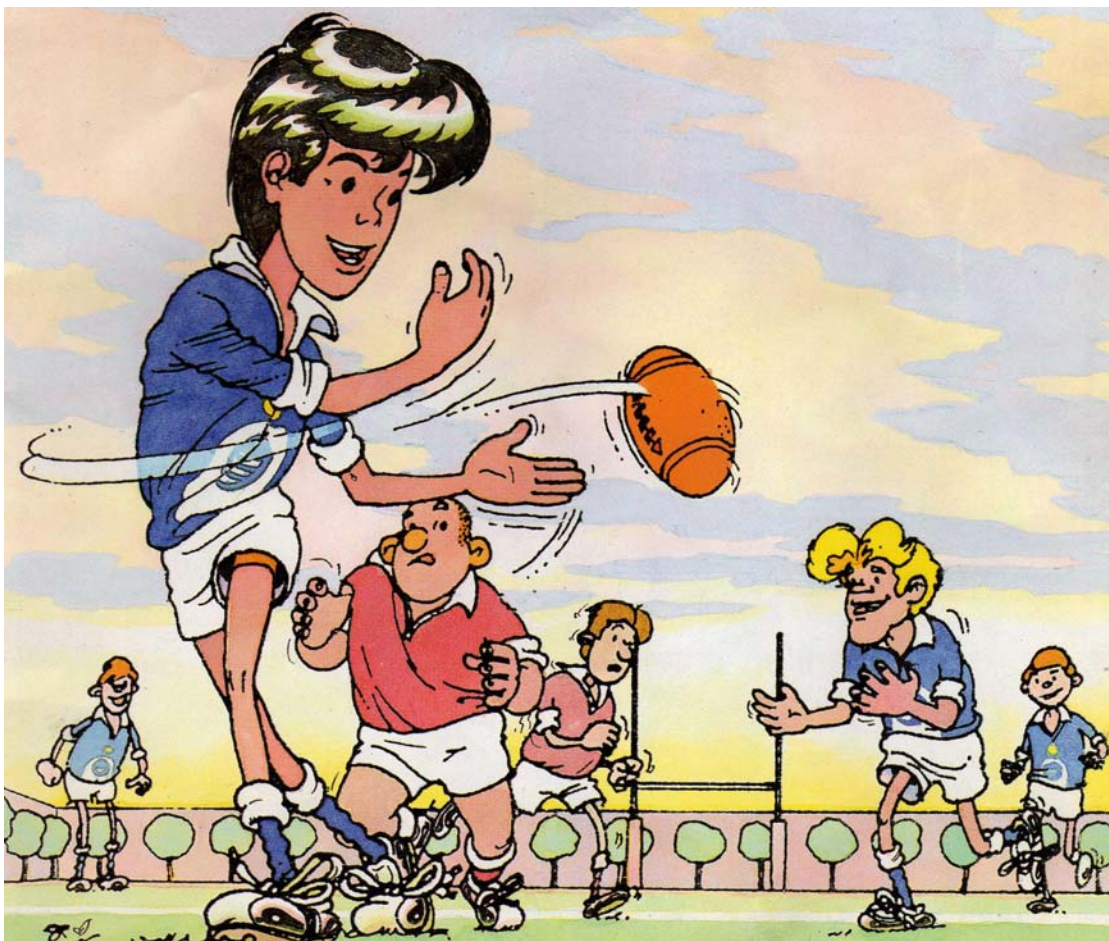


COMITE OLIMPICO ESPAÑOL

Rugby Gradual



RUGBY GRADUAL



COMITE OLIMPICO ESPAÑOL

Departamento de Formación

Federación Española de Rugby





ÍNDICE

- 1. ETAPA 1. INICIACIÓN. PRE RUGBY. LINCES (SUB 6), JABATOS (SUB 8) Y PREBENJAMINES (SUB 10).**
 - 1 – 1.1.1. Reglas del juego.
 - 1 – 1.1.2. Normativas.
 - 1 – 1.1.3. Recomendaciones.

- 2. ETAPA 2. MINI RUGBY. BENJAMINES (SUB 12).**
 - 2 – 2.1.1. Reglas del juego.
 - 2 – 2.1.2. Normativas.
 - 2 – 2.1.3. Recomendaciones.

- 3. ETAPA 3. MIDI RUGBY. ALEVINES (SUB 14).**
 - 3 – 3.1.1. Reglas del juego.
 - 3 – 3.1.2. Normativas.
 - 3 – 3.1.3. Recomendaciones.

- 4. ETAPA 4. INFANTILES.**
Reglamento de Juego de I.R.B. para categorías SUB-19.



NOTA INFORMATIVA DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO EN TODAS LAS CATEGORÍAS DE RUGBY GRADUAL

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).

En todas las categorías **el educador-monitor debe permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio.**

Las **sustituciones educativas** serán de 3 minutos en Pre-benjamín, Jabatos y Linceos y de 5 minutos en Benjamines y Alevines, explicando siempre los motivos al jugador y al educador-entrenador. Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado salvo en la categoría Alevín, donde la tarjeta amarilla son cinco minutos sin que el jugador pueda ser sustituido y la tarjeta roja en la que el jugador podrá ser sustituido una vez transcurridos los cinco minutos. Se sanciona al jugador y no al equipo, salvo en Alevines. Las expulsiones definitivas sólo se efectuarán en casos muy excepcionales en las categorías Benjamín y Alevín.

Padres y acompañantes deben permanecer fuera del recinto de juego detrás de las vallas de protección o de la delimitación que se establezca. Sólo podrá invadir esta delimitación un fotógrafo por equipo.

En los torneos que haya tiempo extra para desempate y que sean por ensayo o anotación de oro, se retirará un jugador de cada equipo cada minuto que pase sin que se decida el ganador, hasta que uno de los equipos anote o finalice el tiempo máximo de la prórroga. La prórroga se inicia con un jugador menos.

Se insta a los Árbitros a que agilicen el juego. En las categorías que hay saque de lateral se permite el saque rápido.

No debe haber eliminatorias en las primeras fases de los campeonatos.



ETAPA 1. INICIACIÓN. PRE RUGBY

LINCES (SUB 6), JABATOS (SUB 8) Y PREBENJAMINES (SUB 10).

En esta sección se incluyen las reglas del juego, normativas y recomendaciones que se aplican a los niños menores de 6 años (LINCES), menores de 8 años (JABATOS) y menores 10 (PREBENJAMINES).

1.1.1. REGLAS DEL JUEGO

Tanto jugadores como árbitros tienen que garantizar estrictamente la observación del Reglamento de Juego de la I.R.B., así como las modificaciones específicas para esta modalidad.

1. OBJETIVO

El objetivo del juego es anotar un ensayo (5 puntos) colocando y presionando el balón contra el suelo en o más allá de la línea de ensayo. ***Se podrá conceder un ensayo de castigo si este hubiera sido probablemente anotado si el equipo defensor no hubiera cometido una infracción de juego desleal.***

2. EQUIPOS

Los partidos se juegan entre dos equipos de 5 jugadores en Linces, 7 jugadores en Jabatos y 9 en Pre-Benjamines, con cambios ilimitados, **fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.** Los jugadores sustituidos pueden reincorporarse al juego siempre que lo hagan en situaciones de balón “muerto” o en el descanso y siempre con el conocimiento y aprobación del árbitro.

3. PUESTA EN JUEGO DEL BALÓN

a. En la categoría SUB 6 (LINCES), 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. En las categorías SUB 8 (JABATOS) y SUB 10 (PREBENJAMINES) el árbitro coge el balón y lo deja inmediatamente en el suelo, en el punto de la infracción, para el



equipo que debe ponerlo en juego, mientras pasa por encima de él y retira al equipo defensor 5 m. **El juego comienza cuando el árbitro pasa por encima del balón.**

b. El otro equipo debe retirarse a 3 m en el caso de los SUB 6 y a 5 m en el caso de los SUB 8 y SUB 10. El juego empieza desde que un jugador coge el balón.

c. Al comienzo de cada parte y tras cada ensayo anotado. **En el caso del saque de centro, en la categoría SUB 6 se efectuará como una puesta en juego del balón, sólo que desde el centro del campo.** En las categorías SUB 8 y SUB 10, mediante un pase, el juego comienza cuando el jugador que va a efectuar el pase coge el balón de las manos del árbitro. En caso de un anulado, el juego se reanudará con un saque a diez metros de ensayo en caso de que se beneficien los defensores y a cinco metros en caso de que lo hagan los atacantes.

d. Las infracciones se cometen por:

1. Fuera de juego.
2. Placaje alto o retardado.
3. El Hand off/fend off (el hand off consiste en situar la mano abierta sobre la cara o cuerpo del rival mientras que el fend off consiste en que el portador del balón estira el brazo hacia un oponente para evitar que realice el placaje), **está permitido, por debajo de los hombros.**
4. El juego al pie sólo será permitido a partir de la categoría de Pre-Benjamins incluida y el balón para ser pateado debe estar en manos del jugador que va a patearlo. En esta categoría desaparece la supuesta línea de 22 m y el balón una vez pateado debe botar en el campo, **si no ocurre así se concederá una melé al equipo que no pateó.**
5. Obstrucción.

4. JUEGO ABIERTO

a. En el juego abierto el balón sólo puede pasarse lateralmente o hacia atrás (hacia la propia línea de ensayo del pasador). Si el balón se pasa o se cae hacia delante, se considerará pase adelantado.



b. El fuera de juego en el juego abierto se sancionará de acuerdo al Reglamento de Juego de la I.R.B. Un jugador en fuera de juego en el juego abierto será sancionado por estar en fuera de juego, al menos que esté intentando, claramente, volver a ponerse en juego. **Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor.

c. Si el portador del balón en el juego abierto cae al suelo o si se tira al suelo para recuperar el balón, debe hacer, inmediatamente, una de estas tres acciones (en caso contrario será sancionado):

1. Levantarse con el balón.
2. Pasar el balón a otro jugador.
3. Liberar el balón para que otro jugador lo levante.

Sin embargo, si un jugador libera el balón colocándolo en el suelo y sus compañeros de equipo pasan por encima para evitar que el rival gane la posesión, se formará, generalmente, un ruck, en cuyo caso el balón no puede levantarse del suelo con las manos hasta que el ruck haya finalizado. **Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor.

5. PLACAJE

a. Cualquier jugador en posesión del balón y sobre sus pies (excepto en el maul) puede ser placado. **No está permitido placar por encima de la cintura, ni las zancadillas francesas, ni tirar de la camiseta, ni empujar al portador del balón.**

Consideraciones sobre el placaje:

1. El placador debe liberar rápidamente al jugador placado y levantarse o retirarse tanto del jugador placado como del balón.

Nota 1: **Cualquier placaje por encima de la cintura se considera placaje alto.**

Nota 2: El placaje agarrando al portador del balón por la camiseta y haciéndolo girar debe ser considerado peligroso y por tanto sancionado.

2. El jugador placado debe pasar o liberar rápidamente el balón y levantarse o alejarse del mismo. El jugador placado puede poner el balón en el suelo o puede empujarlo por el suelo en cualquier dirección, excepto hacia delante (hacia la línea de ensayo del rival) siempre que lo haga inmediatamente).



3. En el placaje o cerca del placaje, los demás jugadores no participantes en el mismo que intentan jugar el balón, deben hacerlo desde detrás del balón y del jugador placado o del placador más cercano a la línea de ensayo de dichos jugadores.

4. Cualquier jugador que consiga ganar la posesión del balón en el placaje o cerca de él puede ser placado por un rival, siempre que lo haga desde detrás del balón y del jugador placado o del placador más cercano a la línea de ensayo de dichos jugadores.

Las infracciones cometidas respecto a los puntos anteriores darán lugar a un balón para el equipo no infractor.

b. Si después de un placaje el balón se hace injugable se decretará balón que corresponderá al equipo que avanzaba inmediatamente antes del placaje, si ningún equipo avanzaba corresponderá al equipo atacante (al equipo situado en la mitad del campo del rival).

c. Ningún jugador puede usar la técnica conocida como “squeezeball” y nadie implicado en la enseñanza o entrenamiento en Pre Rugby puede enseñar, entrenar o animar a los chicos de las correspondientes edades a esta etapa a usar dicha técnica. **Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor.

Nota: El “squeezeball” es una técnica en la que el portador del balón va al suelo, con la cabeza por delante (tocando o cerca del suelo) sin tener en cuenta el inmediato contacto con el oponente, manteniéndose, normalmente, paralelo a la línea de lateral, conservando y protegiendo el balón cerca del pecho y cuando está en el suelo, empujando el balón hacia atrás entre las piernas.

d. Es ilegal para cualquier jugador tirarse voluntariamente sobre un jugador que está caído en el suelo con el balón en su posesión o sobre un jugador caído en el suelo con el balón entre ellos o cerca de ellos. **Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor.

Nota:

1. No se concederá ventaja.

2. Se supone que un jugador se ha tirado voluntariamente al menos que el árbitro esté absolutamente seguro que la caída fue accidental.



3. En las raras ocasiones en las que la caída es accidental, se podrá detener el juego y se concederá un balón al equipo que tenía la posesión.

El objetivo es que los jugadores se mantengan de pie y prevenir que puedan tirarse al suelo para de esa forma evitar un área de juego peligrosa. Al incentivar que los jugadores permanezcan sobre sus pies se organizarán apropiados rucks y mauls.

6. MAUL

a. Un maul tiene lugar cuando el portador del balón es sujetado por uno o más rivales y uno o más compañeros del portador del balón unidos a él. Todos los jugadores implicados deben estar de pie. Es muy útil que el árbitro indique “MAUL”.

b. Una vez formado el maul, otros jugadores sólo pueden incorporarse al mismo si lo hacen desde detrás de los pies del último compañero de equipo en el maul y deben agarrarse a un compañero. Los jugadores que se incorporan por delante de los pies del último hombre están en fuera de juego y deberían ser sancionados. **Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor.

c. El maul finaliza con éxito cuando el balón o un jugador con el balón abandona el maul, el balón se deja en el suelo o el maul sobrepasa la línea de ensayo (en cuyo caso se puede hacer un ensayo o un anulado).

d. Un maul finaliza sin éxito si se derrumba (no como resultado del juego desleal) o si el balón se hace injugable en cuyos casos se decretará balón para el equipo que avanzaba. En el caso de hundimiento del maul, el árbitro debería hacer sonar su silbato inmediatamente para detener el juego y de esta forma prevenir que se forme un apilamiento.

e. Cuando un maul permanece estacionario o se ha detenido en su avance, pero el balón está en movimiento y el árbitro lo puede ver, se debe conceder un tiempo razonable para que este salga. Si no sale dentro de ese tiempo razonable, se decretará balón para el equipo que no inició el maul. Es muy útil en las situaciones de mauls que el árbitro indique “úsalo o piérdelo” antes de decretar la parada.



f. Cuando un maul se ha detenido en su avance puede volver a avanzar si inicia el movimiento en los 5 segundos posteriores a la detención. Si el maul se detiene en su avance por segunda vez y el balón está moviéndose y el árbitro puede verlo, se concederá un tiempo razonable para que salga el balón, si el balón no sale dentro de ese tiempo razonable se decretará balón para el equipo que no inició el maul.

g. Cualquier jugador en cualquier momento del maul que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente con puesta en juego del balón para el equipo no infractor. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento del maul. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala técnica. Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse hacia abajo a menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.

7. RUCK

a. Un ruck tiene lugar cuando uno o más jugadores de cada equipo están sobre sus pies en contacto físico y sobre el balón que está en el suelo. Es muy útil que el árbitro indique “RUCK” cuando se haya constituido. Los jugadores hacen “rucking” cuando están usando sus pies en el ruck para intentar ganar o mantener la posesión del balón sin hacer juego sucio. Los jugadores no deben pisar en ninguna parte del cuerpo de otro jugador. **Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor.

b. Una vez que el ruck se ha formado, otros jugadores sólo pueden incorporarse al ruck si lo hacen por detrás de los pies del último compañero que está unido al mismo y deben agarrarse a otro jugador. Un jugador puede unirse junto al último jugador. Los jugadores que se unen al ruck por delante de los pies del último compañero está en fuera de juego y debería ser sancionado. **Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor.

c. Los jugadores no pueden usar sus manos para levantar el balón mientras aún está en el ruck. **Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor.



d. Un ruck finaliza con éxito cuando el balón sale del ruck o cuando el balón está en o más allá de la línea de ensayo (en cuyo caso se puede anotar un ensayo o realizar un anulado).

e. Un ruck finaliza sin éxito cuando el balón se hace injugable en cuyo caso se decretará balón para el equipo que avanzaba.

Si ninguno de los equipos estaba avanzando o si el árbitro no puede decidir que equipo estaba avanzando antes de que el balón se volviese injugable, el equipo que estaba avanzando antes del comienzo del ruck obtendrá el balón. En el caso de hundimiento del ruck, el árbitro debería hacer sonar su silbato inmediatamente para detener el juego y de esa forma prevenir que se forme un apilamiento.

f. Si el ruck se detiene o si el árbitro decide que el balón, probablemente, no va a salir en un tiempo razonable, debería parar el juego y entregar el balón según los criterios del punto anterior.

g. Cualquier jugador en cualquier momento del ruck que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente con puesta en juego del balón para el equipo no infractor. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento del ruck. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala técnica. Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse hacia abajo a menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.

8. MELÉ

a. No se realizan melés en las categorías de Lince y Jabatos, por lo que cuando hay un balón adelantado o injugable se realizará una puesta en juego para el equipo no infractor. En la categoría de Pre-Benjamines sí tiene lugar y la forman tres jugadores en primera línea. Sin impacto, sin empujes y **con** talonaje disputado **y sin repeticiones (PF) (Melé Educativa)**. (**Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor). El medio de melé que no introduce el balón debe permanecer directamente detrás de la formación de su melé. (**Sanción:** Golpe de



Castigo). El resto de jugadores a 5 m (**Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor).

b. La puesta en juego en las categorías en las que no tiene lugar la melé se realizará en el lugar donde se cometió la infracción mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.

9. LATERAL

a. No se realizan saques de lateral en estas categorías

b. Si el balón o un jugador llevando el balón sale del campo de juego, lugar una puesta en juego del balón en el lugar de la falta mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.

10. ZONA DE MARCA

a. La zona de marca incluye la línea de ensayo, pero no la línea de lateral de marca, la línea de balón muerto o los banderines de las esquinas.

b. Si el equipo atacante “posa” el balón en la zona de marca sin haber cometido ninguna infracción se le concederá un ensayo. Un balón es “posado” aplicando presión hacia abajo con la mano o el pecho cuando está en contacto con el suelo.

c. Si el equipo atacante es incapaz de “posar” el balón para conseguir un ensayo debido a que el balón no está en contacto con el suelo (por ejemplo, hay una mano o un cuerpo entre el balón y el suelo) o el jugador atacante es incapaz de ejercer presión hacia abajo, se decretará balón para el equipo atacante a 5 m de la línea de ensayo.

d. Si el equipo defensor “posa” el balón en la zona de marca o el balón se hace “muerto” (va más allá de la línea de balón muerto o de lateral de marca sólo o llevado por un jugador) entonces:

1. Si el equipo atacante introdujo el balón en la zona de marca o fue el último en tocarlo antes que entrase en la zona de marca, se decretará un balón para el equipo en defensa a 10 m de la línea de ensayo.

2. Si el equipo en defensa introdujo el balón en la zona de marca o fue el último en tocarlo antes que entrase en la zona de marca, se decretará balón para el equipo atacante a 5 m de la línea de ensayo.



1.1.2. NORMATIVAS

El incumplimiento por parte de los Clubes/escuelas de las siguientes normativas puede constituir motivo de sanción.

11. PARTIDOS Y TORNEOS

En Pre Rugby se denomina:

- a. Partido, al enfrentamiento entre dos equipos de Clubes/escuelas diferentes. Como máximo podrían competir 3 Clubes/escuelas en un día en cuyo caso se le denomina triangular.
- b. Torneo, al enfrentamiento entre más de 3 Clubes/escuelas estableciéndose un ganador.
- c. En ningún caso se debe permitir participar a un jugador que no cumpla los requisitos de edad.
- d. Ningún partido dispondrá de tiempo extra, excepto el concedido por lesiones. Los partidos deben concluir antes de lo previsto si la diferencia en el marcador entre los contendientes alcanza los 30 puntos.

12. LA TEMPORADA

La temporada de Pre Rugby comienza el 1 de septiembre de cada año. Se recomienda que los partidos y los torneos tengan lugar entre el 1 de octubre y final de mayo, al margen de este periodo los jugadores sólo deberían participar en entrenamientos.

13. DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

LINCES

Si hay un único partido se recomienda 3 tiempos de 8 minutos.

En un torneo de un día 35 minutos como máximo.

En un torneo de dos días 60 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% de la competición en uno de los dos días.



JABATOS

Si hay un único partido se recomienda 3 tiempos de 10 minutos.

En un torneo de un día 40 minutos como máximo.

En un torneo de dos días 70 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% de la competición en uno de los dos días.

PRE-BENJAMINES

Si hay un único partido se recomienda 3 tiempos de 12 minutos.

En un torneo de un día 50 minutos como máximo.

En un torneo de dos días 80 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% de la competición en uno de los dos días.

14. DURACIÓN DE LAS SESIONES DE ENTRENAMIENTO

Las sesiones de entrenamiento (con o sin partido) no deben durar más de 90 minutos, un máximo similar se aplica para los Torneos.

15. MATERIAL Y EQUIPACIÓN

a. El balón será número 3.

b. Los jugadores sólo pueden usar botas multitacos. Los jugadores, que lo precisen, pueden llevar gafas especialmente diseñadas para el juego.

16. TAMAÑO DEL CAMPO

LINCES

Las dimensiones del campo deben ser de un **mínimo** de 30 x 20 m, **de 3 a 4 m de ancho por jugador**, con 5 m como mínimo de zona de marca.

JABATOS

Las dimensiones del campo deben ser de un **mínimo** de 30 x 20 m, **de 3 a 4 m de ancho por jugador**, con 5 m como mínimo de zona de marca.

PRE-BENJAMINES

Las dimensiones del campo deben ser de un **mínimo** de 40 x 35 m, **de 3 a 4 m de ancho por jugador**, con 5 m como mínimo de zona de marca.



1.1.3. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones tienen como objetivo la mejora del juego y árbitros y entrenadores deberían esforzarse en seguirlas.

17. ENTRENAMIENTO

- a. La F.E.R. recomienda que antes de cada partido (no en torneos) se realice una sesión de entrenamiento.
- b. Los partidos deberían usarse como una extensión de la sesión de entrenamiento poniendo el énfasis en la calidad de la actuación más que en el resultado.
- c. Durante los partidos, los entrenadores pueden dirigir a sus jugadores, “con un sentido de entrenamiento”, desde la línea de lateral.
- d. El énfasis hay que situarlo en la diversión de los jugadores. Deben disfrutar desarrollando las habilidades físicas de carrera, pase y evasión.
- e. Durante el descanso, el entrenador debe emplear parte del tiempo disponible en animar y hablar del juego a sus jugadores.
- f. Las discrepancias pueden evitarse hablando con el entrenador del otro equipo antes del encuentro.

18. JUEGO PELIGROSO

- a. El juego peligroso puede ocasionar lesiones. Los entrenadores y árbitros deben estar particularmente vigilantes para impedirlo.
- b. Siempre existirán golpes y choques en el rugby, pero si se elimina el juego peligroso sucederán muchas menos lesiones.
- c. Después de una interrupción del juego por lesión se recomienza con un balón para el equipo que avanzaba, si ninguno lo hacía, para el equipo que tuvo la última posesión antes de la interrupción.



19. DISCIPLINA

a. Si el árbitro decide que un jugador debe abandonar el partido, debe interrumpirlo, llamar al jugador y al entrenador a una zona alejada de otros jugadores. Les explicará porque considera inaceptable el comportamiento del jugador e indicará al entrenador que proponga a un sustituto. El jugador no podrá tomar parte en el partido o en el torneo. Es responsabilidad del entrenador hablar y educar al jugador para que comprenda por qué se tomó tal decisión.

b. Los Clubes/escuelas dispondrán de tanto de una “Política de Protección de Menores” (de acuerdo a las recomendaciones de la F.E.R.) como un Reglamento de Disciplina. Los problemas de indisciplina de los jugadores ya sean maltratos físicos como verbales deberán ser tratados de acuerdo con el Reglamento de Disciplina.

c. Para el caso de acciones, por parte de adultos (padres, espectadores, árbitros, o entrenadores), que contravengan las normas de entrenamientos/partidos se recomienda el siguiente procedimiento:

1. La sesión de entrenamiento o partido debería interrumpirse y el árbitro y entrenadores deberían deliberar y acordar la acción a tomar en función de las circunstancias. Esto va desde la simple advertencia al adulto por parte del entrenador pertinente y del árbitro, hasta requerir al adulto que abandone las inmediaciones del campo de juego/entrenamiento antes de recomenzarlo. En casos extremos, si el adulto no quiere cooperar, el partido o entrenamiento debería suspenderse.

2. El árbitro y entrenadores deberían comunicar el incidente a la Dirección Técnica del Club/escuela para su posterior análisis. En casos extremos se le puede prohibir acudir a las sesiones de entrenamientos/partidos durante un periodo determinado.

3. Si las acciones conciernen a la “Política de Protección de Menores” se deberían instruir los procedimientos contenidos en dicho Manual.

20. SEGURIDAD

a. El placaje y los puntos de encuentro son habilidades que necesitan ser enseñadas e introducidas progresivamente (Manuales de Entrenamiento de la F.E.R.).



b. La F.E.R. obliga la utilización de protector bucal. Idealmente se deberían fabricar a partir de la impresión dental del niño. También se recomienda el uso de espinilleras.

c. Si un jugador se lesiona, el árbitro debe hacer sonar el silbato y detener el juego inmediatamente. Obviamente, el árbitro debe usar su sentido común, los jugadores no quieren detener el juego por un ligero golpe, pero es imposible saber cuando un jugador está lesionado. Siempre que sea posible debe invitarlo a levantarse, si siente dolor al moverse debe permitir que permanezca en el lugar (si esto no empeora su lesión) y solicitar ayuda. En todos los casos es esencial que otras personas/jugadores no acudan rápidamente para intentar poner al jugador de pie. Quieren ayudar pero pueden empeorar la lesión. En resumen, actuar rápido pero con cuidado.

d. Si los árbitros se encuentran ante una situación de lesión, deben concentrarse en las cuestiones vitales. Si existe dificultad respiratoria retirar el protector bucal al jugador. Si parece aturdido debe dejar el campo y someterse a un examen médico. Si hay sangre debe abandonar el campo, al menos que pueda empeorar su lesión, para recibir el tratamiento pertinente.