

BASES DE COMPETICIÓN RUGBY BENJAMÍN 2026-2027

FORMATO	LIGA TODOS CONTRA TODOS V2 10v10 Rugby Formativo
EQUIPOS:	EQUIPOS (MIXTOS)
SEDES:	RIO, QUATRE CARRERES, MONTCADA, PATERNA, TORRENT, UPV, SAGUNT, PICAÑA
JORNADAS	20 JORNADAS
HORARIO:	SÁBADO / DOMINGO MAÑANA (PREFERENTEMENTE) VIERNES TARDE
INICIO COMPETICIÓN:	24/10/2026
FINAL COMPETICIÓN:	22/05/2027

OBJETIVOS:

La Fundación Deportiva Municipal y la Federación de Rugby de la CV, colaboran en la puesta en marcha de los XLV Juegos Deportivos Municipales de la Ciudad de Valencia con el afán de dar a todos los niños/as de la ciudad la posibilidad de disfrutar del rugby dentro de una competición con marcado carácter lúdico.

La competición se desarrollará en las categorías benjamín

Esta categoría es importantísima para el desarrollo del rugby, no solo en nuestra ciudad, sino en toda la Comunidad Valenciana.

De aquí salen la mayor parte de los jugadores/as que en el medio plazo conformarán los equipos, que en categorías superiores, participan en las fases autonómicas de nuestro deporte.

Los JJDDMM son el mejor ámbito para desarrollar el trabajo de formación de rugby en la ciudad. Desde la coordinación de la FRCV nos esforzamos para que clubes y monitores cuenten con la mejor actividad posible.

JORNADA	FECHA	FASE
Jornada 1	24/10/26	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 2	7/11/26	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 3	14/11/26	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 4	21/11/26	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 5	5/12/26	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 6	12/12/26	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 7	19/12/26	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 8	9/1/27	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 9	16/1/27	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 10	23/1/27	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 11	13/2/27	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 12	20/2/27	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 13	27/2/27	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 14	6/3/27	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 15	17/3/27	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 16	10/4/27	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 17	17/4/27	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 18	24/4/27	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 19	15/5/27	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10
Jornada 20	22/5/27	RF = RUGBY FORMATIVO – PARTICIPANTES 10 X 10

FORMATO COMPETICIÓN:

Los equipos participantes se definirán al finalizar el periodo de inscripción.

La competición se configura con 20 jornadas

Esta competición se regirá por el reglamento de juego de escuelas de rugby (se adjunta anexo)

En esta competición los equipos estarán formados por:

RF = Rugby Formativo – Participantes 10 x 10.

Se podrán cambiar todos los jugadores que se estimen conveniente en cada encuentro durante el desarrollo del mismo.

La duración de los encuentros será un partido de 3t de 10' cada una, 65 minutos máximo por media jornada u 85 minutos máximo por una jornada.

La máxima diferencia final será de 6 ensayos en cada partido.

En esta categoría no existe clasificación por puntos, siendo la clasificación obtenida en juego limpio la que determine la clasificación de la categoría.

Antes de comenzar el partido, el delegado de cada equipo deberá entregar al árbitro la relación de jugadores inscritos en el acta, la cual solamente deberá contener jugadores inscritos en los JJDDMM. Los delegados de ambos equipos, así como árbitro deberán firmar el acta.

El modelo de acta empleado será el de la aplicación de competición de la F.R.C.V

1. Los entrenadores y delegados que asisten a los partidos de JJDDMM deben de ser los asignados al equipo en la aplicación de FDM, el entrenador y delegado que aparecen en el acta de matchready deben de ser los que están en el pdf del listado de JJDDMM que para eso se validan y por su puesto coincidir a los que asisten presencialmente al partido

2. A tal fin antes del inicio del partido el delegado del equipo y el entrenador deberán presentarse al arbitro del partido con el acta abierta en matchready, la copia en papel del listado de FDM y las identificaciones de ambos para que le arbitro lo corrobore.

3. Si esto no se produce el árbitro deberá reflejarlo en observaciones del acta y en observaciones de juego limpio

4. Todos los jugadores alineados en el acta de matchready deberán ser jugadores inscritos en los JJDDMM

5. Todos los entrenadores de las entidades inscritas se han comprometido a realizar la encuesta post partido que se ha confeccionado a tal fin.

ORGANIZACIÓN DEL CAMPEONATO Y ENCUENTROS:

La organización logística de cada una de las jornadas será responsabilidad del equipo designado como local según calendario.

El equipo local deberá comunicar al rival, al árbitro y a la coordinación de la competición, campo y hora en la que se celebrará cada encuentro.

El delegado de cada equipo deberá presentarse al Árbitro antes de cada encuentro, para completar y firmar el acta del partido.

HORARIOS DE LOS PARTIDOS:

Los encuentros podrán celebrarse durante la mañana del sábado y del domingo. Se intentará realizar en dos tramos horarios, a las 10.00 h y a las 11.00 h. De haber problemas de disponibilidad de campos, se podrá jugar la tarde del viernes.

En todo caso, siempre deberá existir acuerdo entre ambos equipos para trasladar la celebración del partido, así como la aprobación de la coordinación de la competición.

Los encuentros podrán ser aplazados de común acuerdo entre los equipos y coordinador siempre que exista causa justificada, siempre con un plazo máximo de 5 días antes del encuentro.

En el mismo momento se comunicará a la coordinación el día y la hora en que se jugará el partido de entre todas las fechas libres.

competicion.jddmm@rugbycv.es

JUGADORES PARTICIPANTES:

En esta competición podrán participar jugadoras y jugadores (participación mixta) nacidos en 2.017 y 2.018.

Los jugadores que participen con cada equipo, no pueden haber participado con otro equipo en la misma temporada, a no ser que su equipo se haya retirado de la competición.

Los equipos participantes pueden inscribir tantos jugadores en la competición y, por tanto, en el acta de los partidos como permiten las bases de los JJDDMM.

Cada equipo deberá presentarse al partido acompañado por un delegado y un entrenador.

Actas digitales serán de aplicación en la competición benjamín de juegos deportivos municipales.

En esta temporada que Los jugadores participantes tendrán que estar en posesión de licencia tramitada de la categoría correspondiente, de acuerdo con la normativa establecida al respecto sobre solicitud y expedición de licencias federativas.

La inscripción del deportista en la aplicación de la competición de Juegos deportivos municipales le permite participar en dicha competición.

El deportista deberá estar en posesión de licencia tramitada de la categoría correspondiente para acreditar su participación, sin ella el jugador no aparecerá en sistema informático de competiciones y no podrá ser alineado en las actas

La licencia Jocse M10 permite participar en la competición siempre que el jugador también sea inscrito en la aplicación de la competición de Juegos deportivos municipales.



(imagen tipo licencia jocse sin mutua frcv de años anteriores)

Al inscribir al deportista en la aplicación de la competición de Juegos deportivos municipales, estos quedan cubiertos por la póliza de seguros de accidente deportivo contratado para tal objeto por la organización de los JDCV.

Esta será la licencia exigible para participar en la competición Juegos deportivos municipales categoría benjamín. Sin estar en posesión de esta licencia el jugador no aparecerá en el sistema de competiciones y no podrá ser alineado en las actas.

Licencia territorial M10 permite participar en la competición siempre que el jugador también sea inscrito en la aplicación de la competición de Juegos deportivos municipales.



(imagen tipo licencia FRCV con mutua frcv de años anteriores)

Todos los entrenadores y delegados de la competición de JJDDMM tienen la OBLIGACION de presentar el tríptico de los equipos, la licencia del entrenador y la licencia del delegado. si no fuera así el arbitro tendrá la obligación de identificarlo y reflejarlo en observaciones en el acta.

SI SE DETECTA QUE UN JUGADOR NO APARECE EN EL LISTADO DEL TRÍPTICO O NO TIENE LICENCIA NO PODRÁ PARTICIPAR EN EL PARTIDO.

Si se detecta que el entrenador que figura en el acta no es el que figura en el tríptico deberá ser identificado por el arbitro y reflejarlo en observaciones.

Para la cumplimentación de las Actas Digitales, y por exigencia del software del programa desarrollado, se necesitarán medios de hardware adecuados para su tramitación: smartphones, tabletas, ordenadores portátiles, ordenadores de sobremesa y aquellos otros elementos tecnológicos que tengan acceso a Internet y posibilidad de introducción de datos.

Será de obligado cumplimiento por el Club en el que su equipo juegue, organice y gestione la instalación como local, poner los medios tecnológicos y la conexión a Internet, para que se puedan acabar de transcribir los datos requeridos en cada una de las Actas Digitales que se abren al efecto.

VESTIMENTA DE LOS JUGADORES:

Los jugadores de los equipos participantes deberán salir al terreno de juego debidamente uniformados con los colores distintivos de su equipo.

Los equipos que juegan como locales deberán comunicar al rival el color de su equipación con antelación para evitar coincidir en los mismos colores.

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).

También se permite el uso de casco-chichonera homologado.

ÁRBITROS:

Los árbitros que dirigirán los encuentros serán designados por el Comité de Árbitros de la FRCV. Cuando por causa de "fuerza mayor" el árbitro no comparezca, dirigirá el encuentro un árbitro-colaborador del equipo local, el cual deberá de efectuar todos los trámites previstos.

RÉGIMEN DISCIPLINARIO:

Para resolver las cuestiones suscitadas en materia de disciplina deportiva se aplicará el Reglamento Disciplinario de los Juegos Deportivos Municipales y el Reglamento Federativo correspondiente (en este caso se exceptúan los apartados que hagan referencia a sanciones económicas).

Se crearán los siguientes niveles y ámbitos de Comité de competición:

En primera instancia:

Resolverá el comité de competición de la Federación correspondiente

En segunda instancia:

Resolverá el comité de apelación de los Juegos Deportivos Municipales compuesto por técnicos municipales y asesorados por la Federación correspondiente.

En tercera instancia:

Resolverá el Comité Valenciano de Disciplina Deportiva, que agota la vía administrativa.

Una vez finalizada cada jornada el Comité de Disciplina Deportiva resolverá lo que proceda de acuerdo con el Reglamento de Partidos y Competiciones y en función de los hechos e incidencias que se hubieran producido.

VALORA EL JUEGO LIMPIO:

La FDM considera esencial para el correcto desarrollo de los objetivos de este programa, incidir en la promoción del "Juego Limpio", los valores y el espíritu deportivo. Por ello, en primer lugar, las entidades participantes del programa deberán adscribirse al programa: **"elige esos cinco"**, promovido por la FDM y la Asociación de Psicólogos de la C.V. (APECVA) a través del siguiente enlace web: <http://www.eligeesoscincos.com/campana/adhesion/>

Asimismo, cada entidad participante **en alguna de las modalidades de deportes de equipo** de los JJDD de la ciudad de Valencia deberá nombrar a un **responsable de juego limpio** para la temporada 2026-2027 que vele por el respeto y la promoción de los valores de "elige esos cinco" y del "juego limpio" de todos los agentes y equipos que inscriba su entidad en la competición de los JJDD. Este/a responsable delegado/a de Juego limpio deberá asistir a una acción formativa de una duración máxima de dos horas (ofrecida por el OA FDM), que le habilitará como responsable de juego limpio de su entidad para toda la temporada. Esta formación en valores se realizará antes de que transcurran los tres primeros meses a contar desde el inicio de la competición de los JJDDMM. Las entidades que no designen a un/a responsable de juego limpio para esta temporada no podrán participar en la misma. Además, si este/a responsable de juego limpio no realiza la formación indicada, la entidad no podrá inscribirse en la siguiente edición 2027-2028 de los JJDD de la ciudad de Valencia.

Además, los entrenadores/as de los equipos que participen en los deportes colectivos (baloncesto, balonmano, hockey, fútbol sala, rugby y voleibol) deberán valorar: "el juego limpio" de los encuentros; la actitud tanto del equipo contrario como del árbitro/a a través del teléfono móvil o internet con el correo electrónico que faciliten en la inscripción y la clave que será remitida antes del inicio de la competición.

Manual

http://www.deportevalencia.com/wp-content/uploads/2014/09/manual_juego_limpio.pdf

Aplicación

<http://juegolimpio.deportevalencia.com>

Clasificación

<http://juegolimpio.deportevalencia.com/top.php>

Apercibimiento al entrenador y a la entidad: Tras dos valoraciones sin efectuar.

Amonestación: A partir de la 3ª valoración no efectuada: Asistencia obligatoria a una charla online para amonestados/as (1h duración) del programa de Juego Limpio a indicar por el OA FDM además de:

Deportes sin fianza: Amonestación por la no valoración por parte del Comité de Competición de la Federación correspondiente.

Sanción: A partir de la 6ª valoración no efectuada, sanción al entrenador/a en la que el comité de competición de los Juegos Deportivos podrá sancionar al entrenador con la no inscripción en el programa de los Juegos Deportivos Municipales de Valencia de la temporada 2027/2028.

EQUIPOS PARTICIPANTES:

Se definirán al finalizar el periodo de inscripción

En Valencia, a 20 de septiembre de 2026
Federación de Rugby de la Comunidad Valenciana