

UNION ARGENTINA DE RUGBY

AREA DESARROLLO del JUEGO

REGLAMENTO NACIONAL

de

RUGBY INFANTIL

2004 – 2005

INDICE

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

REGLAMENTO NACIONAL DE RUGBY INFANTIL 2004 – 2005

OBJETIVOS

Las Leyes del Juego del **Reglamento Nacional de Rugby Infantil**, promueven los siguientes objetivos:

- Utilizar el juego de rugby como un medio **formativo, recreativo y educativo**.
- Respetar los derechos que tienen los niños a una práctica deportiva **segura, tranquila y divertida**.
- Adecuar el juego a los **diferentes niveles de maduración de los niños**.
- 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 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.

LEY 1: **LEYES DEL JUEGO**

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

El rugby al ser un deporte que implica contacto físico, impone que los responsables de conducir los entrenamientos y partidos de Rugby Infantil, conozcan y respeten las Leyes del Juego, aprobadas por la UAR y la iRB. Es decir, es responsabilidad de los entrenadores y árbitros, generar un ámbito de seguridad, desarrollando prácticas y partidos confiables y seguros.

LEY 2: **ENCUENTROS DE RUGBY INFANTIL**

Serán programados y / o autorizados por la Comisión o Sub comisión de Rugby Infantil de cada Unión 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. Es decir, los encuentros deberán ser exclusivamente: **FORMATIVOS, RECREATIVOS y EDUCATIVOS**

LEY 3: **CATEGORIAS**

Los jugadores 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

Edades a cumplir durante el año calendario, que serán estrictamente controladas.

Se establecen idénticas leyes de juego para las siguientes categorías:

<u>Categorías</u>	<u>Edades</u>	<u>Leyes de Juego</u>
Menores de	14 años	Idénticas Leyes de Juego
Menores de Menores de	13 años 12 años	Idénticas Leyes del Juego
Menores de Menores de	11 años 10 años	Idénticas Leyes del Juego
Menores de Menores de Menores de	9 años 8 años 7 años	Idénticas Leyes del Juego

Propósitos:

- Permite contar con leyes idénticas en distintas categorías, simplificará su entendimiento, promoviendo y facilitando de esta manera, su difusión, enseñanza y aplicación.
- El término "*Menor de*", permitirá identificar rápidamente las edades de los jugadores en las diferentes categorías.

Los participantes de un entrenamiento o partido no tendrán una diferencia mayor de dos años, según su fecha de nacimiento. La incursión criteriosa 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.

LEY 4: **CONSTITUCION DE LOS EQUIPOS**

<u>Categorías</u>	<u>Nº de Jugadores</u>
M.14	15 (Quince)
M.13 y M.12	12 (Doce)
M.11 y M.10	9 (Nueve)
M. 9, M.8 y M.7	7 (Siete)

Propósitos:

Disminuir el número en la conformación de los equipos, le permitirá al jugador, tomar contacto un mayor número de veces con la pelota, beneficiando de esta manera, el aprendizaje de las destrezas de juego.

LEY 5: **DURACION DE LOS PARTIDOS**

<u>Categorías</u>	<u>Períodos</u>	<u>Minutos</u>	<u>Pausas</u>	<u>Total</u>
M.14	4	15´	5´	60´
M.13 y M.12	6	10´	4´	60´
M.11 y M.10	6	10´	3´	60´
M.9, M.8 y M.7	6	5´	3´	35´

Propósitos:

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.

Otro factor a tener en cuenta es que solamente durante las pausas el entrenador puede realizar los cambios de jugadores, su hidratación y una breve indicación técnica.

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 cambiarán de lado.

Todos los niños 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: MAXIMO DE MINUTOS DE JUEGO

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

	<u>Categorías</u>	<u>Total</u>
	M.14	90´
	M.13 y M.12	80´
	M.11 y M.10	70´
	M. 9, M.8 y M.7	60´

Se establece una pausa mínima entre partidos de 40 minutos.

Propósitos:

Proteger al niño de realizar esfuerzos excesivos que pongan en riesgo su seguridad.

LEY 7: TERRENO DE JUEGO

M.14 años	100 x 60 m
M.13 y M.12 años	60 x 45 m
M.11 y M.10 años	40 x 30 m
M.9, M.8 y M. 7 años	30 x 20 m.

Disminuir las dimensiones del terreno, permitirá 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 marcadas para el rugby infantil, podrán utilizar las líneas del campo de juego de mayores, completando el espacio utilizando cintas demarcatorias de no menos de 6 cm. de ancho.

En el caso de utilizar el campo de juego de los mayores, ningún poste podrá estar a una distancia menor de 5 m, exceptuando a la categoría M 14.

- ***Ver Plano adjunto, última página.***

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

Se encuentra permitido utilizar conos, solamente en el caso de que sean bajos y flexibles.

Antes del inicio de los encuentros, el árbitro debe controlar el estado del área de juego y sus alrededores, de mediar alguna situación que atente contra la seguridad del jugador, deberá posponer el inicio del partido hasta que se solucione el inconveniente.

LEY 8: SCRUM

	Jugadores	Disposición	Empuje	Hooking	Off side 1/2 Scrum	Off side Backs
M.14	8 (Ocho)	000	No	Si	S/Leyes	S/Leyes

		0000 0				
M.13 y M.12	6 (Seis)	000 00 0	No	Si	Detrás del Scrum	S/Leyes
M.11 y M.10	3 (Tres)	000	No	Si	Detrás del Scrum	S/Leyes
M. 9 M.8 M.7	Ninguno					

Propósitos del scrum:

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

Con el propósito de permitir una práctica segura, **no se permite el empuje, el giro del Scrum, y en M13 y M12 tampoco se permite la levantada del octavo**.

El octavo deberá formar entre ambas segundas líneas

Los jugadores **podrán disputar la posesión de la pelota utilizando el hooking, pero no podrán empujar, ni desplazar la formación**.

Por razones de seguridad, cada pilar deberá tocar el hombro de su oponente y hacer una pausa antes del asimiento en la secuencia de: acucillarse, tocarse, pausa, y sólo deberán asirse a la voz de "formen" dada por el referí.

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 re-iniciarlo con un scrum a favor del equipo no infractor.

Los niños tienen derecho a una **práctica segura**

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.

Off Side para el Medio Scrum del equipo que no arroja la pelota:

Para la categoría M14. Según texto oficial de las Leyes del Juego

Para las categorías M.13, M.12, M.11 y M.10, el Medio Scrum, no podrá avanzar más allá del pie más rezagado del scrum, hasta que este finalice.

Los jugadores de M.9, M.8 y M.7 años, jugarán sin Scrum.

LEY 9: LINE - OUT

	<u>Jugadores que participan</u>	<u>Oposición</u>	<u>Levantar al saltador</u>	<u>Off side. Backs</u>		<u>Disposición</u>
M.14	9(Nueve)	Si	No	10 m	0	0000000 0
M.13 -12	6 (Seis)	Si	No	7 m	0	0000 0
M.11 -10	5 (cinco)	Si	No	5 m	0	000 0
M. 9 - 8 -7	Ninguno					

Propósitos del Line out:

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 **M14**: El número de jugadores es de (9) nueve por equipo y se encuentran distribuidos de la siguiente manera:

- 1 (un) jugador que lanza la pelota + (7) siete jugadores que forman las hileras + 1(un) jugador *medio scrum*.
- 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, no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación.

En las categorías **M.13 y M.12**: El número de jugadores es de (6) seis por equipo y se encuentran distribuidos de la siguiente manera:

- 1 (un) jugador que lanza la pelota + (4) cuatro jugadores que forman las hileras + 1(un) jugador *medio scrum*.
- El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 4 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, no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación.

En la categoría **M.11 y M.10**: El número de jugadores es de (5) cinco por equipo y se encuentran distribuidos de la siguiente manera:

- 1 (un) jugador que lanza la pelota + (3) tres jugadores que forman las hileras + 1(un) jugador *medio scrum*.
- El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 3 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, no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación

En todas las categorías, 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.**

En la categoría M 14, en un maul después de un Line out, no se podrá empujar la formación más de dos metros. Para las demás categorías, se permite empujar hasta 1 m, luego que los saltadores hayan apoyado ambos pies en el suelo.

La línea Off-side, durante el Line-out:

En la categoría M14: La línea de off-side significa una línea a diez (10) metros de la línea del line-out y paralela a las líneas de goal o si la línea de goal estuviese a menos de diez (10) metros de la línea del line-out, esa línea de off-side es la de goal.

En las categorías M.13 y M.12: La línea del off-side significa una línea a (7) metros de la línea del line-out y paralela a las líneas de goal o si la línea de goal estuviese a menos de siete (7) metros de la línea del line-out, la línea de off-side es la de goal.

En las categorías M.11 y M.10: La línea del off-side significa una línea de cinco (5) metros de la línea del line-out y paralela a las líneas de goal o si la línea de goal estuviese a menos de cinco (5) metros de la línea del line-out, la línea de off-side es la de goal.

Seguridad

Equipo que lanza la pelota: No está permitido utilizar a otro jugador como sostén para saltar en procura de la pelota o levantar a un jugador, o efectuar el pre asimiento, o sostener en el momento del salto en procura de la pelota.

Equipo que disputa la pelota: No esta permitido tacklear al receptor de 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 y pases.

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 arriba de la cabeza del saltador quien procurará obtenerla con ambos brazos. Si el lanzamiento es defectuoso podrá repetirse. De subsistir, se aplican las Leyes del Juego.

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

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.

LEY 10: **RUCK**

Propósito:

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

Seguridad

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

LEY 11: **MAUL**

Propósitos:

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

El Maul esta permitido en todas las categorías del rugby infantil. La pelota debe emerger rápidamente de la formación, si luego de ser advertidos, los jugadores **intencionalmente** demoran la salida de la pelota, el referí deberá detener el juego y reiniciarlo según las leyes.

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

M. 14 años: hasta 2 m. Otras categorías: hasta 1 m.

LEY 12: SITUACIONES DE CONTACTOS

TACKLE:

Propósito:

Recuperar la posesión de la pelota para contraatacar.

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

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.

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.

HAND OFF:

M.14	Según Leyes del juego
M.13 y M.12	Excepto sobre la cara
M.11 y M.10	Excepto sobre la cara
M.9, M.8 y M.7	Excepto sobre la cara

Propósitos:

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.

LEY 13: KNOCK ON y PASE FORWARD

M.14	Según Leyes del Juego
M.13 -12	Según Leyes del Juego
M.11 -10	Según Leyes del Juego
M. 9 - 8 -7	No hay sanción si el pase forward es involuntario.

LEY 14: PATADAS

Propósitos:

Avanzar en el campo de juego.

Se permite el uso del Kick, en todas las categorías del Rugby Infantil, en la categoría M 14, 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.

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.

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.

LEY 15: SALIDAS (Inicio y reinicio).

M.14	Sobre pique (Drop)
M.13-12	Sobre pique (Drop)
M.11 -10	Sobre pique (Drop)
M. 9 - 8 -7	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 DESPUES DE UN TRY

M.14,	Según Reglamento.
M.13 y M.12	Según Reglamento.
M.11 y M.10	Sobre pique, frente a los postes más cercanos.
M. 9 - 8 -7	No patea conversión.

LEY 17: PENALES

En la categoría M 14, se aplicará el texto oficial de las Leyes del Juego, en las otras categorías, cuando corresponda penal, según las Leyes de Juego, los mismos se transformarán en *Free Kicks*.

LEY 18: 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*.

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.

Propósitos:

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

Los jugadores deberán respetar las siguientes distancias:

Categorías	Distancia mínima entre los equipos
M.14	10 m
M.13 y M.12	5 m
M.11 y M.10	5 m
M. 9, M.8 y M.7	3 m

No se permite jugar rápidamente la pelota a 5 m de las líneas de goal.

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

LEY 19: PELOTAANULADA

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

LEY 20: LA PELOTA

Tamaño de la pelota:

M.14	Número 5
M.13 y M.12	Número 5
M.11 y M.10	Número 4
M.9, M.8 y M.7	Número 4

LEY 21: INDUMENTARIAS

Calzado:

Se encuentra permitido el uso de zapatillas y botines con suela y tapones de goma, estando vedado el uso de botines con tapones intercambiables, cualquiera sea el material de los mismos.

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 22: JUEGO SUCIO

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

LEY 23: ENCARGADOS DE LOS EQUIPOS

Para desempeñarse como responsable de un equipo, es condición necesaria contar con la aprobación del Curso de Iniciación al Rugby Infantil. “CIRI”, desarrollado por la UAR.

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 partido y el regreso al punto de partida desde donde hubiere asumido su responsabilidad. Esta persona deberá conocer, en todos sus detalles, el presente Reglamento.

Esta vedada la presencia de persona alguna dentro del terreno 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.

LEY 24: OFICIALES DEL PARTIDO

A partir del año 2005, para desempeñarse como referee, será condición necesaria aprobar el Curso UAR de Arbitraje Didáctico y Preventivo de Rugby Infantil.

El referí de cada encuentro será designado de común acuerdo entre los clubes, y en todos los casos debe vestir ropa adecuada para dirigir el partido.

El referí debe tener una actitud preventiva y docente, por lo que debe conocer a fondo las leyes para saber explicarlas a los jugadores.

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 referí no permitirá bajo ningún concepto que los entrenadores, jugadores y/o terceros vulneren lo prescripto en la ley anterior.

LEY 25: **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 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, referee y padres.

TERRENO DE JUEGO

M.14 años = 100 m x 60 m

M.11 y M.10 años = 40 m x 30 (Máximo)

M.13 y M.12 años = 60 m x 45 m

M.9, M.8 y M.7 años. = 30 m x 20 m.

