



CONECTA **RUGBY**



**REGLAMENTO NACIONAL
RUGBY PRE JUVENIL 2024**

Variaciones a las leyes



LEYES DEL JUEGO:

- LEY 1:** LEYES DEL JUEGO
- LEY 2:** ENCUENTROS DE RUGBY PRE JUVENIL
- LEY 3:** CATEGORÍAS
- LEY 4:** CONSTITUCION DE LOS EQUIPOS
- LEY 5:** DURACION DE LOS PARTIDOS
- LEY 6:** MAXIMO DE MINUTOS DE JUEGO
- LEY 7:** TERRENO DE JUEGO
- LEY 8:** SCRUM
- LEY 9:** LINE OUT
- LEY 10:** RUCK
- LEY 11:** MAUL
- LEY 12:** SITUACIONES DE CONTACTO
- LEY 13:** KNOCK ON Y PASE FORWARD
- LEY 14:** PATADAS
- LEY 15:** SALIDAS (Inicio y reinicio)
- LEY 16:** CONVERSION DESPUES DE UN TRY.
- LEY 17:** PENALES
- LEY 18:** REINICIO DEL JUEGO
- LEY 19:** PELOTA ANULADA
- LEY 20:** PELOTA
- LEY 21:** INDUMENTARIA
- LEY 22:** JUEGO SUCIO
- LEY 23:** ENCARGADOS DE LOS EQUIPOS
- LEY 24:** OFICIALES DEL PARTIDO
- LEY 25:** CONDICIONES CLIMÁTICAS
- LEY 26:** TERCER TIEMPO

OBJETIVOS:

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

- Utilizar el juego de rugby como un medio formativo, recreativo y educativo.
- Respetar los derechos que tienen los adolescentes a una práctica segura, tranquila, divertida e inclusiva.
- Adecuar el juego a los diferentes niveles de maduración y crecimiento biológico de los adolescentes
- 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 capacidades de los participantes, 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.

Divertida Educativo Práctica Segura
Formativo Inclusiva Tranquila Divertida
Tranquila **Medio Recreativo** Formativo
Formativo Inclusiva **Educativo**
Práctica Segura Medio Recreativo

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

Es importante que los referees que conduzcan partidos de pre juveniles conozcan los objetivos del presente documento, las leyes de la W. R y las modificaciones establecidas en este Reglamento Nacional de Rugby Pre Juvenil.

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

Propósito

Que los responsables de conducir los entrenamientos y partidos conozcan y respeten las Leyes del Juego aprobadas por la UAR y la WR, para garantizar el desarrollo del juego en un ámbito seguro, divertido, formativo e inclusivo.

Por lo tanto, es responsabilidad de aquellos que entrena o enseñan el juego, asegurar que los jugadores estén preparados para cumplir las leyes, jugar limpiamente y practicar conductas seguras.

LEY 2: ENCUENTROS DE RUGBY PRE JUVENIL

Serán programados y / o autorizados por la Comisión o Sub Comisión de Rugby de cada Unión y sus resultados no serán vinculantes para clasificar un campeón, no se tomarán en cuenta tablas de posiciones, ni tendrán las características de un torneo.

Los encuentros serán: FORMATIVOS, RECREATIVOS, EDUCATIVOS E INCLUSIVOS.

Encuentros competitivos, mínimo 3 y máximo 4 por año para las M13 y Mínimo 4 y máximo 6 por año para las M14. explicando que esos encuentros deberán ser por nivel de juego y de un fin de semana o máximo de 3 fechas en al menos uno de estos encuentros.

Propósitos

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

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

Generar un espacio de desarrollo que permita introducir progresivamente a los jugadores en la competencia.

LEY 3: CATEGORÍAS

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

- Menores de 15 años
- Menores de 14 años
- Menores de 13 años: MIXTO. Varones y mujeres pueden jugar juntos.

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

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 corresponda 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 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 si hubiese exedido la cantidad de minutos por jugador.
- 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.15	15
M.14	15
M.13	15

LEY 5: DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Categoría	Períodos	Minutos	Pausas	Total
M.15	Según reglamento WR para menores.			
M.14	3	20'	hasta 5'	60'
M.13	4	15'	hasta 5'	60'

Propósito

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

*Un jugador cansado se encuentra expuesto a un mayor riesgo de sufrir lesiones.
Se sugiere que todos los jugadores tengan la posibilidad de iniciar al menos un período de juego y cumplimentar al menos 2 períodos de juego completos.*

LEY 6: MÁXIMO DE MINUTOS DE JUEGO

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

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

En el caso de enfrentarse dos equipos que cuenten con un elevado número de jugadores, podrán aumentar la cantidad de períodos de juego, siempre y cuando, ningún jugador/a, 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 adolescentes tienen derecho a participar del juego, independientemente de su nivel técnico o del resultado del partido.

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

Se sugiere, conversar entre los entrenadores si hubiera algún jugador principiante a fin que, durante el desarrollo del partido, se le prestara especial atención por parte del referee si fuera necesario.

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

Categoría	Max. de min.
M.15	Según reglamento WR para menores.
M.14	90'
M.13	90'

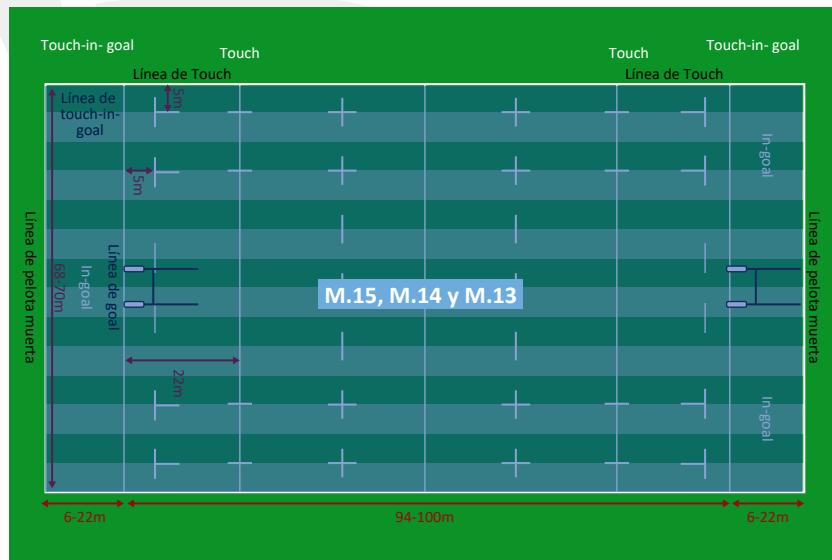
Se establece una pausa mínima entre partidos de 40 minutos.

Propósito

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

LEY 7: CAMPO DE JUEGO

Categoría	Medidas
M.13, M.14 y M.15	100 x 70/60 m.



LEY 8: SCRUM

Propósito

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

Protocolo de ingreso al scrum

Para las categorías M13 y M14 los jugadores formarán a la secuencia de “cuclillas, tomarse, ya” (esta última palabra en forma no imperativa).

EL REFEREE DEBE PRIORIZAR LA SEGURIDAD, INCLUSIVE SI TUVIESE QUE HACER MÁS PAUSADO DICHOS CANTOS COMO ASÍ TAMBIÉN ELEVANDO LA ALTURA DE INGRESO PARA FAVORECER LA ESTABILIDAD.

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 iniciarla 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 la línea de goal.

Scrum	Jugadores	Ataque	Defensa	Off side ½ Scrum	Off side Backs
M.15		Según reglamento WR para menores.			
M.14	3+4+1 vs 3+4+1	Tensión isométrica y hooking	Tensión isométrica	Según Leyes del juego	5m
M.13	3+4+1 vs 3+4+1	Tensión isométrica y hooking	Tensión isométrica	Según Leyes del juego	5 m.

Apartado del Scrum

► **M. 13 y M. 14 años:** 3+4+1 vs 3+4+1. Parten de arriba con tres cantos, una vez formados deben adoptar una correcta postura corporal. El equipo que pone en juego la pelota debe “lanzar el pie por la pelota” (hookear). El que defiende debe limitarse a resistir con tensión isométrica, no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado.

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

Si algún equipo presentara menos de 15 jugadores, el scrum siempre deberá formarse con 8 jugadores para ambos equipos.



Desde M. 13 a M. 14, el empuje permitido es hasta superar la línea de la pelota.

El referee deberá verificar una adecuada posición y equilibrio corporal

Off Side para el Medio Scrum

Para la **categoría M.13 y M.14**. Según texto oficial de las Leyes del Juego

Los adolescentes tienen derecho a una práctica segura



Consideraciones pedagógicas

Se deberá proponer a los jugadores y según sus edades, progresivas y diferentes actividades de aprendizaje de cuadrupedias, puentes, flexibilidad y equilibrios para favorecer el proceso de desarrollo de la destreza.

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

Por otra parte, el referee deberá prestar especial atención a que los backs de ambos equipos respeten las líneas de offside durante el scrum, para favorecer el desarrollo de pases, carreras y apoyos, luego que la pelota haya emergido de la formación.

LEY 9: LINEOUT

Categoría	Jugadores que participan	Levantar al saltador	Oposición al saltador	Off side Backs
M.15	Según reglamento WR para menores.			
M.14	1+7+1	SI	NO *Ver jugadores que participan en el Line out	10 m
M.13	1+7+1	NO	NO *Ver jugadores que participan en el Line out	10 m

Propósito

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 M.14:

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

Durante el 1er. Semestre del año, ambos equipos (atacantes y defensores) deben conformar las torres de salto, pero **el equipo defensor no podrá disputarle la pelota al atacante excepto cuando esta, haya sido mal lanzada y no suponga riesgo para la torre**.

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

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

El primer jugador de la hilera formará a una distancia de 5 m. de la línea de touch. Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos medio metro, de la línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las dos líneas de jugadores. Los jugadores que forman la hilera y los lanzadores, no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación.

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

No se encuentra permitido:

- ✗ El lanzamiento intencional largo, que supere a los 7 jugadores que forman la hilera
 - ✗ Lanzar al primer jugador de la hilera
- Luego de la advertencia del árbitro, deberá lanzar de nuevo. Si el lanzador persiste, será sancionado con free kick.

► En las categorías M.13:

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

Los jugadores de las hileras pueden moverse y saltar.

El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 5 m. de la línea de touch. Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos medio metro, de la línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las dos líneas de jugadores. Los jugadores que forman la hilera y los lanzadores, no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación.

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

No se encuentra permitido:

- ✗ El lanzamiento intencional largo, que supere a los 7 jugadores que forman la hilera.
- ✗ Lanzar al pecho del primer jugador de la hilera.
- Luego de la advertencia del árbitro, deberá lanzar de nuevo. Si el lanzador persiste, será sancionado con free kick.
- ✗ Jugar line out reducido

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

En las categorías M.13 y M.14, en un maul después de un Line out, no se podrá empujar la formación más de dos metros.

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

La línea Off-side, durante el Line out

En las categorías M. 13 y M. 14:

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

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

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

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



Consideraciones pedagógicas

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

La rápida liberación de la pelota permitirá el desarrollo de carreras, pases y apoyos. Para que ello suceda, el referee deberá prestar especial atención a que los backs de ambos equipos respeten las líneas de offside durante el line out.

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

Con el objeto de estimular la saltabilidad, se solicita que, antes que se efectúe el lanzamiento, el referee verifique que los jugadores de la hilera adopten una adecuada posición de salto, con piernas levemente flexionadas y miembros superiores flexionados con manos a la altura de los hombros a fin de poder impulsarse al momento de despegarse del suelo.

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

LEY 10: RUCK

Principio

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

Formación de un ruck

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



Off side en el ruck

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



En el ruck, la línea de off side pasa por el último punto del último jugador participante del ruck de cualquiera de los equipos. El jugador de camiseta azul a la izquierda, está off side.



Durante el ruck

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

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

Propósito del ruck

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

Jugadores que participan en el Ruck

M.14 y M.13: Ruck permitido. 1era y única disputa, libre cantidad de jugadores y libre juego.

M.15: según reglamento WR para menores.

Seguridad

- *Se permite la disputa de la pelota en el ruck de la siguiente manera: Los jugadores de ambos equipos pueden realizar una primera y única disputa para intentar mantener o recuperar la posesión de la pelota.*
- *Cuando un equipo ha ganado la pelota, el referee deberá excluir “Definida” e inmediatamente los equipos deberán dejar de empujar y jugar la pelota.*
- *Se pretende evitar empujes posteriores que afecten la seguridad, cuando la pelota está definida.*
- *Esta formación puede ser riesgosa para los niños que no ingresen de pie y desde atrás del pie del último compañero. El referí debe prevenir, cortando el juego inmediatamente si observa alguna acción de peligro.*
- *No está permitido estacionarse, “hacer casita” ni “techo” sobre la pelota. Quienes participen de esta formación solamente podrán disputar la pelota “limpiando” cuando haya un rival entrando a la formación o levantando la pelota si estuviera de pie y solo. En este último caso, el referee deberá advertir a ese jugador que debe levantar la pelota a fin que no se estacione, “haga casita” ni “techo”, con el objeto de otorgar seguridad en el juego y facilitar el desarrollo y la continuidad a través carreras, pases y apoyos.*
- *Penalidad: Free kick para el equipo no infractor.*



Consideraciones pedagógicas

Para estimular la toma de decisiones y la inteligencia táctica, y evitar situaciones de riesgo físico para los participantes, se debe insistir en que, ante una pelota libre en el suelo, los jugadores:

- *No se estacionen, no “hagan casita” ni “techo” sobre la pelota.*
- *Observen, decidan y ejecuten:*
 - A) si hay amenaza rival sobre la pelota, “limpien el ruck”
 - B) si no hay amenaza rival sobre la pelota, levanten la pelota, la pasen o corran portándola.

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. No es maul el portador de la pelota y dos rivales. 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.

Propósito

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



Maul no formado



Maul 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 Line out, luego que los saltadores hayan apoyado ambos pies en el piso, los jugadores podrán empujar la formación de la siguiente manera:

- › M. 13 y M.14 años: hasta 2 m.
- › M.15: según reglamento WR para menores.



Consideraciones pedagógicas

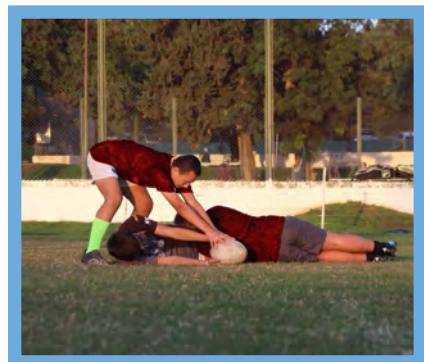
El referee no deberá decir en ninguna categoría: “suelten, salgan, quedan uno vs uno...”.

Es importante que los jugadores en todas las categorías experimenten el contacto con pares y rivales en esta situación agrupada.

LEY 12: SITUACIONES DE CONTACTOS

Tackle

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



REQUISITOS PARA EL TACKLE

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

JUGADORES EN EL TACKLE

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

RESPONSABILIDADES DE LOS JUGADORES

Los tackleadores deben:

- Inmediatamente soltar la pelota y al portador de la pelota después que ambos jugadores van al suelo.
- Inmediatamente estar sobre sus pies o alejarse del jugador tackleado.
- Estar sobre sus pies antes de intentar jugar la pelota.
- Permitir al jugador tackleado soltar o jugar la pelota.
- Permitir al jugador tackleado alejarse de la pelota.

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

El jugador tackleado debe inmediatamente:

- Hacer que la pelota quede disponible para que el juego pueda continuar, soltando, pasando o empujando la pelota en cualquier dirección excepto hacia adelante.
- Puede colocar la pelota en cualquier dirección.
- Alejarse de la pelota o levantarse.
- Asegurarse no yacer sobre, más allá o cerca de la pelota para impedir que jugadores oponentes obtengan la posesión de ella.



El jugador tackleado debe liberar la pelota inmediatamente

Los otros jugadores deben:

- » Permanecer sobre sus pies y soltar la pelota y al portador de la pelota inmediatamente.
- » Permanecer sobre sus pies cuando jueguen la pelota.
- » Arribar al tackle desde la dirección de su línea de goal antes de jugar la pelota.
- » No jugar la pelota o intentar tacklear a un oponente mientras estén en el suelo cerca del tackle.



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

Cualquier jugador que obtenga posesión de la pelota:

- » Debe jugarla inmediatamente, alejándose o pasando o pateando la pelota.
- » Debe permanecer sobre sus pies y no ir al suelo en el tackle o cerca del tackle a menos que sea tackleado por la oposición.
- » Puede ser tackleado siempre que el tackleador lo haga desde la dirección de su línea de goal.

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



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

El tackle termina cuando:

- › Se forma un ruck.
- › Un jugador sobre sus pies de cualquiera de los equipos obtiene la posesión de la pelota y se aleja o pasa o patea la pelota.
- › La pelota deja la zona del tackle.
- › Resulta imposible jugar la pelota. Si hay dudas sobre qué jugador no actuó conforme a la ley el árbitro ordenará un scrum. La introducción de la pelota la efectuará el equipo que estaba avanzando antes de la detención o, si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante

Modalidad de Tackle

Para las categorías M.13 y M. 14 el Tackle es desde la cintura hacia abajo.

Seguridad

En la altura del tackle. Ver documento anexo "Altura del tackle".

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 el/los defensores, en cuyo caso no deberá ser advertido ni sancionado por el referee.

Sin perjuicio de ello, el referee deberá estar muy atento siguiendo las jugadas de cerca y advertir a aquel jugador que, portando la pelota, pudiera tener con su carrera una actitud de riesgo para el defensor.

HAND OFF

- › **M.15** Según Leyes del juego
- › **M.14** Según Leyes del juego
- › **M.13** Según Leyes del juego

Propósito

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

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

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

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

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

LEY 13: KNOCK ON y PASE FORWARD

- › **M.15** Según Leyes del juego
- › **M.14** Según Leyes del juego
- › **M.13** Según Leyes del juego

LEY 14: PATADAS

Propósito

Avanzar en el campo de juego.

Se permite el uso del Kick, en todas las categorías del Rugby Pre Juvenil, segun lo establecido en el texto oficial de las Leyes del Juego

Los **Kicks**, forman parte de las destrezas del juego y por lo tanto deben ser enseñadas desde el ingreso al Rugby Infantil.

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**” .

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 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.15** Según Leyes del juego
- › **M.14** Según Leyes del juego
- › **M.13** Según Leyes del juego

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.15** Según Leyes del juego
- › **M.14** Según Leyes del juego
- › **M.13** Según Leyes del juego

LEY 17: PENALES

- › En la categoría M.13, M.14 y M.15, se aplicará el texto oficial de las Leyes del Juego.

Propósito

La transformación de penal en free kick es para desarrollar instancias de juego más espontáneas.

LEY 18: REINICIO DEL JUEGO

Para las categorías:

- M.13, M.14 y M.15, reinicia el equipo que no marcó el try

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

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

Cuando la pelota salga directamente por línea de pelota muerta o touch in goal después de una salida de mitad de cancha, se deberá repetir la patada, recomendando que la pelota quede dentro del campo de juego.

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.15	Según leyes del juego.
M.14	Según leyes del juego.
M.13	Según leyes del juego.

Propósito

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

En la categoría M.13 y M.14 años, se permite jugar rápidamente la pelota en un penal / free kick, a 5 m de la línea de goal.

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

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

LEY 19: PELOTA MUERTA EN EL IN GOAL

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

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

► M. 13 y M. 14, el juego se reinicia con scrum a 5 m, tira ataque.

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

► M. 13 y M. 14, el juego se reinicia con salida de ingoal (según leyes WR)

M15. según leyes del juego.

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

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

LEY 20: LA PELOTA

Categoría	Tamaño de la pelota
M.14 y M.15	Número 5
M.13	Número 4

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.

Vestimenta

No se permite el uso de buzos y pantalones con cierres metálicos o de plástico, prendas con capuchas de ningún tipo ni accesorios (bandanas, cuellos polares, etc) que pudieran generar riesgo físico en los participantes.

Aquellos jugadores que usen anteojos deberán utilizar armazones de material autorizado específicamente para deportes de contacto.

Protector bucal

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

Su obligatoriedad es para todas las categorías y para cualquier práctica de rugby, haya o no contacto físico, en entrenamiento y en partido. Por lo tanto, se solicita que su cumplimiento se haga efectivo siempre a fin de generar hábito en su uso y evitar lesiones, no permitiéndose la participación en entrenamiento y partido bajo ningún motivo a quien no lo tuviera colocado correctamente.

LEY 22: JUEGO SUCIO

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

El referee deberá explicar y advertir según las edades la gravedad y consecuencias del juego sucio eventualmente sucedido. Por tal motivo, deberá agotar otras instancias antes de solicitar, según su criterio, la sustitución temporal o definitiva del jugador infractor.

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 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.

TEP: Tarjeta electrónica de partido.

Todos los jugadores deberán estar fichados en bdUAR y se deberán confeccionar las TEP en todos los partidos que dispute su equipo. Así mismo los entrenadores deberán estar registrados de igual manera en bdUAR y figurar en la TEP del partido.

LEY 24: OFICIALES DEL PARTIDO

El referee, que deberá ser mayor de edad, debe tener una actitud preventiva y docente, por lo que debe conocer profundamente las leyes para saber explicarlas a los jugadores y aplicarlas en el marco del Referato Didáctico o Conducción de Partidos. También vestir indumentaria deportiva adecuada para dirigir el partido y sin gafas ni lentes oscuros.

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.

TEP: Tarjeta electrónica de partido.

Es función del referee, controlar que esté confeccionada la TEP antes de iniciar el partido.



EL ÁRBITRO

- DEBE CONOCER LAS LEYES DEL REGLAMENTO NACIONAL DE RUGBY PRE-JUVENIL Y SU APLICACIÓN A TRAVÉS DEL REFERATO DIDÁCTICO Y/O CONDUCCIÓN DE PARTIDOS.
- DEBE SER MAYOR DE EDAD.
- DEBE DIRIGIR CON SILBATO, SIN GAFAS OSCURAS Y CON INDUMENTARIA DEPORTIVA.
- DEBE ESTAR CERCA DE LA JUGADA SIEMPRE Y EXPLICAR DE MANERA SENCILLA Y CLARA LOS FALLOS EMITIDOS DURANTE EL JUEGO, DE MANERA TAL, QUE GENERE UN ENTORNO RELAJADO Y APROPIADO PARA QUE HAYA APRENDIZAJE EN LOS PARTICIPANTES.
- DEBE PERMITIR QUE SOLO PARTICIPEN JUGADORES CON PROTECTOR BUCAL Y CALZADO AUTORIZADO.
- SE SUGIERE QUE SEA ENTRENADOR DE RUGBY PRE-JUVENIL Y NO SOLAMENTE JUGADOR DEL PLANTEL SUPERIOR O DE JUVENILES PORQUE DESCONOCEN PROFUNDAMENTE LAS REGLAS Y SU APLICACIÓN PARA LA ETAPA DE PRE-JUVENILES.
- NO DEBE GRITARLE NI RETAR A LOS JUGADORES POR NINGÚN MOTIVO.
- DEBE SOLICITAR COMPOSTURA Y TRANQUILIDAD A LOS ADULTOS (PADRES, ENTRENADORES) QUE POR CUALQUIER CAUSA PROTESTEN, GRITEN O GESTICULEN EN DEMASÍA AL COSTADO DE LA CANCHA.
- DEBE VERIFICAR QUE EL CAMPO DE JUEGO Y ALREDEDORES NO REPRESENTEN PELIGROS PARA LOS CHICOS, (CUBREPOSTES COLOCADOS, SIN SILLAS, REPOSERAS NI EQUIPOS DE MATE, BICICLETAS, MASCOTAS, CANTIMPLORAS NI BOTELLAS).
- DEBE CONOCER, ANTES DEL INICIO DEL ENCUENTRO, DÓNDE SE UBICA EL MÉDICO O LA SALA DE ENFERMERÍA PARA ACUDIR EN CASO DE NECESIDAD.
- DEBE CONVERSAR CON LOS ENTRENADORES DE LOS CLUBES VISITANTES POR CUALQUIER CONSULTA O SITUACIÓN PARTICULAR PARA GARANTIZAR LA EQUIDAD EN EL JUEGO.
- NO HAY EXPULSIÓN EN RUGBY PRE-JUVENIL, SIN EMBARGO, SI EL ÁRBITRO LO CONSIDERARA NECESARIO POR LA GRAVEDAD DE LA ACCIÓN, PODRÍA SOLICITAR LA SUSTITUCIÓN DEFINITIVA O TEMPORARIA DEL JUGADOR.
- ES EL PRIMER RESPONSABLE PARA QUE EL JUEGO SE DESARROLLE DE MANERA SEGURA, DIVERTIDA, FORMATIVA E INCLUSIVA.
- DEBE CONTAR CON EL CURSO DE CONMOCIÓN DE LA UAR ACTUALIZADO. EN ESTE SENTIDO, ANTE UN JUGADOR LESIONADO, DOLORIDO O QUE PERMANEZA EN EL SUELO, DEBE DETENER EL PARTIDO PARA OFRECERLE LA ATENCIÓN MÉDICA NECESARIA.

LEY 25: CONDICIONES CLIMÁTICAS

Podrán ser suspendidos aquellos encuentros que previo a su inicio, y por las condiciones climáticas imperantes, a criterio de los encargados, implicaran 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, árbitros, colaboradores y managers. Deberá procurarse que se ofrezcan bebidas y alimentos con valor nutricional que contribuyan al crecimiento y desarrollo saludable de los niños.

Por lo tanto, se solicita al término de los encuentros, que los entrenadores reúnan a los participantes de todos los clubes de esa división y emitan un breve mensaje de agradecimiento y participación, destacando valores de amistad, respeto y camaradería tan oportunos para una sana convivencia y competencia.

Se solicita también que el 3er tiempo mantenga siempre el ritual de compartir entre todos, evitando entregar el alimento y la bebida a modo de vianda y desnaturalizar esta costumbre explicada precedentemente.

Los adultos son los responsables de sostener este espacio para jugadores, árbitros, entrenadores y managers.