

REGLAMENTO NACIONAL de RUGBY INFANTIL

RESUMEN AYUDA MEMORIA (de sus modificaciones respecto a las Leyes del Juego IRB)

Menores de ->	14 años	13 y 12 años	11 y 10 años	9, 8 y 7 años
Cuestiones "Administrativas"				
Nº de jugadores	15	13	9	7
Terreno (medidas en metros)	100x70 (normal)	60x45 o 70/55	40x30 o 45x35	30x20 o 35x25
Duración máx. partido	4x15 (pausa 5')	6x10 (pausa 5')	5x10 (pausa 5')	5x8 (pausa 5')
Máx. tiempo de juego en 48 hs	90 (pausa 40')	80 (pausa 40')	70 (pausa 40')	60 (pausa 40')
Tamaño de la pelota	Nº 5	Nº 4		Nº 4 o Nº3
Calzado	Zapatillas o botines con suela de goma (prohibido con tapones intercambiables y/o metálicos)			
Protector bucal	Uso obligatorio			
Juego sucio	De ser necesario, solicitar el cambio temporario o permanente			
Encargados de los equipos	No en el campo de juego durante el partido, indicaciones y sustituciones en pausas			
Tercer Tiempo	Reunión de todos los jugadores, entrenadores, referees, managers y padres			
Scrum				
Nº de jugadores	8	6	3	No hay, se reinicia con free kick (FK)
¿Se puede empujar?, y el giro?	No / No (ninguno está permitido)			
¿Se puede levantar el 8vo.?	Si	No	No, además no existe	
¿Hay hooking?	Si, pero solo los hookers pueden disputar la pelota			
Off side del 1/2scr. que no tira	s/Leyes IRB	Ultimo pie (más rezagado)		
Off side de los backs	s/Leyes IRB (a 5 m)	a 3 m		
Line out				
Nº de jugadores en la hilera	7+lanzador+1/2scrum	5+lanzador+1/2scrum	2+lanzador+1/2scrum	No hay, se reinicia con free kick (FK) a 5m del touch
¿Hay oposición?	Si, pero deben saltar por sus propios medios (sin ayuda)			
¿Puedo levantar al saltador?	No, obviamente tampoco sostenerlo			
¿Puedo salir jugando?	Los jugadores de la hilera no, el 1/2scrum si			
Formo un maul, ¿empujo?	Si, pero hasta 2m	Si, pero solo hasta 1 m		
Distancia del touch al 1er.jug.	5 m (s/Leyes IRB)	4 m	3 m	
Off side de los 3/4s (backs)	10 m (s/Leyes IRB)	7 m	5 m	
¿Si el tirador lanza mal?	Puedo hacer que lo repita, si persiste aplico las Leyes IRB			
¿Otras cosas?	No permito tacklear al receptor de la pelota			
Situaciones de Contacto				
Tackle	Debajo de la cintura, sin levantarlo (sin despegarle los pies del suelo) No está permitido tacklear al receptor de un kick hasta que inicie su carrera.			
Embestir ("andá a chocar")	No permitido intencionalmente; el portador debe intentar eludir a otro jugador			
Hand off	s/Leyes IRB	Permitido, excepto sobre el cuello y la cabeza.		
Otras situaciones del juego				
Maul (pelota emerger rápido)	Empuje hasta 2m	Empuje hasta 1 m		
Ruck	"Pelota definida" --> orden del referee --> jugadores dejarán de empujar			
Knock on y Pase forward	s/Leyes IRB			Involuntario, sigue
Patadas (kicks)	s/Leyes IRB	Permitidas. Pero directamente al touch -> line donde patea		
Salidas (inicio y reinicios)	s/Leyes IRB (sobre pique -drop- por el equipo al que le marcaron puntos)			Drop o de aire, por el que hizo el try
	Por cualquier jugador		Cada salida por un jugador distinto	
Conversión luego del try	s/Leyes IRB		Drop bajo los postes	No se patea
Penales (PK)	s/Leyes IRB	Se transforman en Free kicks		
PK o FK: distancia defensa	s/Leyes IRB (10 m)	7 m	5 m	3 m
Penales a 5 m del in goal	s/Leyes IRB	No se permite el juego rápido		
Anulada en ingoal ingr. defensa	s/Leyes IRB (scrum a 5 m tira ataque)			FK a 5m p/ataque
Anulada en ingoal ingr. ataque	s/Leyes IRB (22m)	FK a 5 m para defensa		