



FEDERACIÓN
DE RUGBY
DE CHILE

RUTA DEL | 2020
CÓNDOR | 2031

REGLAMENTO NACIONAL DE RUGBY INFANTIL 2021

Bienvenida

El Comité Nacional de Rugby Menores presenta el Reglamento Nacional de Rugby Infantil, documento que busca alinear el rugby Infantil en todas las regiones respecto a las reglas con que se desarrolle el juego. Esperamos este sea un aporte para todos los entrenadores, entrenadoras y árbitros de Chile.

El siguiente paso fundamental en el desarrollo del Rugby Infantil será la alineación Técnica-Metodológica, a través del Curso de Rugby Infantil y documentos de Desarrollo de la Jugadora y el Jugador a Largo Plazo.

Leyes del Juego:

LEY 1	-	LEYES DE JUEGO
LEY 2	-	ENCUENTROS DE RUGBY INFANTIL
LEY 3	-	CATEGORÍAS
LEY 4	-	CONSTITUCIÓN DE LOS EQUIPOS
LEY 5	-	DURACIÓN DE LOS PARTIDOS
LEY 6	-	MÁXIMO 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 & FORWARD PASS
LEY 14	-	JUEGO CON EL PIE
LEY 15	-	SALIDAS (INICIO Y REINICIO)
LEY 16	-	CONVERSIÓN DESPUÉS DE UN TRY
LEY 17	-	PENALES
LEY 18	-	REINICIO DEL JUEGO
LEY 19	-	PELOTA ANULADA (QUEMADA)
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 el Documento del Juego de la WORLD RUGBY y promueven los siguientes objetivos;

- * Utilizar el juego de Rugby como medio formativo, recreativo y educativo.
- * Respetar los derechos que tienen los niños y las niñas a una práctica deportiva SANA segura 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 las enseñanzas 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.

Cabe aclarar que este documento será evaluado y modificado si así lo amerita en una reunión de Comité Nacional de Rugby de Menores al final de año, momento en que esperamos ya haber tenido partidos en nuestras canchas.

LEY 1

LEYES DEL JUEGO

Se aplicará el texto oficial de la Leyes de Juego de Rugby, aprobadas por la WORLD RUGBY, con las modificaciones que presenta este reglamento.

Es importante que los árbitros que dirijan infantiles conozcan las Leyes de World Rugby y no solo las modificaciones establecidas en este Reglamento Nacional de Rugby. Por su importante labor como protagonistas formadores en cancha, no solo deben tener un cabal conocimiento de las reglas, sino que una clara definición formativa en la dirección del juego.

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 de evasión y contacto físico, impone que los responsables de conducir los entrenamientos y partidos de Rugby Infantil, conozcan y respeten las Leyes del Juego, aprobadas por Chile Rugby y World Rugby.

LEY 2

ENCUENTROS DE RUGBY INFANTIL

Serán programados y/o autorizados por el Comité o Sub Comité de Rugby Infantil de cada Asociación 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/as, **de manera independiente a sus circunstanciales niveles de juego**.

SEGURIDAD

El Club o Institución organizadora de los encuentros es responsable de gestionar los medios necesarios ante situaciones de lesiones, enfermedades y urgencias que ocurran durante el evento. (Médico o paramédico, camilla rígida, cuello ortopédico, botiquín, etc.).



LEY 3

CATEGORÍAS

Los jugadores/as 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.

Nota: queda estrictamente prohibido que jueguen niñas y/o niños de 3 o más años de edad en un mismo partido. Ante situaciones en que alguna región no cuente con la suficiente cantidad de jugadores para formar un equipo, se tendrá que adaptar el número de jugadores y superficie de juego para que se cumpla con esta importante regla. La regla se puede adaptar, pero los criterios y fundamentos de seguridad, técnicos y tácticos, en la formación de la jugadora y jugador, no son transables.

Niños y Niñas pueden jugar juntos en un equipo de rugby hasta la categoría M 13 inclusive. El término "**MENOR DE**", permitirá identificar rápidamente las edades de los jugadores en las diferentes categorías, ya que define que la niña o el niño cumple esa edad entre el 1º de enero y el 31 de diciembre del año en curso.

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

- * Un jugador durante el año puede regresar a la categoría que le corresponde de acuerdo a su edad, no pudiéndolo realizarlo en una misma jornada deportiva (fin de semana o día de festival).
- * La inclusión 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

CONSTITUCIÓN DE LOS EQUIPOS

CATEGORÍA	Nº DE JUGADORES
M 14	15
M 13	15
M 12	13
M 11	12
M 10	10
M 9	10
M 8	7
M 7	7
M 6	6

PROPÓSITO:

Contar con un número reducido de jugadores en las categorías M 12 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

DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

DURACIÓN DE LOS PARTIDOS				
CATEGORÍA	PERÍODOS	MINUTOS	PAUSAS	TOTAL
M14 y M13	4	15	Hasta 5'	60'
M12 y M11	6	10	Hasta 5'	60'
M10 y M9	5	10	Hasta 5'	50'
M8 a M6	5	8	Hasta 5'	40'

PRÓPOSITO:

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.

Continuación Ley 5

Otro factor a tener en cuenta es que en M14 y M13 solamente durante las pausas el entrenador puede realizar los cambios de jugadores, su hidratación y una breve indicación técnica. De M6 a M12 se permiten **cambios libres** en cualquier momento en que el juego este detenido con pelota “muerta”. Esto permite una mayor participación y que jugadores principiantes jueguen menor tiempo de juego y vayan aumentando progresivamente de acuerdo con sus progresos. El jugador que sale debe abandonar la cancha antes que entre el que ingresa.

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 cambiaran de lado.

Todos los niños/as 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

MÁXIMO DE MINUTOS DE JUEGO

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

Se establece una pausa mínima entre partidos de 30´.

MÁXIMO DE MINUTOS DE JUEGO	
CATEGORÍA	MAX. DE MINUTOS
M14, 13, 13 y 11	60'
M10 y M9	50'
M8 y M7	40'
M6	30'

PROPÓSITO

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

LEY 7

ÁREA DE JUEGO

ÁREA DE JUEGO	
CATEGORÍA	MEDIDAS
M14	80 x 70
M13	80 x 60
M12	60 x 50
M11	60 x 45
M10 y M9	40 x 30
M8 y M7	35 x 20
M6	25 x 15

ANCHO PROMEDIO A DEFENDER POR JUGADOR	
CATEGORÍA	MEDIDAS
M14	4.66 metros
M13	4 metros
M12	3.86 metros
M11	3.75 metros
M10 y M9	3 metros
M8 y M7	2.85 metros
M6	2.5 metros

Nota: Si por una situación excepcional no se puede jugar en una cancha de las medidas indicadas, la regla se puede adaptar, pero el criterio de “ancho a defender” se debe mantener, evitando espacios muy reducidos que limitaran el desarrollo del juego y las destrezas de las niñas y niños. Las medidas 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/as.

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

Con excepción de las categorías M 14 y 13, 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 mt. del área de juego.

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

Antes del inicio de los encuentros, el árbitro deberá 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 por fuera del área de juego, libre de obstáculos (perímetro del área de juego libre de sillas, reposeras, etc.).

LEY 8

SCRUM

SCRUM					
CATEGORÍA	JUGADORES	EMPUJE	HOKING	OFF SIDE 1/2 SCRUM	OFF SIDE BACKS
M14 y M13	Completo	Empuje a partir del segundo semestre	Si	Leyes WR	Leyes WR
M12	6	no	Si	Detrás del Scrum	5 metros
M11	5	no	Si	Detrás del Scrum	5 metros
M10 y M9	3	no	Tira/Saca	Detrás del Scrum	3 metros
M8, M7 y M6	Sin Scrum	Sin Scrum	Sin Scrum	Sin Scrum	Sin 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, JUNTARSE** (esta última palabra en forma no imperativa).

Nota: Importancia de postura correcta. No puede haber jugadoras o jugadores con sus piernas extendidas, sus espaldas dobladas y mirando hacia abajo. Desde M9 se empieza a construir el camino del Scrum.

Un jugador no debe retener la pelota intencionalmente en el scrum una vez que logran el control de la misma, si esta actitud persiste después de que el árbitro indicó jugar la pelota, se deberá cortar el juego y reiniciarlo con un scrum a favor del equipo no infractor, salvo que ese accionar fuese no intencional.

El scrum no debe formarse dentro de los 5 mt. de las líneas de touch o dentro de los 5 mt de las líneas de gol.

El 8 no podrá levantarse en M12 porque al no haber wing forwards no hay defensa en la línea de ventaja, solo debiera pivotar y/o pasar el balón, y sin embestir.

APARTADO DEL SCRUM PARA M 14 y M 13

Solo los Hookers pueden hookear la pelota, el octavo tiene permitido levantarse de la formación y salir jugando, pero no puede embestir intencionalmente, el árbitro deberá verificar una adecuada posición corporal y un correcto equilibrio de los jugadores.

Embestir: acción de correr directamente y sin cambio de dirección de carrera hacia un oponente para chocarlo.

El jugador deberá ir en búsqueda de un espacio.

LEY 9

LINE OUT

LINE OUT		
CATEGORÍA	CANTIDAD DE JUGADORES	OFF SIDE BACKS
M14 y M13	1 + 7 + 1 Se empezará a levantar al saltador en el segundo semestre	10 metros
M12	1 + 4 + 1	7 metros
M11, M10 y M9	1 + 1 + 1	5 metros
M8, M7 y M6	Pase desde el touch, desde arriba de la cabeza con 2 manos, defensa atrás a 5 metros, más dinámico.	

PROPÓSITO:

Reiniciar el juego, de una manera, segura e imparcial, después de que la pelota está en touch. En todas las categorías (salvo M6, M7 y M8), 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.

Se debe cubrir la posición del hooker y del 9 defensor en los line outs. para mantener el equilibrio fuera de la formación.



SEGURIDAD

No está permitido tacklear al receptor de la pelota.

CONSIDERACIONES GENERALES

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 Line Out termina cuando la, pelota haya 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 quién procurará obtenerla con ambas manos, si el lanzamiento es defectuoso podrá repetirse, de subsistir, se aplicaran las leyes de juego. El primer jugador que forme en el Line Out estará de 3 a 5 metros de la línea de touch. 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 (1 jugador de cada equipo de pie, en contacto y la pelota en el suelo entre las piernas de los jugadores).

La línea de off (no el ruck) side comienza cuando por lo menos un jugador está sobre sus pies y sobre la pelota que está en el suelo (jugador tackleado o 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 podrá usar las manos (antes de que un oponente tome contacto con el y se forme un ruck).

PROPÓSITO:

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

JUGADORES QUE PARTICIPAN EN EL RUCK	
M14 , M13, M12 y M11	Primer y única disputa (1er apoyo y 2do apoyo toma de decisión y sin contra ruck)
M10, M9, M8 y M7	Sin disputa (1er apoyo toma decisión)
M6	No hay ruck

Cabe aclarar que el fin de la disputa (m 14, 13, 12 y 11) va apareado al arbitraje didáctico a donde el árbitro dictamina si está totalmente el techo y avisa de la definición de la pelota. La acción de comunicación de desarrollo del juego y la prevención de faltas es fundamental.

Para M10, M9, M8 y M7 si un jugador va al piso el árbitro debe comunicar que no hay disputa y la definición de la pelota.

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 árbitro 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/as que no ingresan de pie y desde atrás del pie del último compañero/a, el ÁRBITRO debe prevenir, cortando el juego inmediatamente si observa alguna acción de peligro.

LEY 11**MAUL****DEFINICIÓN**

El Maul se produce cuando un jugador portando la pelota, es agarrado entra en contacto con uno o más oponentes, y hay uno o más compañeros/as 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 gol, el juego general ha terminado.

PROPÓSITO:

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

El Maul está permitido con empuje de 1 mt. para M 14 y 13.

Tan solo formación sin empuje la categoría M 12, 11 y 10.

Desde M 9 a M 6 no hay Maul, si se tendrá en consideración 1 + 1 (arbitraje didáctico).

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

En el Maul después del line out, será luego que los saltadores hayan apoyado ambos pies en el piso, y en M 14 y 13 únicamente se permitirá el empuje de 1 mt.

En el campo de juego el Maul puede desplazarse UNICAMENTE en M 14 y 13 no más de 1 mt.

LEY 12

SITUACIONES DE CONTACTO

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 salvo en M 7 y M 6 que jugarán "PROBAR RUGBY" modalidad Touch Rugby - Tocata.

El mismo debe realizarse por **debajo de la cintura**, siempre que se disponga el 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.

JUEGO PELIGROSO

Cuando una patada es a cargar, al receptor no se lo puede tacklear hasta que este haya tomado la pelota y este con sus pies apoyados en el suelo - no se puede tomar contacto con el portador en el aire.

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.

Embestir: acción de correr directamente y sin cambio de dirección de carrera hacia un oponente para chocarlo.

La intención de esta Ley es evitar que los jugadores usen el contacto físico como única manera de ataque, el ÁRBITRO deberá advertir a los jugadores, de persistir esta acción, cortará el juego y lo juzgará como juego peligroso.

Continuación Ley 12

Hay situaciones de juego en 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 ÁRBITRO.

HAND OFF

M 14	Según leyes del juego
M 13 a M 9	Excepto sobre cuello, cara y cabeza
M 8, 7 y 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, por lo que debe ser empleado como un recurso para 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, por lo que no implica correr con el brazo extendido, sino realizar el intento de apoyarse, desplazar o frenar al tackleador. Se debe empujar en vez de golpear.

LEY 13

KNOCK ON & FORWARD PASS

De M 14 a M 8	Según Leyes del juego
M 6 y M7	No hay sanción sobre estas infracciones menores.

LEY 14

JUEGO CON EL PIE

PROPÓSITO:

Avanzar en el campo de juego.

Se permite el uso del Kick en forma libre y de acuerdo al reglamento de World Rugby en M 14 y M13, solo en zona defensiva entre M 12 y M 10, y tratar de que entre M 9 y M6 no lo hagan para que el niño/a jueguen más con pases, si alguno lo hiciera no sancionar.

Se sugiere determinar un período de prueba experimental liberando el juego con el pie en todas las categorías para evaluar su aplicación en el futuro.

Kick defensivo en zona de 22 metros: En la zona defensiva patada de aire durante el juego, o en un penal o free-kick al touch. Si esta patada no sale al touch, se dejará jugar la ventaja y si esta no prospera, se dará un free kick en el lugar donde se pateó. Se entenderá por ventaja, cuando el equipo no infractor (receptor) avance en posesión del balón y juegue dándose pases.

Sanción por kicks fuera de zona defensiva, Penal en el lugar de la infracción si es que no se logra la ventaja del equipo rival.

Ante un free kick o un penal, el árbitro dará tiempo para el posicionamiento de la defensa, por lo que no se permitirá juego rápido.

Los Kicks forman parte de la destreza del juego y por lo tanto deben ser enseñadas desde el ingreso al rugby infantil.

Se debe 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 M 14 y M 13.

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 forma 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 su carrera.

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

Nota: Importancia de la regla de off side. Debemos evitar que jugadores en posición off side presionen al equipo receptor, sacando ventaja en el juego, situación que se repite en nuestras canchas.

LEY 15

SALIDAS (Inicio y Reinicio)

M 14 a 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 DESPUÉS DE UN TRY

M 14 Y M 13	Según reglamento.
M 12 y M 11	Sobre pique, frente a los postes más cercanos.
M 9 a M 6	No patea conversión.

LEY 17

PENALES

M 14 Y M 13, se aplicará el texto oficial de la Leyes de Juego.
En las otras categorías, cuando corresponda penal, según las Leyes de Juego se transformarán en Free Kicks.

PROPÓSITO:

Que se desarrollen instancias de juego más espontáneas.

LEY 18**REINICIO DEL JUEGO**

Toda vez, según las categorías, no se indique la forma de reiniciar el juego, esta 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 mt. de las líneas de touch o de gol, la marca deberá trasladarse hasta los 5 mt.

Para las situaciones de inicio o reinicio, penales y free kick, los jugadores del equipo defensor deben respetar las siguientes distancias mínimas:

M 14 y M 13	10 mt.
M 12	7 mt.
M 11 y M 10	5 mt.
M 9 a M 6	3 mt.

PROPÓSITO

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

A la categoría M 14 y M 13, si se le permite jugar rápidamente la pelota en un penal/free kick, a 5 mt. de la línea de gol.

En todas las otras categorías NO se permite jugar rápidamente la pelota a 5 mt. de las líneas del ingoal.

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

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

En las categorías M 6 a la M 9, reinicia el equipo que marco el Try (equilibrar el juego y la posesión)

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 13, el juego se reinicia con scrum a 5 mt. **Tira el ataque.**
- * M 12 a M 6, el juego se reinicia con free kick a 5 mt. **A favor del equipo atacante.**

b) **SI LA PELOTA FUE INGRESADA POR EL EQUIPO ATACANTE**

- * M 14 y M 13, el juego se reinicia con salida de 22 mt. (según Ley W.R.).
- * M 12 a M 6, el juego se reinicia con free kick a 5 mt. **A favor del defensor.**

El ÁRBITRO otorgará tiempo hasta que los jugadores tomen sus lugares, hasta tanto no permitirá poner nuevamente en juego la pelota (no hay juego rápido).

El juego se reinicia a 5 mt. de la línea de gol, y otorgará tiempo hasta que los jugadores tomen sus lugares y recién permitirá poner nuevamente el juego la pelota.

LEY 20

PELOTA

M 14 y M 13	Número 5
M 12, 11 Y 10	Número 4
M 9, 8, 7 y 6	Número 3

LEY 21**INDUMENTARIA****CALZADO**

Se encuentra permitido el uso de zapatillas y botines con suela de goma o material flexible, con tapones redondos de punta de goma, estando prohibido el uso de botines con tapones intercambiables, cualquiera sea el material de los mismos (metal, plástico, etc.)

PROTECTOR BUCAL

Su uso es **OBLIGATORIO**, desarrollar el hábito del protector bucal desde la categoría infantil disminuirá el riesgo de lesiones importantes en boca y dientes.

CAMISETA, SHORT y MEDIAS DEPORTIVAS

Las camisetas deberán tener numeración en todas las categorías, ya que la acción formativa y preventiva del árbitro se ve claramente favorecida con la identificación de la jugadora o jugador. Uso obligatorio de short y medias deportivas.

LEY 22**JUEGO SUCIO**

El árbitro, en caso de considerarlo, ordenará cambiar definitiva o temporalmente al jugador, según la gravedad de la infracción, cuidando la forma de comunicación y priorizando su actitud formativa.

LEY 23**ENCARGADOS DE LOS EQUIPOS**

Los Clubes deberán gestionar los medios para que un mayor de edad, responsable, acompañe a los jugadores/as 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 podrá ingresar.

Con esta medida se trata de evitar las presiones que interfieran con el espíritu lúdico del juego.

LEY 24

OFICIALES DEL PARTIDO

El ÁRBITRO debe tener una actitud preventiva y pedagógica, por lo que debe conocer a fondo las Leyes para saber explicarlas a los jugadores.

El ÁRBITRO de cada Encuentro debe vestir ropa deportiva adecuada para dirigir el partido. Los Clubes son los responsables de que el Referí conozca el texto oficial de la Leyes de juego de Rugby y las del presente Reglamento.

El ÁRBITRO no permitirá bajo ningún concepto que los entrenadores, jugadores y/o terceros vulnere lo prescripto en la Ley anterior.

Nota: Una vez oficializado este reglamento, se deberá trabajar con los referees para estar alineados tanto en lo reglamentario como formativo.

LEY 25

CONDICIONES CLIMÁTICAS

Podrán ser suspendidos aquellos encuentros que previo a su inicio y que por las condiciones climáticas imperantes fueran, a criterio de los Encargados 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 del juego.

En caso de que las autoridades declaren Emergencia Ambiental, los partidos se suspenderán.

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, árbitros y padres. Deberá procurarse que se ofrezcan bebidas y alimentos con valor nutricional que contribuyan al crecimiento y desarrollo saludable de los niños/as y que cada equipo y su capitán digan algunas palabras de agradecimiento por el partido jugado y la recepción.

Nota: Para evitar situación recurrente en la que las madres y padres se llevan a los niños o buscan su bebida y alimento y se vayan sin compartir, se considera la alternativa de reunión inmediatamente terminado el partido con árbitros, los equipos, entrenadores y familiares.

Agradecimientos

Comité Nacional de Rugby de Menores

SPONSORS





FEDERACIÓN DE RUGBY DE CHILE

@CHILERUGBY

