



INFANTILES Variaciones a las Leyes

Reglamento Nacional de Rugby Infantil



**UNIÓN ARGENTINA DE RUGBY
2020**

CONTENIDOS

- **OBJETIVOS**
- **LEYES DEL JUEGO:**

LEY 1: LEYES DEL JUEGO

LEY 2: ENCUNTROS DE RUGBY INFANTIL

LEY 3: CATEGORÍAS

LEY 4: CONSTITUCION DE LOS EQUIPOS

LEY 5: DURACION DE LOS PARTIDOS

LEY 6: MAXIMO DE MINUTOS DE JUEGO

LEY 7: TERRENO DE JUEGO

LEY 8: SCRUM

LEY 9: LINE OUT

LEY 10: RUCK

LEY 11: MAUL

LEY 12: SITUACIONES DE CONTACTO

LEY 13: KNOCK ON Y PASE FORWARD

LEY 14: PATADAS

LEY 15: SALIDAS (Inicio y reinicio)

LEY 16: CONVERSION DESPUES DE UN TRY.

LEY 17: PENALES

LEY 18: REINICIO DEL JUEGO

LEY 19: PELOTA ANULADA

LEY 20: PELOTA

LEY 21: INDUMENTARIA

LEY 22: JUEGO SUCIO

LEY 23: ENCARGADOS DE LOS EQUIPOS

LEY 24: OFICIALES DEL PARTIDO

LEY 25: CONDICIONES CLIMÁTICAS

LEY 26: TERCER TIEMPO



OBJETIVOS

Las Leyes del Juego del Reglamento Nacional de Rugby Infantil, toman como base ideológica las Leyes del Juego de Rugby de la WORLD RUGBY y promueven los siguientes objetivos:

- ❖ Utilizar el juego de rugby como un medio formativo, recreativo y educativo.
- ❖ Respetar los derechos que tienen los niños y las niñas a una práctica segura, tranquila y divertida.
- ❖ Adecuar el juego a los diferentes niveles de maduración de los niños y niñas.
- ❖ Difundir el juego mediante el uso de leyes sencillas de aprender.
- ❖ Adaptar la enseñanza a las demandas del juego, concibiéndolo de una manera progresiva y adaptada.
- ❖ Estimular la toma de decisiones, las destrezas del juego y la inteligencia táctica.
- ❖ Incentivar a los jugadores, apoyados en la lealtad que demandan las leyes del juego, a que marquen la mayor cantidad de puntos posibles, portando, pasando, pateando y apoyando la pelota.

*MEDIO RECREATIVO-FORMATIVO-EDUCATIVO
PRACTICA SEGURA-TRANQUILA-DIVERTIDA*

LEY 1: LEYES DEL JUEGO

Se aplicará el texto oficial de las Leyes del Juego de Rugby, aprobadas por el World Rugby, con las modificaciones que presenta este Reglamento.

Es importante que los referees que dirijan infantiles conozcan las leyes de la W.R. y no solo las modificaciones establecidas en este Reglamento Nacional de Rugby Infantil.

Es responsabilidad de los dirigentes, entrenadores y referees, generar un ámbito de seguridad, desarrollando partidos confiables y seguros.

Propósito

El rugby al ser un deporte que implica contacto físico, impone que los responsables de conducir los entrenamientos y partidos de Rugby Infantil, conozcan y respeten las Leyes del Juego, aprobadas por la U.A.R. y la W.R.

Es responsabilidad de aquellos que entrenan o enseñan el juego, asegurar que los jugadores estén preparados para cumplir las leyes, jugar limpiamente y practicar conductas seguras.

LEY 2: ENCUENTROS DE RUGBY INFANTIL

Serán programados y / o autorizados por la Comisión o Sub comisión de Rugby Infantil de cada Unión y sus resultados no serán vinculantes para clasificar un campeón, no se tomarán en cuenta tablas de posiciones, ni tendrán las características de un torneo. Los encuentros serán: FORMATIVOS, RECREATIVOS, EDUCATIVOS E INCLUSIVOS.

Propósitos

Disminuir las presiones psicológicas y/o físicas, evitar la especialización prematura y la exclusión de jugadores por buscar resultados deportivos.

Por el contrario se pretende que los encuentros sean inclusivos, para todos los jugadores y jugadoras, de manera independiente a sus circunstanciales niveles de juego.

LEY 3: CATEGORIAS

Los jugadores se encuentran separados según sus años de nacimiento, en las siguientes categorías:

- Menores de 14 años
- Menores de 13 años
- Menores de 12 años
- Menores de 11 años
- Menores de 10 años
- Menores de 9 años
- Menores de 8 años
- Menores de 7 años
- Menores de 6 años

Edades a cumplir durante el año calendario, que deben ser controladas.



INFANTILES Variaciones a las Leyes

"Niñas y niños pueden jugar juntos en un equipo de rugby, hasta la categoría M13 inclusive".

El término "Menor de", permitirá identificar rápidamente las edades de los jugadores en las diferentes categorías.

Se permite subir una categoría a la que le correspondiere por edad, para los siguientes casos:

- Mantener juntos a compañeros escolares y amigos, evitando de esta manera probables abandonos deportivos.
- Reforzar una categoría que cuente con escaso número de jugadores o viceversa, es decir, descomprimir a las que cuentan con una excesiva cantidad de jugadores.

Por motivos de seguridad para los jugadores se establecen las siguientes normas:

- Un jugador durante el año, puede regresar a la categoría que le corresponde de acuerdo a su edad, no pudiendo realizarlo en una misma jornada deportiva.
- La incursión criteriosa de jugadores de una categoría a otra, atento a lo establecido precedentemente, debe ser desde la inferior a la inmediata superior.
- Los participantes de un entrenamiento o partido no podrán tener una diferencia mayor de dos años, según su fecha de nacimiento.

No habrá limitaciones por motivos de peso corporal y estatura de los jugadores.

LEY 4: CONSTITUCION DE LOS EQUIPOS

Categoría	Nº de Jugadores
M.14	15
M.13	13
M.12	12
M.11	10
M.10	9
M.9	7
M.8	5
M.7 y M.6 * Ver Guía de Proba Rugby	Hasta 5

LEY 5: DURACION DE LOS PARTIDOS

Categoría	Períodos	Minutos	Pausas	Total
M.14	4	15´	hasta 5´	60´
M.13 y M.12	6	10´	hasta 5´	60´
M.11 y M.10	5	10´	hasta 5´	50´
M.9	5	9´	hasta 5´	45´
M.8	5	8´	hasta 5´	40´
M.7 a M.6 * Ver Guía de Proba Rugby	5	7´	hasta 5´	35´

Propósito

Aumentar el número de períodos y de pausas, permitirá a los jugadores optimizar su recuperación fisiológica, posibilitando de esta manera una mayor participación y seguridad durante los tiempos de juego.

Un jugador cansado se encuentra expuesto a un mayor riesgo de sufrir lesiones.

Se sugiere al entrenador, utilizar las pausas o entretiempos, para realizar los cambios de jugadores, las hidrataciones y las breves indicaciones técnicas a los jugadores.

Los períodos establecidos para cada categoría, corresponden al número máximo permitido para cada jugador durante un partido.

En el caso de enfrentarse dos equipos que cuenten con un elevado número de jugadores, podrán aumentar la cantidad de períodos de juego, siempre y cuando, ningún jugador/ra, supere el máximo establecido para cada categoría.

No se permite adicionar minutos a los totales establecidos para cada categoría.

Finalizado cada período de juego, los equipos cambiarán de lado.

Todos los niños tienen derecho a participar del juego, independientemente de su nivel técnico o del resultado del partido.

Sin embargo, es necesario destacar que hay que proteger al principiante, convocándolo a participar del juego, luego de que haya adquirido un mínimo de experiencia en el manejo de las destrezas básicas, de tal manera, que pueda disfrutarlo de un modo más seguro.

LEY 6: MAXIMO DE MINUTOS DE JUEGO

Se establece un máximo de minutos de juego, por jugador, en 48 horas:

Categoría	Max. de min.
M.14	90'
M.13 y M.12	80'
M.11 y M.10	70'
M.9 a M.6	60'

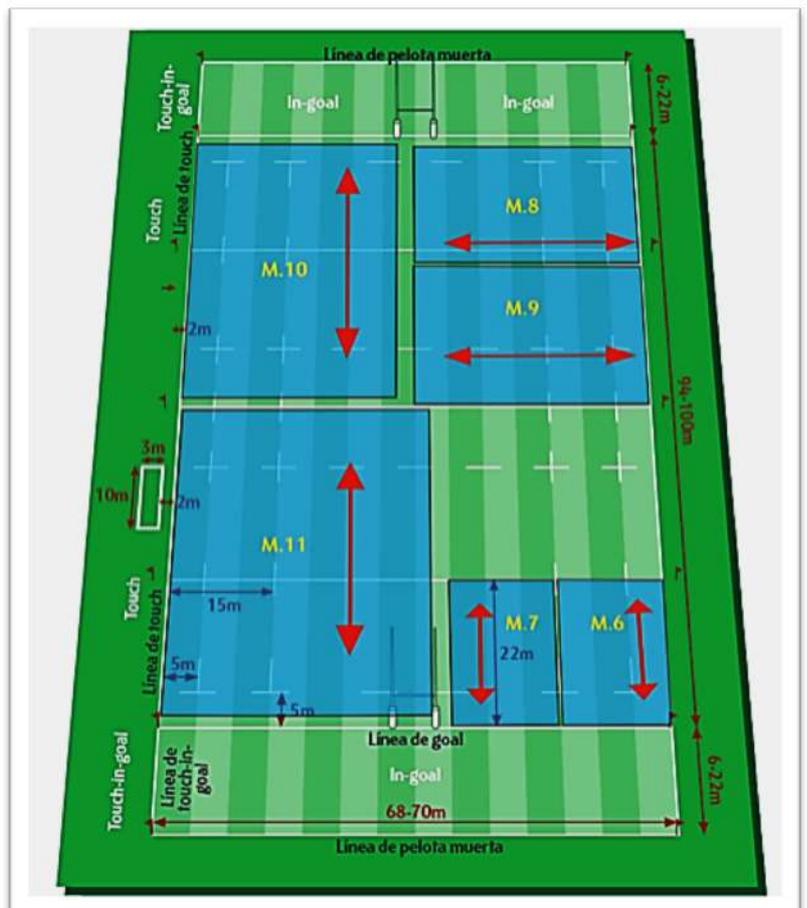
Se establece una pausa mínima entre partidos de 40 minutos.

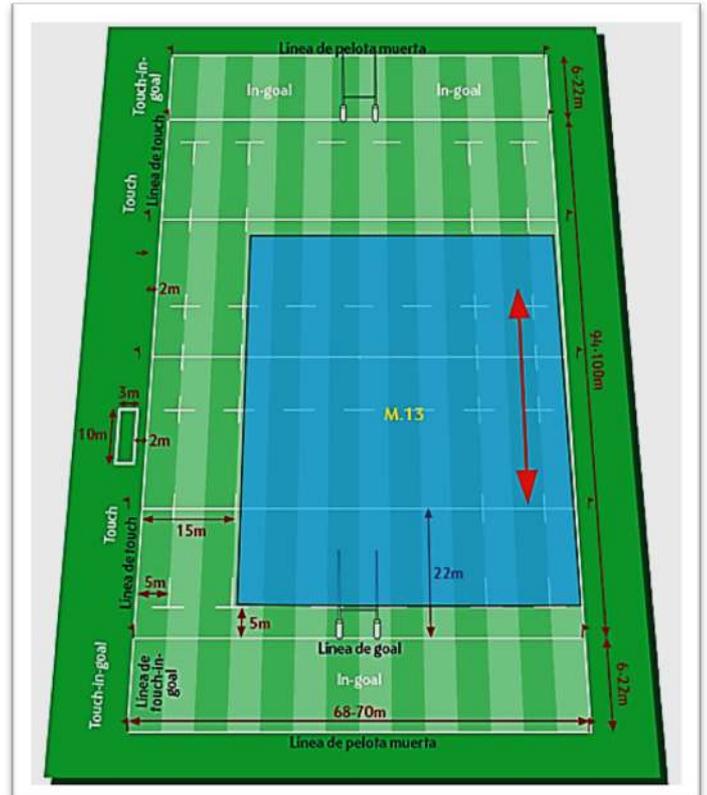
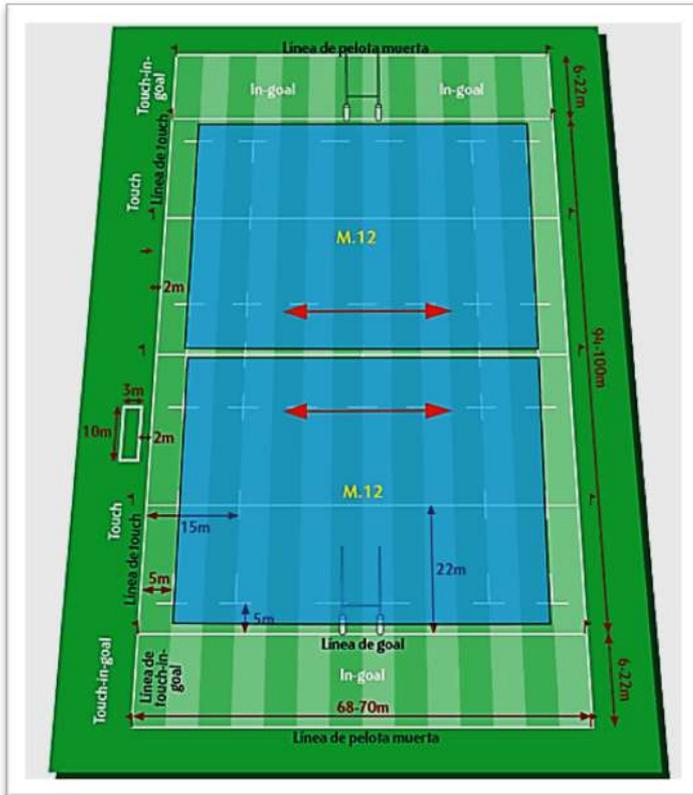
Propósito

Proteger a los niños de realizar esfuerzos excesivos que pongan en riesgo su seguridad.

LEY 7: AREA DE JUEGO

Categoría	Medidas
M.14	100 x 70/60 m.
M.13	70 x 55 m.
M.12	60 x 46 m.
M.11	47 x 37 m.
M.10	45 x 33 m.
M.9	35 x 24 m.
M.8	35 x 22 m.
M.7 * Ver Guía de Proba Rugby	22 x 12 m.
M.6 * Ver Guía de Proba Rugby	22 x 12 m.





Las medidas elegidas tienen como finalidad permitir a los jugadores desplazarse en un espacio acorde a sus posibilidades, de tal manera que puedan participar más activamente durante el tiempo de juego.

Aquellas instituciones que todavía no cuentan con áreas de juego independientes para el rugby infantil, podrán utilizar el campo de juego de mayores, delimitando el espacio utilizando cintas demarcatorias de no menos de 6 cm. de ancho.

Se encuentra permitido delimitar los espacios utilizando conos bajos y flexibles que no impliquen riesgo físico para los niños

Las instituciones que cuentan con espacios independientes, destinados a las canchas de rugby infantil, deberán contar con los postes.

Para la categoría M13, en el caso de que alguna institución carezca de suficientes espacios físicos o tiempos para desarrollar los partidos, podrá usar las mismas leyes que la categoría M12, en cuyo caso deberá sacar un jugador y usar la cancha de 60 x 46 m

Con excepción de la categoría M.14, en el caso de utilizar el campo de juego de los mayores para los encuentros, por razones de seguridad, ningún poste deberá estar a una distancia menor de 3 m. del área de juego.

Con la finalidad de prevenir accidentes, deberán colocarse protectores a los postes de las canchas, aún en el caso que estos se encuentren por fuera del espacio establecido para el rugby infantil.

Antes del inicio de los encuentros, el referee debe controlar el estado del área de juego y perimetral, de mediar alguna situación que atente contra la seguridad del jugador, deberá posponer el inicio del partido hasta que se solucione el inconveniente.

“Es deber del referee y de los encargados de los equipos el asegurar un espacio de por fuera del área de juego, libre de obstáculos.” (Perímetro del área de juego libre de sillas, reposeras, etc.)

LEY 8: SCRUM

Propósito

Reiniciar el juego después de una infracción menor o de una detención, de un modo rápido, seguro e imparcial.

Protocolo de ingreso al scrum

Los jugadores formaran a la secuencia de cuclillas, tomarse, ya (esta última palabra en forma no imperativa)

Un jugador no debe retener la pelota intencionalmente en el scrum una vez que lograron el control de la misma. Si esta actitud persiste después de que el referee indicó jugar la pelota, se deberá cortar el juego y re iniciarlo con un scrum a favor del equipo no infractor.

El scrum, no debe formarse dentro de los cinco (5) metros de las líneas del touch o dentro de los cinco (5) metros de las línea de goal.

Scrum	Jugadores	Ataque	Defensa	Off side ½ Scrum	Off side Backs
M.14	3+4+1 vs 3+4+1	Hooking y Avance controlado	Resiste	Según Leyes del juego	5m
M.13	3+2+1 vs 3+2+1	Avance controlado sin hooking	Resiste	Detrás del Scrum	5 m.
M.12	3+2 vs 3+2	Avance controlado sin hooking	Resiste	Detrás del Scrum	5 m.
M.11	3 vs 3	Avance controlado sin hooking	Resiste	Detrás del Scrum	5 m.
M.10	2+1 vs 3	Avance controlado sin hooking	Resiste de pie	Detrás del Scrum	4 m.
M.9	2 vs 3	Avance controlado sin hooking	Resiste de pie	Detrás del Scrum	4 m.
M.8	1 vs 2	Avance controlado sin hooking	Resiste de pie	Detrás del Scrum	3 m.

Apartado del Scrum

M.14 años: 3+4+1 vs 3+4+1. Parten de arriba con tres cantos, una vez formados deben adoptar una correcta postura corporal. El equipo que pone en juego la pelota debe “lanzar el pie por la pelota” (hookear) y avanzar de manera controlada 1,5 m. El que defiende debe limitarse a resistir de manera controlada, no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado. “El que tira saca”.

El octavo deberá formar entre ambas segundas líneas y tiene permitido levantarse de la formación portando la pelota, pero no debe embestir intencionalmente.

M.13 años: 3+2+1 vs 3+2+1. Parten de arriba con tres cantos, una vez formados deben adoptar una correcta postura corporal. El equipo que pone en juego la pelota debe avanzar de manera controlada (No hooking). El que defiende debe limitarse a resistir de manera

controlada, no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado. "El que tira saca".

El octavo deberá formar entre ambas segundas líneas. No tiene permitido levantarse de la formación portando la pelota.

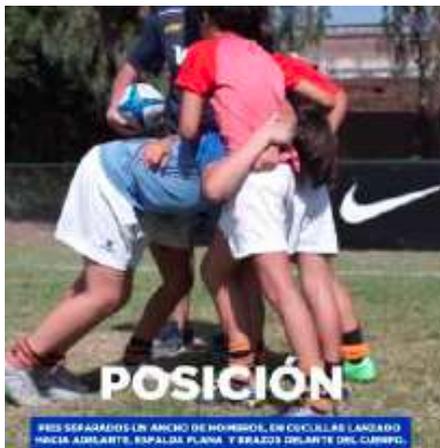
- M.12 años:** 3+2 vs 3+2 parten de arriba con tres cantos y los +2 se ubican en posición de segundas líneas, una vez formados deben adoptar una correcta postura corporal. El equipo que pone en juego la pelota debe avanzar de manera controlada (No hooking). El que defiende debe limitarse a resistir de manera controlada, no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado. "El que tira saca"
- M.11 años:** 3vs3 Parten de arriba con tres cantos, una vez formados deben adoptar una correcta postura corporal. El equipo que pone en juego la pelota debe avanzar de manera controlada hasta superar la línea de la pelota (No hooking). El que defiende debe limitarse a resistir de manera controlada, no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado. "El que tira saca", Pueden ingresar los entrenadores para asistir y dar seguridad, uno de cada lado posición agazapados y con una mano por debajo y otra arriba. Para evitar el derrumbe, sostienen.



- M.10:** 2+1vs3. El equipo 2+1, que pone en juego la pelota, debe avanzar de manera controlada hasta superar la línea de la pelota (No hooking). Los 3 jugadores/as del pack defensor se encuentran de pie y deberán limitarse a resistir de manera controlada, no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado. "El que tira saca"



- M.9:** 2vs3. El equipo 2, que pone en juego la pelota, debe avanzar de manera controlada hasta superar la línea de la pelota (No hooking). Los 3 jugadores del pack defensor se encuentran de pie y deberán limitarse a resistir de manera controlada, no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado. "El que tira saca". El árbitro deberá dejar la pelota quieta debajo de los jugadores/as cuando estos se encuentren listos para empujar y dar la orden para que se inicie el empuje.



- M.8:** 1vs2 El equipo 1, que pone en juego la pelota, debe avanzar de manera controlada hasta superar la línea de la pelota (No hooking). Los 2 jugadores del pack defensor se encuentran de pie y deberán limitarse a resistir de manera controlada, no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado. "El que tira saca". El Árbitro deberá dejar la pelota quieta debajo de los jugadores y dar la orden para iniciar el empuje



Desde M8 a M14, el empuje permitido es hasta superar la línea de la pelota

Se pretende que los jugadores de manera progresiva, aprendan una correcta posición corporal, que les permitan formar un scrum más eficiente y seguro.

El referee deberá verificar una adecuada posición y equilibrio corporal

Off Side para el/la Medio Scrum

- Para la categoría M.14. Según texto oficial de las Leyes del Juego
- Para las categorías M.13, M.12, M.11, M.10, M.9 y M.8:

El Medio Scrum atacante no tendrá limitaciones en su juego, pudiendo correr, pasar o patear la pelota.

El Medio Scrum defensor no podrá avanzar más allá del pie más rezagado del scrum, hasta que este finalice.

Los niños tienen derecho a una práctica segura

LEY 9: LINEOUT

Categoría	Jugadores que participan	Levantar al saltador	Oposición al saltador	Off side Backs
M.14	1+7+1	SI	NO * Ver Jugadores que participan en el Line out	10 m.
M.13	1+5+1	NO	SI	7 m.
M.12	1+4+1	NO	SI	7 m.
M.11	1+3+1	NO	SI	7 m.
M.10	1+2+1	NO	SI	5 m.
M.9	1+1+1	NO	SI	5 m.
M.8 M.7 y M.6	No hay Lineouts			

Propósito

Reiniciar el juego, de una manera, segura e imparcial, después de que la pelota está en touch.

Jugadores que participan en el Lineout

- En las categorías M.14:**

1 (un) jugador que lanza la pelota + (7) siete jugadores que forman las hileras + 1 (un) jugador de medio scrum.

Durante el 1er. Semestre del año, ambos equipos (atacantes y defensores) deben conformar las torres de salto, pero el equipo defensor no podrá disputarle la pelota al atacante.

Durante el 2º. Semestre del año, ambos equipos (atacantes y defensores) deben conformar las torres de salto, permitiéndose la disputa solo con dos manos en busca de la pelota.

El lanzador de la pelota del line out, deberá hacerlo de manera imparcial, procurando que el saltador de su equipo pueda obtener la pelota con las dos manos.

El primer jugador de la hilera formará a una distancia de 5 m. de la línea de touch

Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos medio metro, de la línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las dos líneas de jugadores.

Los jugadores que forman la hilera, no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación.

Se debe colocar a un jugador oponente al que lanza la pelota.

No se encuentra permitido el lanzamiento intencional largo, que supere a los 7 jugadores que forman la hilera.

En las categorías M.13 :

1 (un) jugador que lanza la pelota + (5) cinco jugadores/as que forman las hileras + 1 (un) jugador de medio scrum.

Los jugadores de las hileras pueden moverse y saltar

El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 4 m. de la línea de touch.

Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos medio metro, de la línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las dos líneas de jugadores.

Los jugadores que forman la hilera, no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación.

Se debe colocar a un jugador oponente al que lanza la pelota.

En las categorías M.12:

1 (un) jugador que lanza la pelota + (4) cinco jugadores que forman las hileras + 1 (un) jugador de medio scrum.

Los jugadores de las hileras pueden moverse y saltar

El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 4 m. de la línea de touch.

Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos medio metro, de la línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las dos líneas de jugadores.

Los jugadores que forman la hilera, no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación.

Se debe colocar a un jugador oponente al que lanza la pelota.

En la categoría M.11:

Lanzador + 3 vs 3 no especifica lanzador ni saltador, los jugadores pueden moverse y saltar, todos los jugadores deben lanzar o saltar

El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 3 m. de la línea de touch.

Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos medio metro, de la línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las dos líneas de jugadores.

Los jugadores que forman la hilera, no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación.

En la categoría M.10:

Lanzador + 2 vs 2 no especifica lanzador ni saltador, saltan desde el lugar, todos los jugadores deben lanzar o saltar

El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 3 m. de la línea de touch.

Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos medio metro, de la línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las dos líneas de jugadores.

Los jugadores que forman la hilera, no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación.

En la categoría M.9:

Lanzador + 1 vs 1 no especifica lanzador ni saltador, saltan desde el lugar, todos los jugadores deben lanzar o saltar

El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 3 m. de la línea de touch.

Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos medio metro, de la línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las dos líneas de jugadores.

Los jugadores que forman la hilera, no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación.

En todas las categorías, con excepción de M 14, los jugadores podrán disputar la posesión de la pelota impulsándose desde el suelo y por sus propios medios, no podrán ser levantados, ni sostenidos hasta regresar al suelo.

Se propone el desarrollo de la destreza de lanzar, saltar y tomar la pelota, como así también disputa de la posición de parte del equipo que no arroja.

Para la categoría M 14 años, por razones de seguridad, los apoyos al saltador, deberán sujetar al lanzador hasta que vuelva a tener contacto con el suelo. Si la pelota es mal lanzada, el juego continuará según las leyes

En la categoría M.14, en un maul después de un Lineout, no se podrá empujar la formación más de dos metros. Para las demás categorías, se permite empujar hasta 1 m, luego que los saltadores hayan apoyado ambos pies en el suelo.

El medio scrum **no tendrá limitaciones** respecto a su juego. Podrá correr con la pelota por la boca o por la cola del line out.

La línea Off-side, durante el Lineout

 **En la categoría M.14:** La línea de off-side significa una línea a diez (10) metros de la línea del line-out y paralela a las líneas de goal o si la línea de goal estuviese a menos de diez (10) metros de la línea del line-out, esa línea de off-side es la de goal.

 **En las categorías M.13 a M.11:** La línea del off-side significa una línea a (7) metros de la línea del line-out y paralela a las líneas de goal o si la línea de goal estuviese a menos de siete (7) metros de la línea del line-out, la línea de off-side es la de goal.

 **En las categorías M.10 y M.9:** La línea del off-side significa una línea de cinco (5) metros de la línea del line-out y paralela a las líneas de goal o si la línea de goal estuviese a menos de cinco (5) metros de la línea del line-out, la línea de off-side es la de goal.

Seguridad

Equipo que lanza la pelota: Con excepción de M.14 años, no está permitido utilizar a otro jugador como sostén para saltar en procura de la pelota o levantar a un jugador, o efectuar el pre asimiento, o sostener en el momento del salto en procura de la pelota.

Equipo que disputa la pelota: No está permitido tacklear al receptor de la pelota.

Los integrantes de la hilera del equipo que no obtuvo la pelota, no podrán abandonar el line out, en dirección del oponente, hasta que la pelota haya tocado el suelo y/o el receptor haya tomado o jugado la pelota.

El receptor debe pararse a por lo menos un metro y medio, hacia su in goal de la hilera conformada por sus compañeros.

El line out termina cuando la pelota ha tocado el suelo y/o el receptor ha tomado o jugado la pelota.

Consideraciones pedagógicas

Permitir impulsarse por sus propios medios permitirá desarrollar las destrezas de salto en cualquier situación de juego.

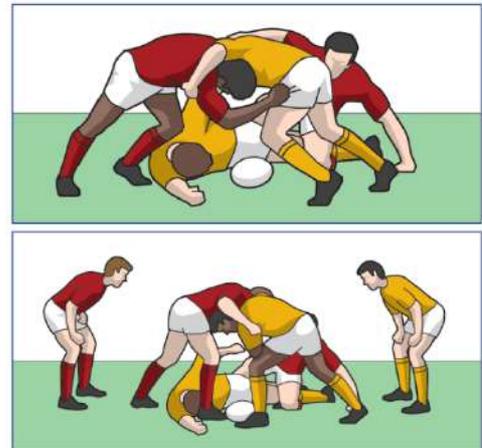
La rápida liberación de la pelota permitirá el desarrollo de carreras, pases y apoyos. Con la finalidad de que los jugadores aprendan a lanzar correctamente la pelota, el jugador que ejecuta el lanzamiento deberá sujetar la pelota por sobre sus hombros y desde allí lanzarla al medio de las hileras y por arriba de la cabeza del saltador quien procurará obtenerla con ambas manos. Si el lanzamiento es defectuoso podrá repetirse. De subsistir, se aplican las Leyes del Juego.

En esta etapa deben aprender a lanzar la pelota, saltar y tomarla con ambas manos, y cubrir al saltador.

LEY 10: RUCK

Principio

El objetivo del ruck es permitir que los jugadores compitan por la pelota que está en el suelo



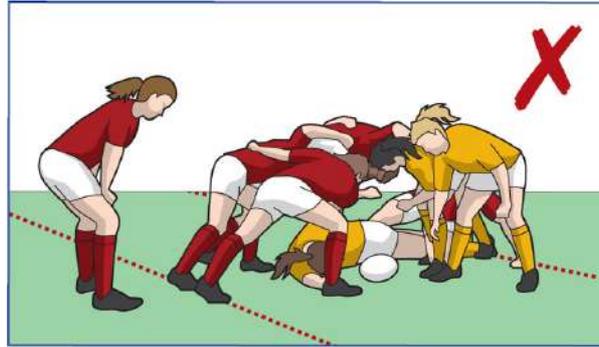
Ruck

Formación de un ruck

Un ruck puede tener lugar solamente en el campo de juego, se forma cuando por lo menos un jugador de cada equipo está en contacto, sobre sus pies y sobre la pelota que está en el suelo. Los jugadores involucrados en todas las etapas del ruck no deben tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas.

Offside en el ruck

Cada equipo tiene una línea de offside paralela a la línea de goal que pasa por el último punto de cualquier participante en el ruck. Si ese punto está sobre o detrás de la línea de goal, la línea de offside para ese equipo es la línea de goal.



En el ruck, la línea de offside pasa por el último punto del último jugador de cualquiera de los equipos. El jugador de camiseta amarilla a la derecha, está offside.

Durante el ruck

Se puede obtener la posesión ya sea ruckeando o empujando al equipo oponente más allá de la pelota.

Por razones de seguridad, se permite solamente una primera y única disputa

Propósito del ruck

Mantener la continuidad del juego cuando se hayan agotados las opciones de carreras, pases y Kicks

Jugadores que participan en el Ruck

- 📌 **M.14, M.13 y M12.** Ruck permitido. 1era y única disputa, libre cantidad de jugadores y libre juego
- 📌 **M.11:** Ruck permitido 1er y única disputa, hasta dos jugadores por lado
- 📌 **M.9 y M.10:** Ruck permitido, solo una 1er y única disputa, un solo jugador por lado. Se procura comenzar con el desarrollo de la destreza del ruck poniendo foco en la postura para llegar al ruck. Generar una disputa pero controlada en un marco de seguridad
- 📌 **M.8:** No hay ruck, Si el portador de la pelota cae al suelo, el equipo defensor no podrá disputar la pelota, permitiendo al ataque mantener la posesión de la pelota. Se procura dar prioridad al desarrollo de la enseñanza de caer después del tackle, protección y presentación de la pelota.
- 📌 **M.7 y M.6:** No hay Ruck. Se procura dar prioridad al desarrollo de confianza en las acciones de avanzar, evadir, percepción del espacio, marcar puntos

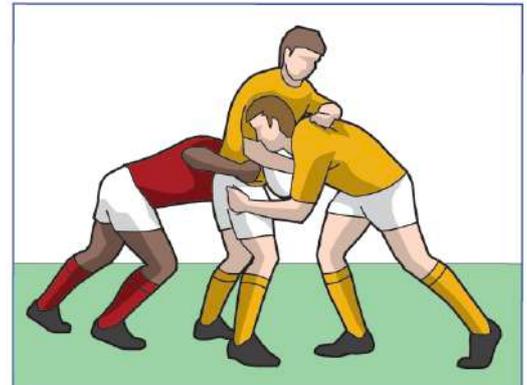
Seguridad

- Se permite la disputa de la pelota en el ruck de la siguiente manera: Los jugadores de ambos equipos pueden realizar una primera y única disputa para intentar mantener o recuperar la posesión de la pelota.
- Cuando un equipo ha ganado la pelota, el referee deberá exclamar “**Definida**” e inmediatamente los equipos deberán dejar de empujar y jugar la pelota
- Se pretende evitar empujes posteriores que afecten la seguridad, cuando la pelota está definida
- Esta formación puede ser riesgosa para los niños que no ingresen de pie y desde atrás del pie del último compañero. El referí debe prevenir, cortando el juego inmediatamente si observa alguna acción de peligro.

LEY 11: MAUL

Definición

Un maul se produce cuando un jugador portando la pelota es agarrado por uno o más oponentes, y hay uno o más compañeros del portador de la pelota asidos al portador. Por lo tanto un maul se forma con por lo menos tres jugadores, todos sobre sus pies: el portador de la pelota y un jugador de cada equipo. Todos los jugadores involucrados deben estar atrapados o asidos al maul y sobre sus pies y avanzando hacia una línea de goal. El juego general ha terminado.

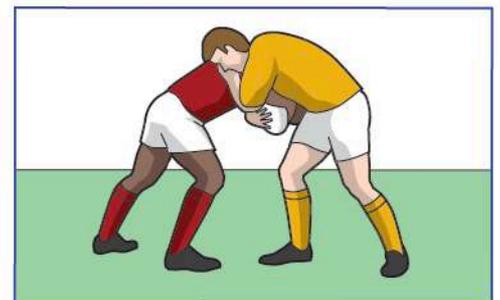


Maul

Propósito

Mantener la continuidad del juego cuando se hayan agotados las opciones de carreras, kicks y pases.

El Maul está permitido en todas las categorías del rugby infantil.



Maul no formado

La pelota debe emerger rápidamente de la formación, si luego de ser advertidos los jugadores intencionalmente demoran la salida de la pelota, el referee deberá detener el juego y reiniciarlo según las leyes.

En el maul después del Lineout, luego que los saltadores hayan apoyado ambos pies en el piso, los jugadores podrán empujar la formación de la siguiente manera:

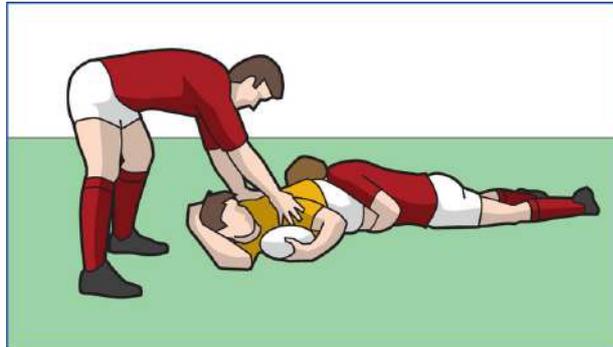
- 📌 M. 14 años: hasta 2 m.
- 📌 Otras categorías: hasta 1 m.

En el campo de juego el maul puede desplazarse no más de 2 m. en M. 14 y en las otras categorías 1 m.

LEY 12: SITUACIONES DE CONTACTOS

TACKLE

Un tackle se puede realizar en cualquier lugar del campo de juego. Las acciones de los jugadores involucrados en el tackle deben garantizar una disputa justa y permitir que la pelota esté disponible inmediatamente para ser jugada



REQUISITOS PARA EL TACKLE

1. Se realiza un tackle cuando el portador de la pelota es agarrado y llevado al suelo por uno o más oponentes.
2. Ser llevado al suelo significa que el portador de la pelota yace, está sentado o tiene por lo menos una rodilla en el suelo o sobre otro jugador que está en el suelo.
3. Estar agarrado significa que un tackleur debe continuar agarrando al portador de la pelota hasta que el portador de la pelota esté en el suelo.

JUGADORES EN EL TACKLE

4. Los jugadores en el tackle son: Jugador tackleado. Tackleur(es). Otros: Jugador(es) que agarra al portador de la pelota durante el tackle pero que no va al suelo. Jugador(es) que arriba para disputar la posesión en el tackle. Jugador(es) que ya está en el suelo.

RESPONSABILIDADES DE LOS JUGADORES

5. Los tackleurs deben:

Inmediatamente soltar la pelota y al portador de la pelota después que ambos jugadores van al suelo.

Inmediatamente estar sobre sus pies o alejarse del jugador tackleado.

Estar sobre sus pies antes de intentar jugar la pelota.

Permitir al jugador tackleado soltar o jugar la pelota.

Permitir al jugador tackleado alejarse de la pelota.

6. Los tackleurs pueden jugar la pelota desde la dirección de su línea de goal siempre que hayan cumplido con las responsabilidades enunciadas arriba y no se haya formado un ruck.

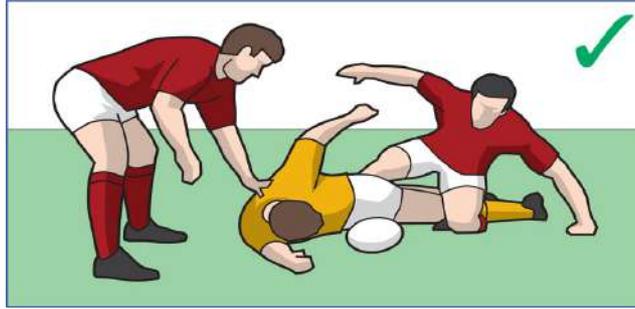
7. El jugador tackleado debe inmediatamente:

Hacer que la pelota quede disponible para que el juego pueda continuar, soltando, pasando o empujando la pelota en cualquier dirección excepto hacia adelante. Puede colocar la pelota en cualquier dirección.

Alejarse de la pelota o levantarse.

Asegurarse no yacer sobre, más allá o cerca de la pelota para impedir que jugadores oponentes obtengan la posesión de ella.

El jugador tackleado debe liberar la pelota inmediatamente



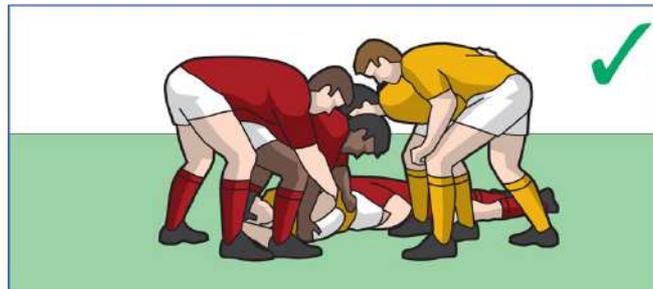
8. Los otros jugadores deben:

Permanecer sobre sus pies y soltar la pelota y al portador de la pelota inmediatamente.

Permanecer sobre sus pies cuando jueguen la pelota.

Arribar al tackle desde la dirección de su línea de goal antes de jugar la pelota.

No jugar la pelota o intentar tacklear a un oponente mientras estén en el suelo cerca del tackle.



Después de un tackle todos los jugadores deben estar sobre sus pies cuando juegan la pelota

9. Cualquier jugador que obtenga posesión de la pelota:

Debe jugarla inmediatamente, alejándose o pasando o pateando la pelota.

Debe permanecer sobre sus pies y no ir al suelo en el tackle o cerca del tackle a menos que sea tackleado por la oposición.

Puede ser tackleado siempre que el tackleador lo haga desde la dirección de su línea de goal.

10. Se crean líneas de offside en un tackle cuando por lo menos un jugador está sobre sus pies y sobre la pelota que está en el suelo. La línea de offside de cada equipo corre paralela a la línea de goal a través del punto más atrás de cualquier jugador en el tackle o sobre sus pies sobre la pelota. Si ese punto está sobre o detrás de la línea de goal, la línea de offside para ese equipo es la línea de goal.

Líneas de offside creadas por un jugador de pie sobre la pelota

11. El tackle termina cuando:

Se forma un ruck.

Un jugador sobre sus pies de cualquiera de los equipos obtiene la posesión de la pelota y se aleja o pasa o patea la pelota.

La pelota deja la zona del tackle.

Resulta imposible jugar la pelota. Si hay dudas sobre qué jugador no actuó conforme a la ley el árbitro ordenará un scrum. La introducción de la pelota la efectuará el equipo que estaba avanzando antes de la detención o, si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante

Modalidad de Tackle según categoría

Categoría	Modalidad
M.14 a M.10	Tackle desde la cintura hacia abajo
M.9	Tackle desde la cintura hacia abajo. Si uno de los entrenadores propone se puede jugar con reglas de M.8
M.8	Abrazar 1,2,3 o Tackle desde la cintura hacia abajo El portador de la pelota que es sostenido por un defensor durante tres segundos tiene la obligación de pasar la pelota. El defensor debe abrazar apoyando su hombro en el portador
M.6 y M7 * Ver Guía de Proba Rugby	Proba Rugby (TAG)

Guía de Proba Rugby: M6 y M7 Años

Es una forma de jugar al rugby en la que no se permite el tackle, que es reemplazado por la quita de alguna de las cintas al portador de la pelota.

Los jugadores deben llevar las cintas claramente visibles y al alcance de los contrarios. Se deben disponer una de cada lado de la cadera y tendrán un largo de 30 a 40 cm y un ancho de 5 cm.

El portador no puede embestir, usar el hand off, ni empujar al defensor con la pelota

El defensor en posición agazapado debe intentar tomar una de las cintas del portador de la pelota para obligarlo a detenerse y pasar la pelota. No está permitido tomar de la camiseta, empujar, tocar la pelota, ni bloquear el pase cuando intenta sacar la cinta.

El referee debe exclamar "Pase" cuando el defensor haya tomado una cinta y la eleve por sobre su cabeza para luego dejarla en el piso.

El Jugador que perdió una cinta deberá recuperarla rápidamente para poder intervenir nuevamente del juego.

Si el portador cae al suelo, puede levantarse y pasar la pelota inmediatamente. Si no tiene apoyo deberá soltarla para que el juego continúe, permitiéndose la disputa de la pelota.

Participarán un número máximo de 5 jugadores de cada equipo y jugarán un máximo de 5 periodos de 7 minutos. El área de juego debe tener una medida de 22 x 12 m y la pelota: N° 3 o 4.

Reinicios después del try: drop o punt en el centro del campo de juego, realizado por el mismo equipo que marcó el try. Otros reinicios: a 3 metros de distancia del rival y de los laterales. El referee le entrega la pelota al equipo que recibió el try, buscando dinámica y eligiendo la participación de algún jugador específicamente. El tipo de reinicio elegido surgirá de un acuerdo entre los entrenadores

En M6 no hay límite de posesiones para llegar al try, en M7 se pondrán de acuerdo los entrenadores pero se sugieren 6 posesiones

El Referee procurará darles participación con pelota a todos los jugadores de ambos equipos durante los partidos.

EMBESTIR

El jugador portador de la pelota debe intentar eludir con carreras, pases o patadas al defensor, no encontrándose permitido buscar al defensor para embestirlo intencionalmente. La intención de esta ley, es evitar que los jugadores usen el contacto físico como única manera de ataque, el referee deberá advertir a los jugadores, de persistir esta acción, cortará el juego y lo juzgará como juego peligroso.

Hay situaciones de juego donde el portador de la pelota no podrá evitar escapar al contacto físico con él/los defensores, en cuyo caso no deberá ser advertido ni sancionado por el referee.

HAND OFF

- | | |
|---|---|
|  M. 14 | Según Leyes del juego |
|  M. 13 a M.8 | Excepto sobre el cuello, cabeza y cara |
|  M.6 y M.7 | Sin hand off. * Ver Guía de Proba Rugby |

Propósito

Escapar de un intento de tackle y retener la posesión de la pelota ante la inminencia de un contacto físico.

El Hand off es la acción, por parte del portador de la pelota, de intentar escaparse del tackleador apoyando la mano abierta sobre el defensor

El Hand off debe ser empleado como un recurso por escapar del tackle, no está permitido que el portador de la pelota corra hacia el defensor con el solo propósito de provocar intencionalmente su uso.

El empleo del Hand off, es un recurso que hace a la seguridad del jugador portador de la pelota, quién emplea esta técnica para disminuir el impacto del tackle rival.

El Hand off no es correr con el brazo extendido, sino realizar el intento de apoyarse, desplazar o frenar al tackleador

LEY 13: KNOCK ON y PASE FORWARD

- | | |
|---|--|
|  M. 14 | Según Leyes del Juego |
|  M. 13 y M. 12 | Según Leyes del Juego |
|  M. 11 y M. 10 | Según Leyes del Juego |
|  M. 9 a M. 6 | No hay sanción si el pase forward es involuntario. |

LEY 14: PATADAS

Propósito

Avanzar en el campo de juego.

Se permite el uso del Kick, en todas las categorías del Rugby Infantil, en la categoría M 14, según lo establecido en el texto oficial de las Leyes del Juego.

En las otras categorías, si la pelota sale directamente, el juego se reiniciará a la altura desde donde se pateó la pelota.

Los Kicks, forman parte de las destrezas del juego y por lo tanto deben ser enseñadas desde el ingreso al Rugby Infantil. Es de destacar que desaprovechar estas etapas, implicaría ignorar una importante destreza del juego.

En ningún caso se podrá tacklear al jugador receptor de una pelota pateada hasta que este se encuentre sobre sus pies e inicie su carrera.

Se puede pedir “Mark” en la División M.14 solamente

Seguridad

Él o los jugadores que cargan al receptor, deberán esperar a que éste tome la pelota e inicie la carrera y recién podrán tacklear. Con esta norma se procura evitar situaciones de riesgo al jugador que espera recibir la pelota.

El referee debe indicar los jugadores que corren hacia el receptor que no sea tackleado hasta que inicie la carrera.

No se sancionará a aquellos jugadores que estando en Off side no incidan en el desarrollo del juego, pero sí se los advertirá.

LEY 15: SALIDAS (Inicio y reinicio).

- 📌 M.14 Sobre pique (Drop)
- 📌 M.13 y M.12 Sobre pique (Drop)
- 📌 M.11 y M.10 Sobre pique (Drop)
- 📌 M.9 a M.6 Sobre pique (Drop) o patada de aire (Punt)

Hasta la categoría M.11, cada patada de inicio o reinicio deberá ser ejecutada por un jugador diferente.

Propósito

Que todos los jugadores aprendan a patear la pelota.

Todas las destrezas para todos los jugadores

LEY 16: CONVERSIÓN DESPUES DE UN TRY

- 📌 M.14 Según Reglamento.
- 📌 M.13 y M.12 Según Reglamento.
- 📌 M.11 y M.10 Sobre pique, frente a los postes más cercanos.
- 📌 M.9 a M.6 No patea conversión.

LEY 17: PENALES

- 📌 En la categoría M.14, se aplicará el texto oficial de las Leyes del Juego.
- 📌 En las otras categorías, cuando corresponda penal, según las Leyes de Juego, los mismos se transforman en Free Kicks.



INFANTILES Variaciones a las Leyes

Propósito

Que se desarrollen instancias de juego más espontáneas.

LEY 18: REINICIO DEL JUEGO

Para las categorías:

- M 6 a M9 años, reinicia el mismo equipo que marcó el try.
- M10 a M14 años, reinicia el equipo que no marcó el try

Toda vez que, según las categorías, no se indique la forma de reiniciar el juego, esto se realizará mediante un Free Kick.

La marca de un Free Kick, debe ser en el lugar de la infracción. Si el mismo es a menos de 5 m. de las líneas de touch o de goal, la marca deberá trasladarse hasta los 5 m.

Para las situaciones de inicio y re inicio, desde la mitad del campo de juego, los jugadores del equipo defensor deben respetar las siguientes distancias mínimas:

Categoría	Distancias mínimas
M.14	10 m.
M.13 y M.12	7 m.
M.11 y M.10	5 m.
M.9 a M.6	3 m.

Propósito

Los jugadores tendrán más opciones y espacios para jugar la pelota, además promoverá la acción de avanzar hacia el in goal adversario y generará mejores apoyos al portador de la pelota.

En la categoría M.14 años, si se permite jugar rápidamente la pelota en un penal / free kick, a 5 m de la línea de goal.

En todas las otras categorías, no se permite jugar rápidamente la pelota a 5 m de las líneas de goal.

El referee no sancionará a un jugador que sin intención o por la velocidad de la puesta en juego de la pelota, no se encuentra en las distancias establecidas.

El referee deberá sancionar a un jugador que luego de haber sido advertido, deliberadamente, no respeta las distancias establecidas.

LEY 19: PELOTA MUERTA EN EL IN GOAL

Ya sea porque un defensor apoya la pelota ("anulada") o porque la misma salió por touch ingoal o línea de pelota muerta;

a) Si la pelota fue ingresada por el equipo defensor:

- M.14 a M.10, el juego se reinicia con scrum a 5 m, tira ataque.
- M.9 a M.6, el juego se reinicia con free kick a 5 m, a favor del ataque.

b) Si la pelota fue ingresada por el equipo atacante:

- M.14, el juego se reinicia con salida de 22 m (según leyes WR)
- M.13 a M.6, el juego se reinicia con free kick a 5 m, a favor del defensor.

El referee otorgará tiempo hasta que los jugadores tomen sus lugares, hasta tanto no permitirá poner nuevamente en juego la pelota.

El juego se reiniciará a 5 m de la línea de goal. El referee otorgará tiempo hasta que los jugadores tomen sus lugares y recién permitirá poner nuevamente en juego la pelota.

LEY 20: LA PELOTA

Tamaño de la pelota

- M.14 Número 5
- M.13 y M.12 Número 4
- M.11 y M.10 Número 4
- M.9 a M.6 Número 4 y/o número 3.

LEY 21: INDUMENTARIAS

Calzado

Se encuentra permitido el uso de zapatillas y botines con suela de goma o material flexible, con tapones redondos de punta goma. Estando vedado el uso de botines con tapones intercambiables, cualquiera sea el material de los mismos.

Protector bucal

Su uso es obligatorio, desarrollar el hábito del protector bucal desde las categorías infantiles disminuirá el riesgo de lesiones importantes en boca y dientes.

LEY 22: JUEGO SUCIO

El referee, en caso de considerar necesario, ordenará cambiar definitiva o temporariamente al jugador, según la gravedad de la infracción.



LEY 23: ENCARGADOS DE LOS EQUIPOS

Los clubes deberán arbitrar los medios para que un mayor de edad, responsable, acompañe a los jugadores en el traslado a los encuentros, durante todo el desarrollo del mismo y el regreso al punto de partida desde donde hubiere asumido su responsabilidad. Esta persona deberá conocer, en todos sus detalles, el presente Reglamento.

Con excepción de los casos explicados precedentemente en este reglamento, está vedada la presencia de persona alguna dentro del Área de juego. Se recomienda a los entrenadores, abstenerse de dar indicaciones a los jugadores durante el partido, salvo durante las pausas, oportunidad en que podrán ingresar.

Con ésta medida se trata de evitar todo tipo de presiones que interfieran con el espíritu lúdico del juego.

LEY 24: OFICIALES DEL PARTIDO

El referee debe tener una actitud preventiva y docente, por lo que debe conocer a fondo las leyes para saber explicarlas a los jugadores. También vestir ropa deportiva adecuada para dirigir el partido.

Los clubes son responsables de que el referí conozca el texto oficial de las Leyes del Juego de Rugby y las del presente Reglamento.

El referee no permitirá bajo ningún concepto que los entrenadores, jugadores y/o terceros vulneren lo prescripto en la ley anterior.

LEY 25: CONDICIONES CLIMÁTICAS

Podrán ser suspendidos aquellos encuentros que previo a su inicio, y por las condiciones climáticas imperantes fueran, a criterio de los encargados, impliquen un riesgo significativo para la seguridad y salud de los jugadores.

Los partidos una vez iniciados, deberán ser terminados de no mediar situaciones que atenten contra la seguridad del jugador, cualquiera fuere la etapa en que se encuentren.

Con el propósito de permitirles una mejor recuperación a los jugadores, en los días muy calurosos o fríos, se podrán agregar hasta 2 minutos, a cada pausa, entre períodos de juego.

LEY 26: TERCER TIEMPO

Siendo esta costumbre una de las principales bases que tiene el rugby como deporte, fomentando la amistad y la camaradería, cada club hará lo necesario para que una vez finalizados los encuentros, se reúnan todos los jugadores, entrenadores, dirigentes, referee y padres.

Deberá procurarse que se ofrezcan bebidas y alimentos con valor nutricional que contribuyan al crecimiento y desarrollo saludable de los niños.