



REGLAMENTO DE RUGBY
INFANTIL Y JUVENIL

REGLAMENTO DE RUGBY INFANTIL Y JUVENIL



OBJETIVOS

El siguiente documento se hace para lograr varios objetivos en nuestra naciente población de rugby juvenil e infantil. Estos objetivos son:

- Respetar el derecho de los niños y jóvenes a tener una práctica segura, divertida y agradable.
- Adecuar el reglamento IRB a las realidades de nuestro rugby y al de los niveles de maduración de nuestros niños, niñas y jóvenes.
- Adaptar el juego para enseñarlo de una manera progresiva.
- Difundir el juego, mediante leyes sencillas de entender.
- Incentivar a nuestros jóvenes y niños a la práctica del rugby, mediante un desarrollo de habilidades tácticas, técnicas individuales y colectivas, que les permiten una mejor toma de decisiones y una inteligencia estratégica.
- Dar la oportunidad a los practicantes a realizar la mayor cantidad posible de puntos posibles, pasando, pateando, portando y apoyando la pelota.

Ley 1: LEYES DEL JUEGO

Se aplicara el texto de las leyes del de juego del IRB, con las modificaciones que se presentaran en este reglamento.

Ley 2: PROGRAMACIÓN DE PARTIDOS

La programación y/o autorización de partidos estará a cargo de la liga antioqueña de rugby (L.A.R) y solo se podrán llevar a cabo con dicha autorización, bajo ningún motivo se podrán realizar encuentros sin la supervisión de la L.A.R.

Ley 3: CATEGORÍAS

Se jugaran de acuerdo al año de nacimiento del jugador y estarán divididos de la siguiente manera.

No se permite a jugadores de categorías mayores jugar en una categoría menor, por ejemplo ningún jugador de 15 años calendario podrá jugar en la categoría de menores de 14 años.

REGLAMENTO DE RUGBY INFANTIL Y JUVENIL



Los participantes de un entrenamiento o partido no tendrán una diferencia mayor de dos años, según su fecha de nacimiento. La incursión de jugadores de una categoría a otra, atento a lo establecido precedentemente, debe ser **desde la inferior a la inmediata superior**.

Subir una categoría a la que le correspondiere por edad, permitirá:

- 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 viceversa, es decir, descomprimir a las que cuentan con una excesiva cantidad de jugadores.

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.

No habrá limitaciones en cuanto a pesos y a estaturas de los jugadores.

Menores de 18 (M-18) **NACIDOS ENTRE 1994 Y 1995**

Menores de 16 (M-16) **NACIDOS ENTRE 1996 Y 1997**

Menores de 14 (M-14) **NACIDOS ENTRE 1998 Y 1999**

Menores de 12 (M-12) **NACIDOS ENTRE 2000 Y 2001**

Menores de 10 (M-10) **NACIDOS ENTRE 2002 Y 2003**

Ley 4: CANTIDAD DE JUGADORES

Disminuir el número de jugadores por equipo en cada una de las categorías, permitirá a los jugadores tener un mayor número de veces el balón en las manos, lo cual ayudara a desarrollar mejor las destrezas del juego.

De acuerdo a nuestra realidad de juego en estas categorías, no hablaremos de números exactos de jugadores, si no de intervalos de mínimos y máximos de jugadores en la cancha por equipo.

Cantidad de jugadores por partido		
Categoría	Mínimo	Máximo
M – 10	5	8
M – 12	7	10
M – 14	8	11
M – 16	10	15
M – 18	12	15

REGLAMENTO DE RUGBY INFANTIL Y JUVENIL



Ley 5: TIEMPO DE JUEGO POR PARTIDOS Y TIEMPOS DE JUEGO MAXIMOS POR 48 HORAS.

Categoría	Periodo por partido	Duración del periodo (min)	Duración del descanso (min)	Tiempo máximo de juego en 48 horas
M – 10	6	6'	3'	36'
M – 12	4	10'	4'	60'
M – 14	4	15'	5'	60'
M – 16	3	20'	7'	70'
M – 18	2	35'	10'	80'

Todos los niños tienen derecho a participar del juego, independientemente de su nivel técnico o del resultado del partido.

Un jugador cansado está más propenso a una lesión.

Ley 6: TERRENO DE JUEGO

Para todas las M – 10, M – 12, M – 14, NINGUNA LINEA ESTARA A MENOS DE 5 METROS DE UN MURO O POSTE.

Recordemos que las cantidades por edades están en un rango, por esto las dimensiones también tendrán un mínimo y un máximo.

CATEGORIA	DIMENSIONES	
	LARGO (EN METROS)	ANCHO (EN METROS)
M – 10	28 – 32	18 – 22
M – 12	30 – 35	20 – 25
M – 14	38 – 45	30 – 35

REGLAMENTO DE RUGBY INFANTIL Y JUVENIL



M – 16	45 – 60	35 – 45
M – 18	70 – 90	55 – 70

Ley 7: SCRUM

Categoría	Número de jugadores por equipo	Disposición	Empuje	Taloneo	Offside del medio melè	Offside de los no participantes
M – 10	Ninguno	1 frente a 1 con un metro de separación, balón lanzado por el juez, quien está en medio de los dos.			2 MTS	2 MTS
M – 12	1	1 vs 1 introduce el balón el juez.	Si, máximo 1 MTS	No	Detrás del pie de su compañero	2 MTS
M – 14	3	000	Si, máximo 1 MTS	No	Detrás del pie de su compañero	3 MTS
M – 16	3	000	Si, máximo 1 MTS	Si	Detrás del pie de su compañero	5 MTS
M – 18	8	Según las leyes del juego	Según las leyes del juego.	Si	Según las leyes del juego	Según las leyes del juego

El propósito de estos SCRUM es el de reiniciar el juego de una forma rápida,

REGLAMENTO DE RUGBY INFANTIL Y JUVENIL



imparcial y **SEGURA**, debe ser esta última la que prima sobre las demás y por esta razón, si el árbitro ve que las personas no están capacitadas para esto, está autorizado a realizar scrum sin disputas.

Con la idea de formar jóvenes para un futuro scrum de adultos, el referee realizará las cuatro voces del scrum en todas las categorías (cuclillas, tocar, pausa, formen).

Un jugador no debe retener la pelota intencionalmente en el scrum una vez que ha logrado 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.

Ley 8: SAQUE LATERAL

Categoría	Quien lanza	Cantidad	Disposición	Levantamiento	Offside de los no participantes
M – 10	Referee	1 por equipo	Uno al lado del otro referee en medio	No	2 MTS
M – 12	Referee	De 2 a 4 por equipo. Escogidos por el referee.	Similar al M - 10	No	2 MTS
M – 14	Según leyes del juego.	De 2 a 5 por equipo. Escogidos por el referee.	A dos metros de la línea lateral y con 1 metro de separación entre hileras.	No	5 mts
M – 16	Según leyes del juego	De 2 a 5 por equipo. Decide el equipo lanzador	Según leyes del juego	No	8 mts
M – 18	Según leyes del juego	Según leyes del juego	Según leyes del juego	Según leyes del juego	Según leyes del juego

REGLAMENTO DE RUGBY INFANTIL Y JUVENIL



Ley 9: SITUACIONES DE CONTACTO

9.1 Tackles: Están permitidos en todas las categorías del rugby infantil y juvenil.

Se invita a todos los entrenadores y referee a motivar a los niños y jóvenes a realizarlos desde la cintura hacia abajo. Se prohíbe rotundamente las “camisetear” (tumbar agarrando de la camisa) y empujar al portador del balón.

9.2 Hand Off.

Categoría	Permitido	Penalidad
M – 10	Si, excepto en la cara	Penal
M – 12	Si, excepto en la cara	Penal
M – 14	Si, excepto en la cara	Penal
M – 16	Según leyes del juego	Penal
M – 18	Según leyes del juego	Según leyes del juego

El propósito de este debe ser 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**, 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.

REGLAMENTO DE RUGBY INFANTIL Y JUVENIL



9.3 Embestir

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.

En las categorías de M – 14 hacia abajo será castigado por un **PENAL**.

Ley 10: KNOCK ON Y PASE ADELANTE.

CATEGORIA	SE SANCIONA
M – 10	No, si es involuntario
M – 12	No, si es involuntario
M – 14	Si
M – 16	Si
M – 18	Si

Ley 11: PATADAS

Se permite el uso del Kick, en todas las categorías del Rugby Infantil, en la categoría M 14, M16, M18 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, excepto que este lugar sea a menos de 7 mts del ingoal, en cuyo caso se iniciara a la altura en la cual el balón rompió el plano del campo de juego.

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 este se encuentre sobre sus pies e inicie su carrera.

Ley 12: CONVERSIÓN DESPUÉS DE UN TRY.

REGLAMENTO DE RUGBY INFANTIL Y JUVENIL



Por las instalaciones de las canchas por ahora solo se permite patear a los palos en la categoría sub 18 y según lo indica el documento del juego del IRB

Ley 13: PENALES Y FREE - KICKS

Categoría	Opciones de jugar	Distancia del equipo infractor
M – 10	*A la mano. *Patada lateral ganando terreno	3 MTS
M – 12	*A la mano. *Patada lateral ganando terreno	3 MTS
M – 14	*A la mano. *Patada lateral ganando terreno y posesión del balón	6 MTS
M – 16	*A la mano. *Patada lateral ganando terreno y posesión del balón	10 MTS

	* scrum	
M – 18	Según leyes del juego.	10 MTS

Ley 14: SALIDAS DE CENTRO

Categoría	Tipo de patada	Distancia del equipo receptor	Infracción
M – 10	Patada libre	5 Mts	Repite patada

REGLAMENTO DE RUGBY INFANTIL Y JUVENIL



M – 12	Patada libre	5 MTS	Repite patada
M – 14	Patada libre	8 MTS	Repite patada
M – 16	Patada de sobre pique	10 MTS	Según reglas del juego
M – 18	Según reglas del juego		

Ley 15: Salidas de 22

Solo aplicaran desde la categoría m – 14, 16 y 18. Según reglas de juego.

Para el caso en que las medidas de juego no son las oficiales, se realizaran salidas desde un quinto del largo de la cancha, es decir, para el caso que la cancha mide 50 mts de largo, la salida se realizara en los 10 del equipo al cual le corresponde hacer la salida.

Para las categorías de menores de 10 y 12 cuando sea necesario reiniciar con salidas desde 22 se jugara un scrum a 10 MTS del ingoal.

Ley 16: PELOTA MUERTA O ANULADA.

Para todas las categorías se jugara según reglamento IRB en el caso de scrum a 5 mts y las salidas de 22 serán según este reglamento.

Ley 17: AMONESTACIONES

Para las categorías menores de 14, 12 y 10 años el árbitro podrá pedir el cambio temporario de cualquier jugador que sea amonestado con tarjeta amarilla. En estas categorías solo se amonestara por juego sucio.

Si la sanción es con tarjeta roja, el cambio será de manera definitiva.

En las categorías sub 16 y sub 18 las amonestaciones serán según el documento de las leyes de juego del IRB.

Ley 18: INDUMENTARIA

18.1 Calzado:

Se encuentra permitido el uso de zapatillas y botines con suela y tapones de goma, estando vedado el uso de botines con tapones **DE ALUMINIO**,



18.2 Protector bucal:

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

LEY 19: CONDICIONES CLIMÁTICAS

Podrán ser suspendidos aquellos encuentros que previo a su inicio, y por las condiciones climáticas imperantes fuera, a criterio de los encargados, **consideradas de gravedad** atendiendo la salud y seguridad 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 20: 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, referee y padres.

Mario Alejandro Henao Restrepo.