|  |  |
| --- | --- |
| **LEY 1:** **LEYES DEL JUEGO**Se aplicará el texto oficial de las Leyes del Juego de Rugby, aprobadas por eliRB, con las modificaciones que presenta este Reglamento.Es responsabilidad de los dirigentes, entrenadores y árbitros, generar unámbito de seguridad, desarrollando prácticas y partidos confiables y seguros.Propósitos:El rugby al ser un deporte que implica contacto físico, impone que losresponsables de conducir los entrenamientos y partidos de Rugby Infantil,conozcan y respeten las Leyes del Juego, aprobadas por la UAR y la iRB.**LEY 5: DURACION DE LOS PARTIDOS**Categorías Períodos Minutos Pausas TotalM.14 4 15´ 5´ 60´M.13 y M.12 6 10´ hasta 5´ 60´M.11 y M.10 5 10´ hasta 5´ 50´M.9, M.8 y M.7 6 6´ hasta 5´ 36´Propósitos:Aumentar el número de períodos y de pausas, permitirá a los jugadoresoptimizar su recuperación fisiológica, posibilitando de esta manera una mayorparticipación y seguridad durante el tiempo de juego.Un jugador cansado se encuentra expuesto a un mayor riesgo de sufrirlesiones.Otro factor a tener en cuenta es que solamente durante las pausas elentrenador puede realizar los cambios de jugadores, su hidratación y una breveindicación técnica.Los períodos establecidos para cada categoría, corresponden al númeromáximo permitido para cada jugador durante un partido.En el caso de enfrentarse dos equipos que cuenten con un elevado número dejugadores, podrán aumentar la cantidad de períodos de juego, siempre ycuando, 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 desu 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 mínimaexperiencia, de tal manera que pueda disfrutarlo de un modo más seguro.**LEY 7: TERRENO DE JUEGO**M.14 años: 100 x 60 mM.13 y M.12 años:Medidas mínimas: 60 x 45 m.Medidas máximas: 70 x 55 m.M.11 y M.10 años:Medidas mínimas: 40 x 30 m.Medidas máximas: 45 x 35 m.M.9, M.8 y M. 7 años:Medidas mínimas: 30 x 20 m.Medidas máximas: 35 x 25 m.Contar con terrenos de juego con medidas máximas y mínimas permitirá a lasinstituciones adaptarse a sus propias posibilidades de espacios disponibles.Las medidas elegidas tienen como finalidad permitir a los jugadoresdesplazarse en un espacio acorde a sus posibilidades, de tal manera quepuedan participar más activamente durante el tiempo de juego.Aquellas Instituciones que todavía no cuentan con áreas de juegoindependientes para el rugby infantil, podrán utilizar el campo de juego demayores, delimitando el espacio utilizando cintas demarcatorias de no menosde 6 cm. de ancho.Se encuentra permitido delimitar los espacios utilizando conos bajos y flexiblesque no impliquen riesgo físico para los niños.Las instituciones que cuentan con espacios independientes, destinados a lascanchas de rugby infantil, deberán contar con los postes.Con excepción de la categoría M 14, en el caso de utilizar el campo de juegode los mayores, por razones de seguridad, ningún poste podrá estar a unadistancia menor de 5 m. del área de juego.Con la finalidad de prevenir accidentes, deberán colocarse protectores a lospostes de las canchas, aún en el caso que estos se encuentren por fuera delespacio establecido para el rugby infantil.Antes del inicio de los encuentros, el árbitro debe controlar el estado del áreade juego y perimetral, de mediar alguna situación que atente contra laseguridad del jugador, deberá posponer el inicio del partido hasta que sesolucione el inconveniente.**LEY 8: SCRUM**Jugadores Disposición Empuje Hooking Off side 1/2 Scrum Off side BacksM.14 8 (Ocho) 000 No Si, el Hooker S/Leyes S/Leyes00000M.13 y 6 (Seis) 000 No Si, el Hooker Detrás del Scrum 3 m.M.12 000M.11 y 3 (Tres) 000 No Si, el Hooker Detrás del Scrum 3 m.M.10M. 9 NingunoM.8M.7Propósitos del scrum:Reiniciar el juego después de una infracción menor o de una detención, de unmodo rápido, seguro e imparcial.Con el propósito de permitir una práctica segura, no se permite el empuje, elgiro del Scrum, y en M13 y M12 tampoco se permite la levantada del octavo.El referee deberá verificar una adecuada posición corporal y un correctoequilibrio en sus apoyos.10El octavo deberá formar entre ambas segundas líneasLos jugadores podrán disputar la posesión de la pelota en el scrum que solopuede hookear el hooker. No se encuentra permitido empujar, ni desplazar laformación.Protocolo de ingreso al scrum: Los jugadores formaran a la secuencia deacuclillarse, tomarse y formen.Un jugador no debe retener la pelota intencionalmente en el scrum una vez quelograron el control de la misma. Si esta actitud persiste después de que elárbitro indicó jugar la pelota, se deberá cortar el juego y re iniciarlo con unscrum a favor del equipo no infractor.Los niños tienen derecho a una práctica seguraEl scrum, no debe formarse dentro de los cinco (5) metros de las líneas deltouch o dentro de los cinco (5) metros de las línea de goal.Off Side para el Medio Scrum del equipo que no arroja la pelota:Para la categoría M14. Según texto oficial de las Leyes del JuegoPara las categorías M.13, M.12, M.11 y M.10, el Medio Scrum, no podráavanzar más allá del pie más rezagado del scrum, hasta que este finalice.Los jugadores de M.9, M.8 y M.7 años, jugarán sin Scrum.**LEY 9: LINE - OUT**Jugadores Oposición Levantar Off side. Disposiciónque participan al saltador BacksM.14 9(Nueve) Si No 10 m 0 00000000M.13 -12 7 (Siete) Si No 7 m 0 000000M.11 -10 4 (cuatro) Si No 5 m 0 0 00M. 9 - 8 -7 NingunoPropósitos del Line out:Reiniciar el juego, de una manera, segura e imparcial, después de que la pelotaestá en touch.Jugadores que participan en el Line Out:En las categorías M14: El número de jugadores es de (9) nueve por equipo yse encuentran distribuidos de la siguiente manera:1 (un) jugador que lanza la pelota + (7) siete jugadores que forman lashileras + 1(un) jugador medio scrum.El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 5 m. de la líneade 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 doslíneas de jugadores.Los jugadores que forman la hilera, no pueden salir jugando con lapelota de ésta formación.En las categorías M.13 y M.12: El número de jugadores es de (7) siete porequipo y se encuentran distribuidos de la siguiente manera:1 (un) jugador que lanza la pelota + (5) cinco jugadores que forman lashileras + 1(un) jugador medio scrum.El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 4 m. de la líneade Touch.Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos medio metro, dela línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las doslíneas de jugadores.Los jugadores que forman la hilera, no pueden salir jugando con lapelota de ésta formación.12En la categoría M.11 y M.10: El número de jugadores es de (4) cuatro porequipo y se encuentran distribuidos de la siguiente manera:1 (un) jugador que lanza la pelota + (2) dos jugadores que forman lashileras + 1(un) jugador medio scrum.El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 3 m. de la líneade Touch.Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos medio metro, dela línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las doslíneas de jugadores.Los jugadores que forman la hilera, no pueden salir jugando con lapelota de ésta formaciónEn todas las categorías, los jugadores podrán disputar la posesión de la pelotaimpulsándose desde el suelo y por sus propios medios, no podrán serlevantados, ni sostenidos hasta regresar al suelo.El medio scrum no tendrá limitaciones respecto a su juego. Podrá correr por laboca 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 Line out, no se podrá empujarla formación más de dos metros. Para las demás categorías, se permiteempujar hasta 1 m, luego que los saltadores hayan apoyado ambos pies en elsuelo.La línea Off-side, durante el Line-out:En la categoría M14: La línea de off-side significa una línea a diez (10) metrosde la línea del line-out y paralela a las líneas de goal o si la línea de goalestuviese a menos de diez (10) metros de la línea del line-out, esa línea de offsidees la de goal.En las categorías M13 y M12: 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 degoal estuviese a menos de siete (7) metros de la línea del line-out, la línea deoff-side es la de goal.En las categorías M.11 y M.10: 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 degoal estuviese a menos de cinco (5) metros de la línea del line-out, la línea deoff-side es la de goal.13SeguridadEquipo que lanza la pelota: No está permitido utilizar a otro jugador comosostén para saltar en procura de la pelota o levantar a un jugador, o efectuar elpre asimiento, o sostener en el momento del salto en procura de la pelota.Equipo que disputa la pelota: No esta permitido tacklear al receptor de lapelota.Los integrantes de la hilera del equipo que no obtuvo la pelota, no podránabandonar el line out, en dirección del oponente, hasta que la pelota hayatocado 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 dela hilera conformada por sus compañeros.Consideraciones pedagógicas:Permitir impulsarse por sus propios medios permitirá desarrollar las destrezasde salto en cualquier situación de juego.La rápida liberación de la pelota permitirá el desarrollo de carreras, pases yapoyos.Con la finalidad de que los jugadores aprendan a lanzar correctamente lapelota, el jugador que ejecuta el lanzamiento deberá sujetar la pelota por sobresus hombros y desde allí lanzarla al medio de las hileras y por arriba de lacabeza del saltador quien procurará obtenerla con ambos brazos. Si ellanzamiento es defectuoso podrá repetirse. De subsistir, se aplican las Leyesdel Juego.En esta etapa deben aprender a lanzar la pelota, saltar y tomarla con ambasmanos, y cubrir al saltador.**LEY 10: RUCK**Propósito:Mantener la continuidad del juego cuando se hayan agotados las opciones decarreras, kicks y pases.SeguridadEsta formación puede ser riesgosa para los niños que no ingresen de pie ydesde atrás del pie del último compañero. El referí debe prevenir, cortando eljuego inmediatamente si observa alguna acción de peligro.A la orden del referee, “Pelota Definida”, lo jugadores deberán dejar deempujar.**LEY 11: MAUL**Propósitos:Mantener la continuidad del juego cuando se hayan agotados las opciones decarreras, kicks y pases.El Maul esta permitido en todas las categorías del rugby infantil. La pelota debeemerger rápidamente de la formación, si luego de ser advertidos, los jugadores15intencionalmente demoran la salida de la pelota, el referí deberá detener eljuego y reiniciarlo según las leyes.En el maul después del Line out, luego que los saltadores hayan apoyadoambos pies en el piso, los jugadores podrán empujar la formación de lasiguiente manera:M.14 años: hasta 2 m. Otras categorías: hasta 1 m.**LEY 12: SITUACIONES DE CONTACTOS**TACKLE:Propósito:Recuperar la posesión de la pelota para contraatacar.Se permite el uso del Tackle, en todas las categoríasdel Rugby Infantil. El mismo debe realizarse pordebajo de la cintura, siempre que se disponga deltiempo necesario. Esta acción, además de brindarmayor seguridad, permitirá al atacante mantener susbrazos libres para pasar la pelota y dar continuidadal juego.Ningún jugador debe utilizar el tackle para levantarintencionalmente al portador de la pelota, de maneratal, que pierda el apoyo de ambos pies sobre elsuelo.EMBESTIR:El jugador portador de la pelota debe intentar eludircon carreras, pases o patadas al defensor, noencontrándose permitido buscar al defensor paraembestirlo intencionalmente. La intención de estaley, es evitar que los jugadores usen el contactofísico como única manera de ataque, el refereedeberá advertir a los jugadores, de persistir estaacción, cortará el juego y lo juzgará como juego peligroso.Hay situaciones de juego donde el portador de la pelota no podrá evitarescapar al contacto físico con él/los defensores en cuyo caso no deberá seradvertido ni sancionado por el referee.HAND OFF:M.14 Según Leyes del juegoM.13 y M.12 Excepto sobre el cuello y la cabeza.M.11 y M.10 Excepto sobre el cuello y la cabeza.M.9, M.8 y M.7 Excepto sobre el cuello y la cabeza.Propósitos:Escapar de un intento de tackle y retener la posesión de la pelota ante lainminencia de un contacto físico.El Hand off es la acción, por parte del portador de la pelota, de intentar frenar altackleador empleando la mano abierta.El hand off debe ser empleado como un recurso por escapar del tackle, no estápermitido que el portador de la pelota corra hacia el defensor con el solopropósito de provocar intencionalmente su uso.El empleo del Hand off, es un recurso que hace a la seguridad del jugadorportador de la pelota, quién emplea esta técnica para disminuir el impacto deltackle rival.El Hand off no es correr con el brazo extendido, sino realizar el intento deapoyarse, desplazar o frenar al tackleador.**LEY 14: PATADAS**Propósitos:Avanzar en el campo de juego.Se permite el uso del Kick, en todas las categorías del Rugby Infantil, en lacategoría 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 laaltura desde donde se pateó la pelota.Los Kicks, forman parte de las destrezas del juego y por lo tanto deben serenseñadas desde el ingreso al Rugby Infantil. Es de destacar quedesaprovechar estas etapas, implicaría ignorar una importante destreza deljuego.En ningún caso se podrá tacklear al jugador receptor de una pelota pateadahasta que este se encuentre sobre sus pies e inicie su carrera.SeguridadEl o los jugadores que cargan al receptor, deberán esperar a que éste tome lapelota e inicie la carrera y recién podrán tacklear. Con esta norma se procuraevitar situaciones de riesgo al jugador que espera recibir la pelota.No se sancionará a aquellos jugadores que estando en Off side no incidan enel desarrollo del juego, pero sí se los advertirá.**LEY 17: PENALES**En la categoría M 14, se aplicará el texto oficial de las Leyes del Juego, en lasotras categorías, cuando corresponda penal, según las Leyes de Juego, losmismos se transforman en Free Kicks.18**LEY 18: REINICIO DEL JUEGO**Toda vez que, según las categorías, no se indique la forma de reiniciar eljuego, esto se realizará mediante un Free Kick.La marca de un Free Kick, debe ser en el lugar de la infracción. Si el mismo esa menos de 5 m. de las líneas de touch o de goal, la marca deberá trasladarsehasta los 5 m.Propósitos:Los jugadores tendrán más opciones y espacios para jugar la pelota, ademáspromoverá la acción de avanzar hacia el in goal adversario y generará mejoresapoyos al portador de la pelota.Los jugadores deberán respetar las siguientes distancias:Categorías Distancia mínima entre los equiposM.14 10 mM.13 y M.12 7 mM.11 y M.10 5 mM. 9, M.8 y M.7 3 mNo se permite jugar rápidamente la pelota a 5 m de las líneas de goal.El referí no sancionará a un jugador que sin intención o por la velocidad de lapuesta en juego de la pelota, no se encuentra en las distancias establecidas.El referí deberá sancionar a un jugador que luego de haber sido advertido,deliberadamente, no respeta las distancias establecidas.En las categorías M 9, M 8 y M 7, reinicia el equipo que marco el try.**LEY 19: PELOTA ANULADA**El juego se reiniciará a 5 m de la línea de goal. El referee otorgara tiempo hastaque los jugadores tomen sus lugares y recién permitirá poner nuevamente enjuego la pelota.Si la pelota es ingresada por el equipo defensor:M 14 a M 10, el juego se reinicia con scrum a 5 m.M 9 a M 7, el juego se reinicia con un free Kick en 5 m.**LEY 25: CONDICIONES CLIMÁTICAS**Podrán ser suspendidos aquellos encuentros que previo a su inicio, y por lascondiciones 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 mediarsituaciones que atenten contra la seguridad del jugador, cualquiera fuere laetapa en que se encuentren.Con el propósito de permitirles una mejor recuperación a los jugadores, en losdías 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 comodeporte, fomentando la amistad y la camaradería, cada club hará lo necesariopara que una vez finalizados los encuentros, se reúnan todos los jugadores,entrenadores, dirigentes, referee y padres.Deberá procurarse que se ofrezcan bebidas y alimentos aptos que contribuyanal crecimiento y desarrollo saludable de los niños. | **LEY 1**: **LEYES DEL JUEGO** Se aplicará el texto oficial de las Leyes del Juego de Rugby, aprobadas por el iRB, con las modificaciones que presenta este Reglamento. **Es importante que los árbitros que dirijan infantiles conozcan las leyes del iRB y no solo las modificaciones establecidas en este Reglamento Nacional de Rugby Infantil**. Es responsabilidad de los dirigentes, entrenadores y árbitros, generar un ámbito de seguridad, desarrollando prácticas y partidos confiables y seguros. Propósitos: 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 UAR y la iRB.  **LEY 5: DURACION DE LOS PARTIDOS** Categorías  PeríodosMinutos    Pausas Total M.14      :             4            15´              5´ 60´.M.13y M.12:      6            10´       hasta 5´ 60´.M.11yM.10:   5          10´      hasta  5´       50´.**M.9,M.8 y M.7:  5          8´      hasta  5´    40´.** 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 7: AREA DE JUEGO** M.14 años: 100 x 60 m M.13 y M.12 años: Medidas mínimas: 60 x 45 m. **(A 5 m del in goal)** Medidas máximas: 70 x 55 m. **(A 5 m del in goal)** M.11 y M.10 años: Medidas mínimas: 40 x 30 m **(A 4 m del in goal)** Medidas máximas: 45 x 35 m. **(A 4 m del in goal)** M.9, M.8 y M. 7 años: Medidas mínimas: 30 x 20 m. **(A 3, 50 m del in goal)** Medidas máximas: 35 x 25 m. (**A 3, 50 m del in goal)** **Contar con terrenos de juego con medidas máximas y mínimas permitirá a las instituciones adaptarse a sus propias posibilidades de espacios disponibles.** 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. 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 5 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 árbitro 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 árbitro y de los encargados de los equipos el asegurar un espacio de 1 m por fuera del área de juego libre de obstáculos. (Perímetro del área de juego libre de sillas, reposeras, etc.)** **LEY 8: SCRUM** Jugadores Disposición Empuje Hooking Off side 1/2 Scrum Off side Backs M.14 8 (Ocho) 000 No Si, el Hooker S/Leyes S/Leyes 0000 0 M.13 y 6 (Seis) 000 No Si, el Hooker Detrás del Scrum 3 m. M.12 00 0 M.11 y 3 (Tres) 000 No Si, el Hooker Detrás del Scrum 3 m. M.10 M. 9 Ninguno M.8 M.7 10 Propósitos del scrum: Reiniciar el juego después de una infracción menor o de una detención, de un modo rápido, seguro e imparcial. Con el propósito de permitir una práctica segura, no se permite el empuje ni el giro del Scrum: **En M13 y M12 no se permite la levantada del octavo.** **“En M 14 el octavo se puede levantar y salir jugando según las leyes de juego de este reglamento (no puede embestir)”** El referee deberá verificar una adecuada posición corporal y un correcto equilibrio en sus apoyos. El octavo deberá formar entre ambas segundas líneas Los jugadores podrán disputar la posesión de la pelota en el scrum que solo puede hookear el hooker. No se encuentra permitido empujar, ni desplazar la formación. Protocolo de ingreso al scrum: **Los jugadores formaran a la secuencia de cuclillas, tocar, formen (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 árbitro indicó jugar la pelota, se deberá cortar el juego y re iniciarlo con un scrum a favor del equipo no infractor. Los niños tienen derecho a una práctica segura.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. Off Side para el Medio Scrum del equipo que no arroja la pelota: Para la categoría M14. Según texto oficial de las Leyes del Juego Para las categorías M.13, M.12, M.11 y M.10, el Medio Scrum, no podrá avanzar más allá del pie más rezagado del scrum, hasta que éste finalice. Los jugadores de M.9, M.8 y M.7 años, jugarán sin Scrum. **LEY 9: LINE - OUT** Jugadores Oposición Levantar Off side. Disposición que participan al saltador Backs M.14 9(Nueve) Si No 10 m 0 0000000 0 M.13 -12 7 (Siete) Si No 7 m 0 00000 0 M.11 -10 4 (cuatro) Si No 5 m 0 0 0 0 M. 9 - 8 -7 Ninguno Propósitos del Line out: Reiniciar el juego, de una manera, segura e imparcial, después de que la pelota está en touch. Jugadores que participan en el Line Out: En las categorías M14: El número de jugadores es de (9) nueve por equipo y se encuentran distribuidos de la siguiente manera: 1 (un) jugador que lanza la pelota + (7) siete jugadores que forman las hileras + 1(un) jugador medio scrum. 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 esta formación. En las categorías M.13 y M.12: El número de jugadores es de (7) siete por equipo y se encuentran distribuidos de la siguiente manera: 1 (un) jugador que lanza la pelota + (5) cinco jugadores que forman las hileras + 1(un) jugador medio scrum. 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 esta formación. En la categoría M.11 y M.10: El número de jugadores es de (4) cuatro por equipo y se encuentran distribuidos de la siguiente manera: 1 (un) jugador que lanza la pelota + (2) dos jugadores que forman las hileras + 1(un) jugador medio scrum. 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 esta formación 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 posesión 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 Line out, 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 Line-out: En la categoría M14: 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. 13 En las categorías M13 y M12: 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.11 y M.10: 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: 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 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.** Propósito: Mantener la continuidad del juego cuando se hayan agotados las opciones de carreras, kicks y pases. 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. A la orden del referee, “Pelota Definida”, los jugadores deberán dejar de empujar **inmediatamente.** **Los referees deberán estar muy atentos a esta situación en todas las divisiones del Rugby Infantil.** **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.** Propósitos: 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. La pelota debe emerger rápidamente de la formación**,** si luego de ser advertidos los jugadores intencionalmente demoran la salida de la pelota, el referí deberá detener el juego y reiniciarlo según las leyes. En el maul después del Line out, luego que los saltadores hayan apoyado ambos pies en el piso, los jugadores podrán empujar la formación de la siguiente manera: Fuente: iRB Rugby Ready 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. Lo mismo corresponde para el maul que se forme a partir de un line out.** **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.** **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**.** 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 y M.12 Excepto sobre el cuello y la cabeza. M.11 y M.10 Excepto sobre el cuello y la cabeza. M.9, M.8 y M.7 Excepto sobre el cuello y la cabeza. Propósitos: 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, quien 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 14: PATADAS** Propósitos: 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 éste se encuentre sobre sus pies e inicie su carrera. **Se puede pedir “Mark” en la División M-14 solamente.** Seguridad El 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 árbitro debe indicar a 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 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:** M 14: 10 m. M 13 y M 12 7 m. M 11 y M 10 5 m. M 9, M 8 y M 7 3 m. Propósitos: 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. Los jugadores deberán respetar las siguientes distancias: Categorías Distancia mínima entre los equipos M.14 10 m M.13 y M.12 7 m M.11 y M.10 5 m M. 9, M.8 y M.7 3 m 20 No se permite jugar rápidamente la pelota a 5 m de las líneas de goal. El referí 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 referí deberá sancionar a un jugador que luego de haber sido advertido, deliberadamente, no respeta las distancias establecidas. En las categorías M 9, M 8 y M 7, reinicia el equipo que marcó 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:** **M14 a M10, el juego se reinicia con scrum a 5 m, tira ataque.** **M9 a M7, el juego se reinicia con free kick a 5 m, a favor del ataque.** **b) Si la pelota fue ingresada por el equipo atacante:** **M14, el juego se reinicia con salida de 22 m (según leyes IRB)** **M13 a M7, 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**. Si la pelota es ingresada por el equipo defensor:  M 14 a M 10, el• juego se reinicia con scrum a 5 m.  M 9 a M 7, el• juego se reinicia con un free Kick en 5 m. **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. |