Reglamento Nacional de Rugby Infantil

2019

UNION ARGENTINA DE RUGBY
AREA de DESARROLLO del JUEGO

CONTENIDO

OBJETIVOS:

LEY 1: LEYES DEL JUEGO
LEY 2: ENCUENTROS 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

REGLAMENTO NACIONAL DE RUGBY INFANTIL
2019

OBJETIVOS

Las Leyes del Juego del Reglamento Nacional de Rugby Infantil, toman como base ideológica el Documento del Juego 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 deportiva 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 prácticas y 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.

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, ya que no se tomarán en cuenta tablas de posiciones, ni tendrán las características de un torneo; siendo los encuentros netamente FORMATIVOS, RECREATIVOS y EDUCATIVOS.

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, 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 estrictamente controladas.

"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 y M.8	7
M.7 y M.6	5

Propósito:

Contar con un número reducido de jugadores en las categorías M 13 a M 6 años, permitirá a los jugadores, tomar contacto un mayor número de veces con la pelota, beneficiando de esta manera, el aprendizaje de las destrezas del juego.

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 a M.6	5	5´	hasta 5´	40´

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 el tiempo de juego.

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

Otro factor a tener en cuenta es que solamente durante las pausas el entrenador puede realizar los cambios de jugadores, su hidratación y una breve indicación técnica.

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, 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 una mínima experiencia, 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 M.8 y M.7	60'
M.6	60'

Se establece una pausa mínima entre partidos de 40 minutos.

Propósito

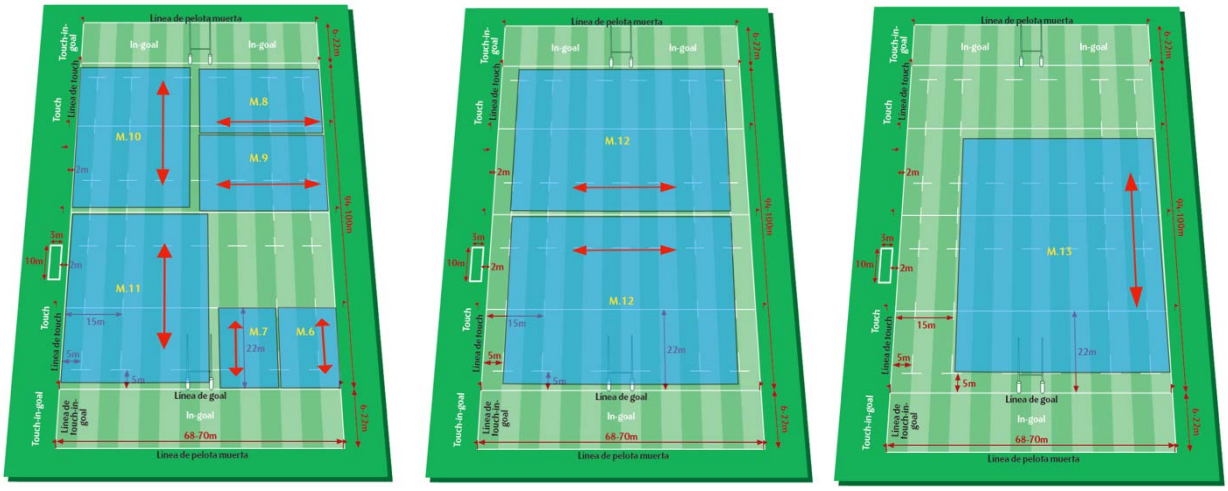
Proteger a los niños de realizar esfuerzos excesivos que pongan en riesgo su seguridad.

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	22 x 15/12 m.
M.6	22 x 15/12 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.



Ejemplos de distribución de canchas

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.

Con excepción de la categoría M.14, en el caso de utilizar el campo de juego de los mayores, por razones de seguridad, ningún poste podrá 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

Categoría	Jugadores	Empuje	Hooking	Off side ½ scrum	Off side Backs
M.14	3+4+1 vs 3+4+1	NO	Si, sólo el hooker	S/Leyes	S/Leyes
M.13	3+2+1 vs 3+2+1	NO	Si, sólo el hooker	Detrás del Scrum	3 m.
M.12	3+2 vs 3+2	SI 1 m.	NO	Detrás del Scrum	3 m.
M.11	3 vs 3	SI	NO	Detrás del Scrum	3 m.
M.10	2+1 vs 3	SI	NO	Detrás del Scrum	3 m.
M.9	2 vs 3	SI	NO	Detrás del Scrum	3 m.
M.8	1 vs 2	SI	NO	Detrás del Scrum	3 m.
M.7 y M.6	No hay Scrums				

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)

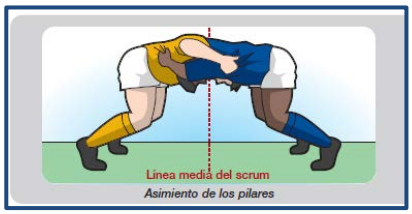
Un jugador no debe retener la pelota intencionalmente en el scrum una vez que lograron el control de la misma. Si esta actitud persiste después de que el referee indicó jugar la pelota, se deberá cortar el juego y re iniciarlo con un scrum a favor del equipo no infractor.

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.

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, no pueden empujar la formación. Solo los hookers, puede hookear la pelota tratando de obtenerla para su equipo
  El octavo deberá formar entre ambas segundas líneas. Si tiene permitido levantarse de la formación y salir jugando, pero no puede embestir intencionalmente.
  El referee deberá verificar una adecuada posición corporal y un correcto equilibrio de los jugadores.

- **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, no pueden empujar la formación. Solo los hookers, puede hookear la pelota tratando de obtenerla para su equipo.
  El octavo deberá formar entre ambas segundas líneas. No tiene permitido levantarse de la formación y salir jugando.



- **M.12 años:** 3+2 vs 3+2 parten de arriba con tres cantos y los +2 se ponen en la posición de alas y sostienen de la camiseta y pantalón. Empuja un metro el equipo que pone en juego la pelota. EL otro solo resiste.
  Se pretende afianzar la correcta posición corporal en el scrum y desarrollar el concepto de unidad coordinación.

- **M.11 años:** 3vs3 con empuje, partiendo con buena postura, solo empuja el equipo que pone en juego la pelota hasta que superan la línea de la misma (no hooking)
  Entran los entrenadores a 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 solo empuja 2+1 y los 3 están de pie y solo resisten

- **M.9:** 2vs3 solo empujan 2 y los 3 están de pie solo resisten.

- **M.8:** 1vs2 solo empuja 1 y los 2 están de pie solo resisten.

Se pretende generar la necesidad en los entrenadores de trabajar y desarrollar una correcta posición corporal para empujar teniendo en cuenta que están en pleno proceso de formación de su esquema corporal (percepción de su cuerpo y posibilidades de movimiento de este).

Off Side para el Medio Scrum del equipo que **NO** ha ganado la pelota

- 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, no podrá avanzar más allá del pie más rezagado del scrum, hasta que este finalice.
- Los jugadores de M.7 y M.6 años, jugarán sin Scrum.

Los niños tienen derecho a una práctica segura

LEY 9: LINEOUT

Categoría	Jugadores que participan	Levantar	Oposición al saltador	Off side Backs
M.14	1+7+1	SI	NO	10 m.
M.13 y M.12	1+5+1	NO	SI	7 m.
M.11	1+5+1	NO	SI	5 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 medio scrum.
  Los jugadores de las hileras pueden moverse y saltar
  El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 5 m. de la línea de touch.
  Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos a 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.13 y M.12:**
  1 (un) jugador que lanza la pelota + (5) siete jugadores que forman las hileras + 1(un) jugador 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, 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.

Con excepción de M.14 años, en todas las categorías, 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 saltar y tomar la pelota, como así también disputa de la posición de parte del equipo que no arroja.

El medio scrum **no tendrá limitaciones** respecto a su juego. Podrá correr por la boca o por la cola, de manera tal, de no cortarle creatividad en el juego.

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.

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 haya tocado el suelo y/o el receptor haya tomado o jugado la pelota.

Consideraciones pedagógicas

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

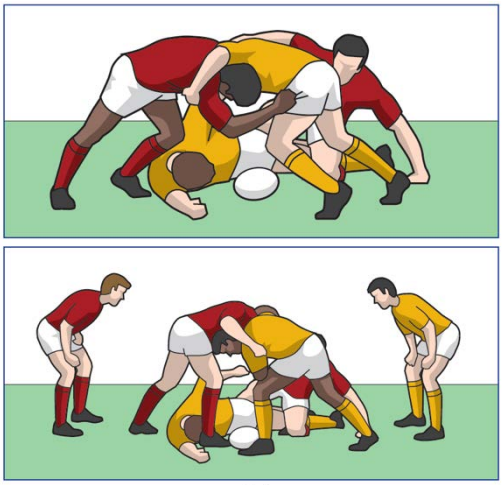
La rápida liberación de la pelota permitirá el desarrollo de carreras, pases y apoyos.
Con la finalidad de que los jugadores aprendan a lanzar correctamente la pelota, el jugador que ejecuta el lanzamiento deberá sujetar la pelota por sobre sus hombros y desde allí lanzarla al medio de las hileras y por arriba de la cabeza del saltador quien procurará obtenerla con ambos brazos. 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

Definición

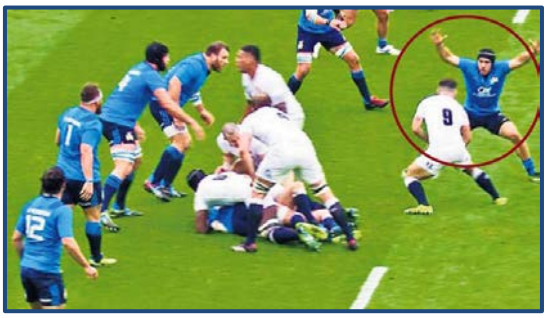
Un ruck es una fase del juego donde uno o más jugadores de cada equipo, que están sobre sus pies, en contacto físico, se agrupan alrededor de la pelota que está en el suelo. El juego general ha terminado.



Ruck

Un ruck comienza cuando por lo menos un jugador está sobre sus pies y sobre la pelota que está en el suelo (jugador tackleado, tackleador). En este punto se crea la línea de offside. Un jugador sobre sus pies puede usar sus manos para levantar la pelota siempre que esto sea inmediatamente. A partir del arribo de un jugador oponente no se podrán usar las manos.

.



Propósito

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

Jugadores que participan en el Ruck

- **M.14 y M.13:** 1er y única disputa, libre cantidad de jugadores y libre juego
- **M.12:** 1er y única disputa, libre cantidad de jugador por lado.
- **M.11:** Ruck permitido 1er y única disputa, 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:** ruck sin disputa. 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 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.

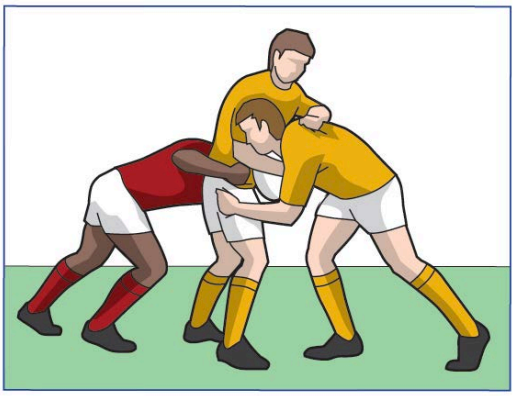
Se pretende evitar empujes posteriores que afecten la seguridad.

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.

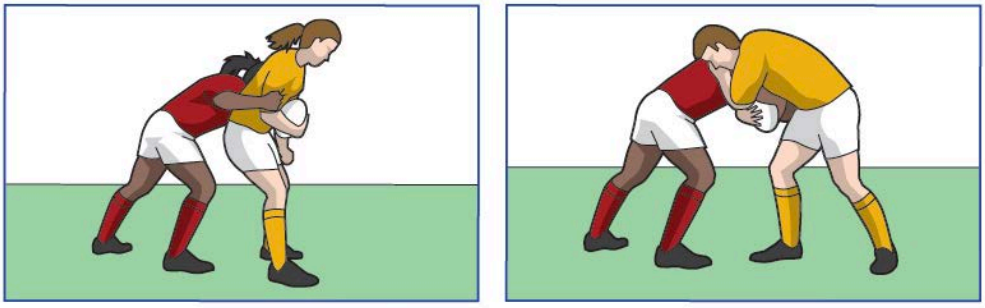


Maul

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

Definición

Un tackle ocurre cuando el portador de la pelota es agarrado por uno o más oponentes y derribado al suelo. Un portador de la pelota que no está agarrado no es un jugador tackleado y no ha habido tackle.

A los jugadores oponentes que tengan agarrado al portador de la pelota y lo derriben al suelo, y que también vayan al suelo, se los denomina tackleadores.

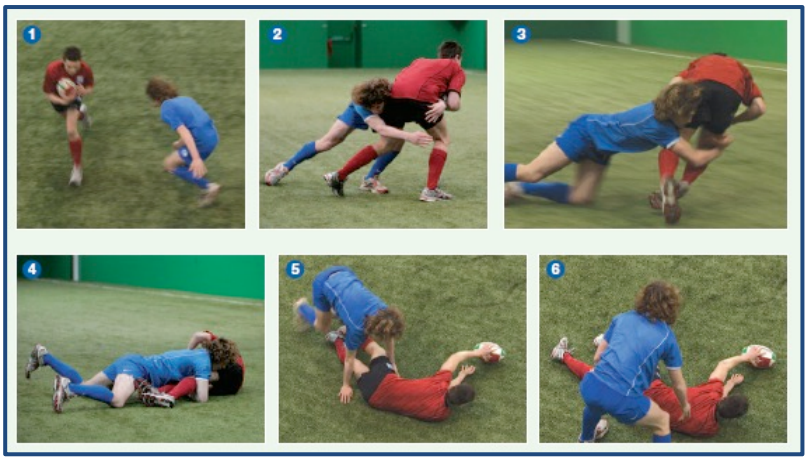
El Tackleador debe ponerse de pie antes de jugar la pelota y luego solo puede jugar **de su lado de la puerta del tackle.**

Los jugadores oponentes que tengan agarrado al portador de la pelota y no vayan al suelo no son tackleadores.

Propósito

Recuperar la posesión de la pelota para contraatacar.

Se permite el uso del Tackle, en todas las categorías del Rugby Infantil.
El mismo debe realizarse por debajo de la cintura, siempre que se disponga del tiempo necesario. Esta acción, además de brindar mayor seguridad, permitirá al atacante mantener sus brazos libres para pasar la pelota y dar continuidad al juego.
Ningún jugador debe utilizar el tackle para levantar intencionalmente al portador de la pelota, de manera tal, que pierda el apoyo de ambos pies sobre el suelo.



Modalidad de Tackle según categoría

Categoría	Modalidad
M.14 a M.10	Tackle debajo de la cintura
M.9	Tackle debajo de la cintura, si uno de los entrenadores propone se puede jugar con reglas de M.8
M.8 y M.7	1,2,3 o Tackle debajo de la cintura
M.6	TAG

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.7	Excepto sobre el cuello y la cabeza.
M.6	Sin hand off.

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 frenar al tackleador empleando la mano abierta.

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.

Propósito

Que se desarrollen instancias de juego más espontáneas.

LEY 18: REINICIO DEL JUEGO

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.

Motivo: por ley 17 hay penales en M14 años.

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.

En las categorías M.9, M.8, M.7 y M.6 años, reinicia el equipo que marco el try.

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 IRB)
- 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 otorgara 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.

El referee de cada encuentro debe 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.