

REGLAMENTO DE RUGBY INFANTIL – TORNEO VALENTIN MARTINEZ 2017

Categorías	Cantidad de jugadores
M 14	15
M 13	15 (pero podrán acordar en el momento jugar de a 13 jugadores y que sean 6 forwards)
M 12	13
M 11	9
M 9	9

SCRUM

CAT.	JUGADORES	AVANZA	HOOKING	½ SCRUM	ATAQUE 8VO	OFF SIDE BACKS
m14	8 (3-2-3)	no	si	s/leyes	Debe pasarla	5mts
m13	8 (3-2-3)	no	si	s/leyes	Debe pasarla	5mts
m12	6 (3-2-1)	no	si	s/leyes	Debe pasarla	5mts

En las categorías M9 y M11, las infracciones que ameriten SCRUM, se reiniciarán con free kick. El propósito es el de reiniciar el juego después de una infracción menor o de una detención, de un modo rápido, seguro e imparcial.

En M12, M13 y M14, el Referee del partido podrá resolver en cualquier momento del partido, inclusive previo al inicio del partido que el scrum no tendrá disputa y que el equipo que ingresa la pelota la jugará. No habrá empuje alguno en el scrum en estas divisiones.

LINE OUT

	Hilera	Disputa / Salto	Sostenedores	Off Side Backs
M14	7	si	No	10mts.
M13	7	si	No	10mts.
M12	5	si	No	10mts.

En las categorías M9 y M11, las salidas de la pelota por línea de touch, se reiniciarán con free kick a 5 metros de la línea de touch.

En las categorías M14, M13 y M12, 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.

SITUACIONES DE CONTACTO

TACKLE:

Se permite el uso del Tackle, en todas las categorías del Rugby Infantil.

En m14, m13 y m12 se rige por las Leyes del Juego.

En las categorías M9 y M11 **debe realizarse desde la cintura hacia abajo**, 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, evitando mauls y rucks.

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. Los tackles franceses tampoco serán permitidos si el jugador se encuentra en posibilidades de realizarlo con hombro y ambos brazos.

EMBESTIR:

En M14, M13, M12, M11 y M9, el jugador portador de la pelota debe intentar eludir con carreras, pases o patadas al defensor, no encontrándose permitido **embestir intencionalmente** a otro jugador. 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.

HAND OFF:

m14	Según las Leyes del Juego.
m13	Según las leyes del Juego.
m12	Según las leyes del Juego.
m11	Excepto sobre la cara.
m9	Excepto sobre la cara.

JUEGO CON EL PIE

En M12 ,M13 y M14, según las leyes de juego.

Avanzar en el campo de juego y recuperar la pelota de aire, o presionar corriendo sobre los espacios

En M9 y M11, no se puede patear la pelota. No está permitido el dribling. Penalidad: FK en el lugar para el equipo que no patea.

SALIDAS (Inicio y reinicio).

m14	drop
m13	drop
m12	drop
m11	drop
m9	drop

CONVERSIÓN DESPUES DE UN TRY

m14	Según Leyes
m13	Según Leyes
m12	Según Leyes
m11	No patea conversión.
m9	No patea conversión.

PENALES

En m14, m13 y m12, según las leyes del juego. En las categorías menores aunque el penal no implique mayor ventaja que un free Kick por knock on, salida afuera u otro, se marcará de todas formas con el brazo arriba extendido que esa infracción fue penal y la razón de ello.

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 **siempre y cuando no sea juego peligroso**. (ej. jugar desde el line out por un jugador de la hilera, levantada de un jugador del scrum, etc).