



# REGLAMENTO DE RUGBY INFANTIL FEDERACIÓN PERUANA DE RUGBY

## ÍNDICE

<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	2
<b>II. OBJETIVOS</b> .....	2
<b>III. LEYES</b> .....	2
LEY 1 – LEYES DEL JUEGO .....	2
LEY 2 - CATEGORIAS .....	3
LEY 3 - COMPOSICION DE LOS EQUIPOS [Número de jugadores/as].....	4
LEY 4 - DURACION DE LOS PARTIDOS.....	4
LEY 5 - MAXIMOS MINUTOS DE JUEGO POR JUGADOR SEGÚN SU CATEGORÍA.....	4
LEY 6 - TERRENO DE JUEGO.....	5
LEY 7 - SCRUM .....	6
LEY 8 - LINE OUT .....	8
LEY 9 - MAUL .....	9
LEY 10 - RUCK .....	11
LEY 11 - TACKLE .....	13
LEY 12 - KNOCK Y PASE FORWARD .....	17
LEY 13 - PATADAS .....	17
LEY 14 - SALIDAS.....	17
LEY 15 - CONVERSION DESPUES DE UN TRY.....	18
LEY 16 – PENALES .....	18
LEY 17 - REINICIO DEL JUEGO .....	18



## FEDERACIÓN PERUANA DE RUGBY

Av. El Sol 950, Villa María del Triunfo, Lima

W: [www.peru.rugby](http://www.peru.rugby)

### I. INTRODUCCIÓN

El presente Reglamento Infantil, tiene la finalidad de establecer las leyes del juego infantil a nivel nacional, tomando como referencia las leyes del juego de la World Rugby.

Asimismo, el presente reglamento fue realizado y revisado por un grupo de trabajo integrado por representantes de los clubes, entrenadores y el área técnica de la Federación Peruana de Rugby.

### II. OBJETIVOS

1. Implementar lineamientos que permita desarrollar el nivel de juego de los niños y niñas de manera progresiva.
2. Difundir el rugby infantil mediante uso de leyes sencillas de aprender.
3. Brindar seguridad a los niños y niñas en el desarrollo del juego.

### III. LEYES

#### LEY 1 – LEYES DEL JUEGO

##### **1.1. TAG RUGBY**

Todo los Jugadores entre M6 - M8 deben tener un cinturón de Tag alrededor de la cintura, con 2 tiras sostenidas por velcro de cada lado de la cadera, el cinturón debe usarse fuera del short y la camiseta, No se debe ocultar ni atar de ninguna manera los Tag.

Un “Tag” es la remoción (o arranque) de 1 o 2 de las cintas SOLO al portador del balón, el portador del balón no puede usar sus manos o el balón para evitar o impedir que le quiten las cintas, el balón no puede ser arrebatado de las manos del portador (penal).

- Si un jugador no posee ambos tags o cintas, este no podrá actuar como portador del balón o quitar el tag a un oponente.
- Si el portador del balón recibe un TAG debe de pedirlo y colocarlo apropiadamente para reincorporarse al juego. De interferir el en el juego sin ambas cintas, el equipo no pendiente infractor recibirá un Pase Libre.



## FEDERACIÓN PERUANA DE RUGBY

Av. El Sol 950, Villa María del Triunfo, Lima

W: [www.peru.rugby](http://www.peru.rugby)

### 1.2. BALON AL PISO

1. Los deben ser alentados a jugar sobre sus pies. De caer el balón al piso podrán recogerlo, pero no arrojarse por él.

2. Si el balón va al piso, pero no para adelante. Cualquiera de los equipos podrá tomarla y continuar con el juego.

3. Balón al piso en el in-goal:

- Si el balón cae al piso en el in-goal y es tocado por el equipo defensor. Se otorgará un Pase Libre a 5 m del in-goal al equipo atacante.
- Si ocurre un knock-on del equipo atacante en el in-goal oponente, se debe otorgar un Pase Libre al equipo defensor a 5 m del in goal.

### 1.3. INFRACCIONES:

1. El único contacto permitido es la remoción del Tag. No está permitido, jalar la camiseta, tacklear, empujar, etc. Estas acciones serán penalizadas.
2. No están permitidas las patadas de ningún tipo.
3. No están permitidos los hand-offs.
4. Los defensores no deben hacer contacto con el portador del balón para obstaculizar su avance. De la misma manera el portador del balón no podrá embestir a los defensores.
5. El balón no puede ser arrebatado de las manos del portador del balón.
6. Todos estos actos que puedan asumirse como una falta.

## LEY 2 – CATEGORIAS

Los jugadores/as se encuentran separados según su año de nacimiento en las siguientes categorías:

- M6 (mixto)
- M8 (mixto)
- M10 (mixto)
- M12 (“mixto”) Hasta esta categoría inclusive se puede jugar mixto
- M14

El termino “menor de”, permitirá identificar rápidamente las edades de los jugadores/as que son los que van a cumplir esa edad en ese año calendario. Por ejemplo, en el 2020 un jugador de la M14 nació en el 2006 y también puede haber nacido en el 2007.



## FEDERACIÓN PERUANA DE RUGBY

Av. El Sol 950, Villa María del Triunfo, Lima

W: [www.peru.rugby](http://www.peru.rugby)

Los participantes de un entrenamiento o partido no podrán tener una diferencia mayor a 2 años según su fecha de nacimiento. A su vez no habrá limitaciones en base a tu tamaño o peso corporal.

### LEY 3 - COMPOSICION DE LOS EQUIPOS [Número de jugadores/as]

- M6 Hasta 5 (cinco) jugadores/as
- M8 6 (seis) jugadores/as
- M10 7 (siete) jugadores/as
- M12 7 (siete) jugadores/as
- M14 (7) siete o (10) diez jugadores

### LEY 4 - DURACION DE LOS PARTIDOS

- M6 Cinco (5) tiempos de 7' con hasta 5' de pausa (35' total).
- M8 Cinco (5) tiempos de 8' con hasta 5' de pausa (40' total).
- M10 Cinco (5) tiempos de 10' con hasta 5' de pausa (50' total).
- M12 Seis (6) tiempos de 10' con hasta 5' de pausa (60' total).
- M14 Cuatro (4) tiempos de 15' con hasta 5' de pausa (60' total).

### LEY 5 - MAXIMOS MINUTOS DE JUEGO POR JUGADOR SEGÚN SU CATEGORÍA

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

- M6 60 MINUTOS
- M8 60 MINUTOS
- M10 70 MINUTOS
- M12 80 MINUTOS
- M14 90 MINUTOS



LEY 6 - TERRENO DE JUEGO

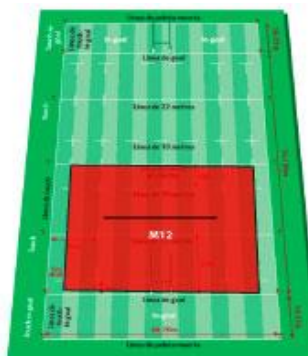
- M6 22 metros X 12 metros
- M8 35 metros X 22 metros
- M10 45 metros X 33 metros

CATEGORIAS	MEDIDAS
M6	22X12 M.
M8	35.22 M.
M10	45X33 M.



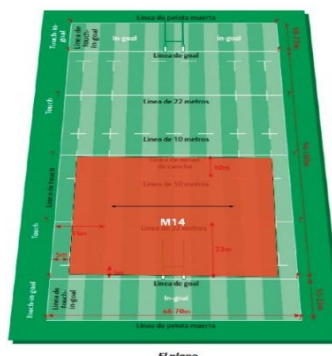
- M12 60 metros X 46 metros

CATEGORIAS	MEDIDAS
M12	60X46M.



- M14 60 metro x 46 metros

CATEGORIAS	MEDIDAS
M14	60X46M.





## LEY 7 - SCRUM

El objetivo del scrum es reiniciar el juego con una disputa por la posesión después de una infracción menor o de una detención.

- M6 No hay scrum
- M8 No hay scrum
- M10 1 vs 2
- M12 2 vs 3
- M14 3 vs 3

Consideraciones:

- **En M10 1 vs 2:** El ataque [1jugador/a] debe avanzar de manera controlada hasta superar la línea de la pelota sin hookear mientras que la defensa [2 jugadores/as] se encuentran de pie y deberán resistir de manera controlada no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado. El que tira saca.



- **En M12 2 vs 3:** El ataque [2jugadores/as] debe avanzar de manera controlada hasta superar la línea de la pelota sin hookear, mientras que la defensa [3 jugadores/as] se encuentran de pie y deberán resistir de manera controlada no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado. El que "tira saca".





## FEDERACIÓN PERUANA DE RUGBY

Av. El Sol 950, Villa María del Triunfo, Lima

W: [www.peru.rugby](http://www.peru.rugby)

- **En M14 3 vs 3:** Parten de arriba con tres cantos, **cuclillas – tomarse – ya**. Disputa no se puede empujar más de metro y medio.



### Según leyes WORLD RUGBY:

#### 1. Offside del Medio Scrum:

*“El medio scrum atacante no tendrá limitaciones en su juego, pudiendo correr, pasar o patear el balón”.*

*“El medio scrum defensor no podrá avanzar más allá del pie más rezagado del scrum, hasta que este finalice”.*

1. Antes del comienzo del juego en el scrum, el medio scrum del equipo que no introduce la pelota se para del lado de su equipo en la línea media, próximo al medio scrum oponente (con los 2 pies detrás de la línea de la pelota).
2. Una vez que el juego en el scrum comienza, el medio scrum del equipo en posesión debe de estar a la altura o detrás del balón.
3. Una vez que el juego del scrum comienza, el medio scrum del equipo que no tiene la posesión adopta una posesión con ambos pies detrás de la línea del balón y/o cerca o se retira definitivamente a un punto sobre la línea de offside ya sea en el último pie de ese equipo.

#### Consideraciones:

- M6 No hay scrum
- M8 No hay scrum
- M10 Detrás scrum
- M12 Detrás scrum
- M14 Según leyes World Rugby [Si hay scrum] (3) cantos: ¡Cuclillas, ¡Tomarse, Ya!



## 2. Offside Backs en el scrum

Líneas de ataque y defensa a 3/4/5 metros detrás de las primeras líneas, según la categoría.  
(Sanción: freekick/penal según corresponda).

- M6 No hay scrum
- M8 No hay scrum
- M10 3 metros
- M12 4 metros
- M14 5 metros

### LEY 8 - LINE OUT

Reiniciar el juego de una manera segura e imparcial después que la pelota esté en el touch.

LEY 8 - LINEOUT				
CATEGORÍA	LINE	LEVANTAR SALTADOR	AL OPOSICIÓN AL SALTADOR	OFFSIDE BACKS
M6	NO	NO	NO	NO
M8	NO	NO	NO	NO
M10	1+1+1	NO	SI	5M
M12	1+2+1	NO	SI	7M
M14	1+3	SI (El ataque levanta)	SI (La defensa no levanta)	10M

- **M6 No hay line**
- **M8 No hay line**
- **M10:** 1 tirador + 1 saltador y un medio scrum, si hay oposición y el offside para los backs es de 5m
- **M12:** 1 tirador + 2 saltadores + 1 medio scrum, si hay oposición y el offside para los backs es de 7m.
- **M14:** En M14 se busca introducir la formación fija Line con las leyes World Rugby de una manera segura, Por lo tanto, el equipo que ataca podrá levantar a 01 jugador, como lo indica el reglamento World Rugby, sin permitir que el equipo rival dispute la pelota. (La defensa no puede levantar a un jugador).





## FEDERACIÓN PERUANA DE RUGBY

Av. El Sol 950, Villa María del Triunfo, Lima

W: [www.peru.rugby](http://www.peru.rugby)

### Según leyes World Rugby

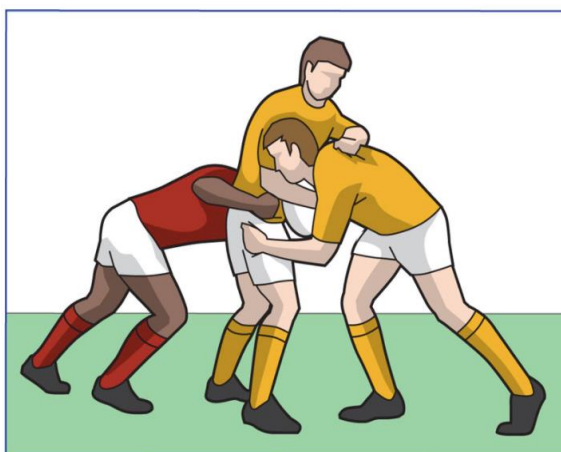
1. La línea de off-side significa una línea a diez (10) metros de la línea del line-out y paralela a las líneas de goal o si la línea de goal estuviese a menos de diez (10) metros de la línea del line-out, esa línea de off-side es la de goal.
2. Cada equipo forma una hilera paralela a la marca del line-out y a medio metro de la misma de su lado del line-out entre las líneas de 5 metros y de 15 metros. El espacio entre hileras debe mantenerse hasta que la pelota sea lanzada. **Sanción:** Free-kick.
3. El equipo que no efectúa el lanzamiento debe tener un jugador entre la línea de touch y la línea de cinco metros. El jugador se para a dos metros de la marca del lineout del lado del lineout de su equipo y a dos metros de la línea de cinco metros. **Sanción:** Free-kick.
4. Si un equipo decide tener un receptor, el receptor se para entre la línea de cinco metros y la línea de 15 metros, a dos metros de sus compañeros en el line-out. Cada equipo puede tener solamente un receptor. **Sanción:** Free-kick.
5. Los jugadores no deben saltar o ser elevados o sostenidos antes que la pelota haya dejado las manos del jugador que efectúa el lanzamiento. **Sanción:** Free-kick.
6. El lanzador no debe amagar que lanza la pelota. **Sanción:** Free-kick.

### LEY 9 – MAUL

El objetivo del maul es permitir que los jugadores compitan por la pelota que tienen agarrada y no está en el suelo.

#### FORMACIÓN DE UN MAUL

1. Un maul puede tener lugar solamente en el campo de juego.
2. Un maul consiste en un portador de la pelota y por lo menos un jugador de cada equipo, asidos y sobre sus pies.
3. Una vez formado, el maul debe desplazarse hacia una línea de goal.



Maul

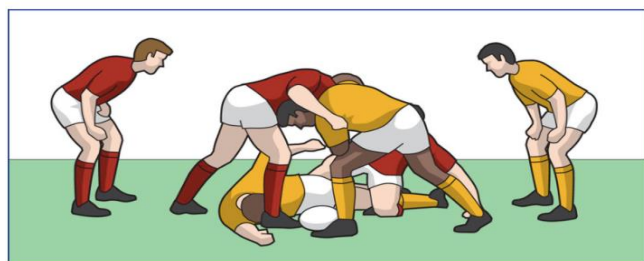
**Consideraciones:**

1. Categorías:
  - M6 No hay
  - M8 No hay
  - M10 1 metro
  - M12 1 metro
  - M14 2 metros
  
2. El Referee de realizar 3 cantos desde que se forma el maul:
  1. Maul
  2. Primera (Detención)
  3. Úsela (Cuando el Referee considera que ya se debe jugar el balón)
  
3. Faltas Comunes en el Maul (esto para formación y aprendizaje de los Menores)
  1. Derrumbar el maul.
  2. Empujar o entrar de costado.
  3. Obligar al oponente a formar el maul.



## LEY 10 – RUCK

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



*Ruck*

### FORMACIÓN DE UN RUCK

1. Un ruck puede tener lugar solamente en el campo de juego.
2. Un ruck 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.
3. Los jugadores involucrados en todas las etapas del ruck no deben tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas.

### OFFSIDE EN EL RUCK

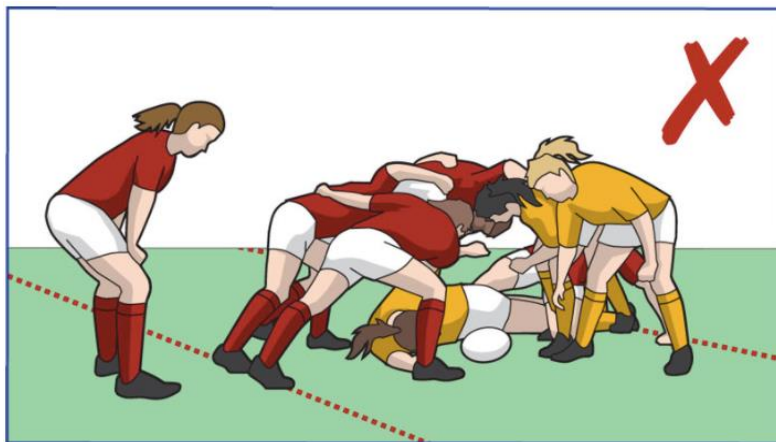
4. Cada equipo tiene una línea de offside paralela a la línea de goal que pasa por el último punto de cualquier participante en el ruck. Si ese punto está sobre o detrás de la línea de goal, la línea de offside para ese equipo es la línea de goal.



## FEDERACIÓN PERUANA DE RUGBY

Av. El Sol 950, Villa María del Triunfo, Lima

W: [www.peru.rugby](http://www.peru.rugby)



*En el ruck, la línea de offside pasa por el último punto del último jugador de cualquiera de los equipos. El jugador de camiseta amarilla a la derecha, está offside.*

**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 es mantener la continuidad del juego cuando se hayan agotado las opciones de carreras, pases o kicks.

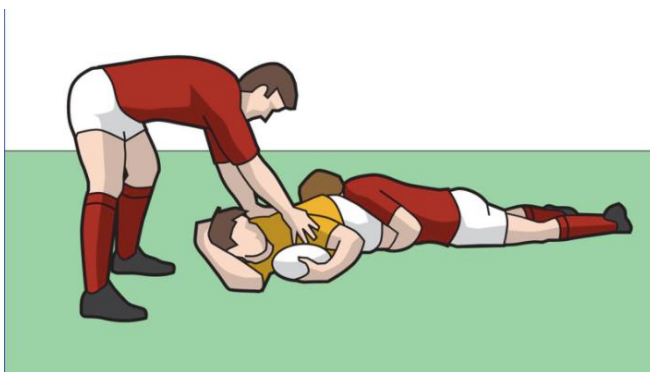
### Jugadores que participan en el Ruck

- **M6:** No hay Ruck. Se procura dar prioridad al desarrollo de confianza en las acciones de avanzar, evadir, percepción del espacio, marcar puntos a través del rugby Tag como herramienta
- **M8:** No hay Ruck. Se procura dar prioridad al desarrollo de confianza en las acciones de avanzar, evadir, percepción del espacio, marcar puntos a través del rugby Tag como herramienta.
- **M10:** Llegar primero con buena postura el apoyo del ataque y pasar el pie para marcar las líneas de offside- tackleador único que puede pescar.
- **M12:** Ruck permitido 1er y única disputa, hasta un jugador/a por lado. No hay contraruck
- **M14** Ruck permitido. 1era y única disputa, libre cantidad de jugadores y libre juego. No hay contraruck *\*analizar en 6 meses\**



## LEY 11 – 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

1. Se realiza un tackle cuando el portador de la pelota es agarrado y llevado al suelo por uno o más oponentes.
2. 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.
3. 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.

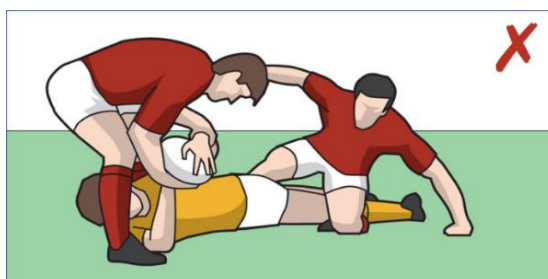
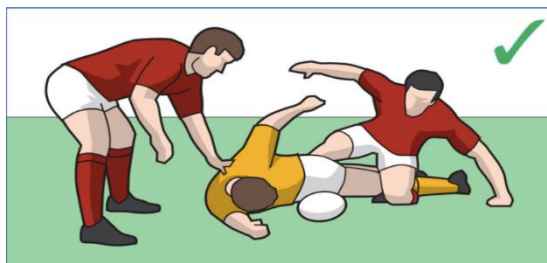
### JUGADORES EN EL TACKLE

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



## RESPONSABILIDADES DE LOS JUGADORES

5. Los tackleadores deben:
  - a. Inmediatamente soltar la pelota y al portador de la pelota después que ambos jugadores van al suelo.
  - b. Inmediatamente alejarse del jugador tackleado y de la pelota o levantarse.
  - c. Estar sobre sus pies antes de intentar jugar la pelota.
  - d. Permitir al jugador tackleado soltar o jugar la pelota.
  - e. Permitir al jugador tackleado alejarse de la pelota.
6. 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.
7. El jugador tackleado debe inmediatamente:
  - a. 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.
  - b. Alejarse de la pelota o levantarse.
  - c. Asegurarse no yacer sobre, más allá o cerca de la pelota para impedir que jugadores oponentes obtengan la posesión de ella.

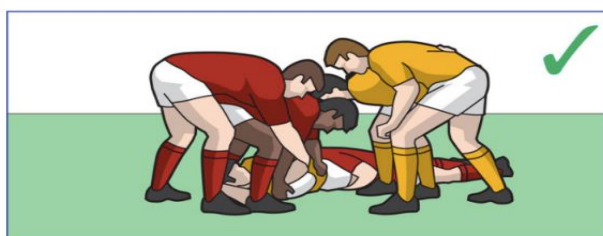


*El jugador tackleado debe liberar la pelota inmediatamente*



8. Los otros jugadores deben:

- a. Permanecer sobre sus pies y soltar la pelota y al portador de la pelota inmediatamente.
- b. Permanecer sobre sus pies cuando jueguen la pelota.
- c. 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*



*Jugador que no está sobre sus pies y juega la pelota en el tackle*



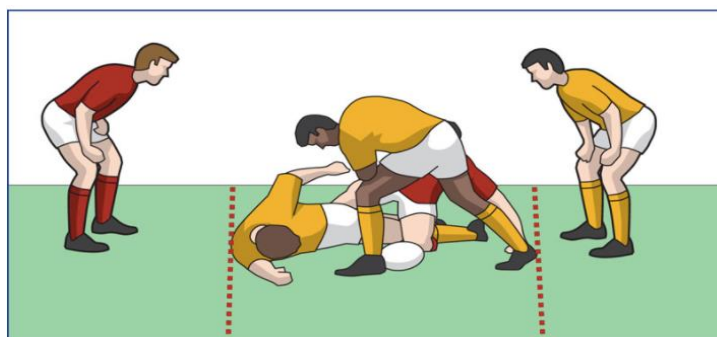
*Jugador que no está sobre sus pies y juega la pelota en el tackle*

9. Cualquier jugador que obtenga posesión de la pelota:

- a. Debe jugarla inmediatamente, alejándose o pasando o pateando la pelota.
- b. 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.
- c. Puede ser tackleado siempre que el tackleador lo haga desde la dirección de su línea de goal.



10. Se crean líneas de offside 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 offside 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 offside para ese equipo es la línea de goal.



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

11. 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 pateo 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.

**Consideraciones:**

- M6 Rugby Tag (REGLAMENTO RUGBY TAG)
- M8 Rugby Tag / 1-2-3
- M10:
  - Abrazar 1-2-3 o tackle debajo de la cintura hacia abajo.
  - El portador de la pelota es sostenido por un defensor durante tres segundos tiene la obligación de pasar la pelota.
  - El defensor debe abrazar apoyando su hombro en el portador
- M12 Tackle altura del ombligo hacia abajo
- M14 Tackle altura del ombligo hacia abajo





### LEY 12 - KNOCK Y PASE FORWARD

#### **Consideraciones:**

- M6 No hay sanción si el pase es involuntario
- M8 No hay sanción si el pase es involuntario
- M10 Según leyes del juego
- M12 Según leyes del juego
- M14 Según leyes del juego

### LEY 13 – PATADAS

Los Kicks, forman parte de las destrezas del juego y se enseñará desde la categoría M6; Sin embargo, durante el juego, solo será permitido realizarlos desde la categoría M12.

#### **Seguridad**

Desde la categoría M12, 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. Inclusive después de un rastrón o sombrero el que va a buscar esa pelota debe agarrarla con las manos y no patearla de vuelta ya que puede haber un jugador/a del otro equipo que vaya a buscarla con las manos.

### LEY 14 - SALIDAS

#### **Consideraciones:**

- M6 No hay
- M8 No Hay
- M10 Patada de aire / drop
- M12 Drop
- M14 Drop

Hasta M12 cada salida la tiene que realizar un jugador/a diferente para que todos adquieran la destreza de patear la pelota.



### LEY 15 - CONVERSION DESPUES DE UN TRY

#### **Consideraciones:**

- M6 No hay
- M8 No Hay
- M10 No hay
- M12 Drop enfrente a los palos [pateado por un diferente jugador]
- M14 Drop enfrente a los palos [pateado por un diferente jugador]

### LEY 16 – PENALES

#### **Consideraciones:**

- Hasta M12 inclusive todas las infracciones que son penales se transformaran inmediatamente en free-kicks.
- En M14 según leyes World Rugby.

### LEY 17 - REINICIO DEL JUEGO

#### **Consideraciones:**

- M6 El equipo que recibió el try reinicia el juego con un free-kick en mitad de cancha.
- M8 El equipo que recibió el try reinicia el juego con un free-kick en mitad de cancha.
- M10 Reinicia el equipo que hizo el try con una patada de aire o drop. La pelota debe ser pateada hacia adelante 5 metros para que haya juego.
- M12 Según leyes World Rugby para 7s. La pelota tiene que ser pateada 7 metros hacia adelante para que haya juego.
- M14 Según leyes World Rugby para 7s. La pelota tiene que ser pateada 7 metros hacia adelante para que haya juego.

Hasta M12 cada reinicio la tiene que realizar un jugador/a diferente para que todos adquieran la destreza.

Si la pelota no recorre la distancia que tiene que superar para que haya juego se volverá a patear nuevamente.