



TORNEO NACIONAL CATEGORÍA PRE-BENJAMÍN (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	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. 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.• 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. 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.
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).