



# REFERATO DIDÁCTICO RUGBY INFANTIL

UNIÓN DE RUGBY DE BUENOS AIRES





## Categorías M5 / M6 / M7

### INFO GENERAL

- 5 jugadores por equipo como máximo.
- Tener 2 pelotas siempre.
- Entrenadores en el campo de juego resolviendo las situaciones que se presenten.
- Motivación y refuerzos positivos.
- Buscar que todos participen.

### OBJETIVO:

Motivar a los jugadores a la búsqueda de espacios, disfrutando lo que hacen en un ambiente divertido y seguro.

- 2 Tiempos de 10'.
- Inicio y reinicio de partido, es de DROP o PUNT (de aire).
- Reinicio posterior al TRY, reinicia el equipo que marcó, de DROP o PUNT (de aire).
- Posterior a cada TAG, el PORTADOR puede pasar o hacer rodar la pelota entre las piernas hacia atrás.
- 2 TAGS uno a cada lado en la cintura.
- Equipo Defensor a 5 metros para reinicio de juego.
- Se reinicia de Free Kick cuando:
  - Fuera del campo del juego
  - Knock on
  - Pase Forward
  - 4 TAGS
- El jugador sin un TAG, NO participa hasta colocárselo en la cintura.





# Categoría M8

## INFO GENERAL

- 5 jugadores por equipo.
- NO HAY LINE OUT, se reinicia con Free Kick.
- NO HAY RUCK. Se prioriza la caída, protección y presentación de la pelota.
- El que marcó TRY reinicia, de DROP o PUNT.
- MAUL hasta 1 metro.
- HAND OFF PROHIBIDO sobre la CARA, CABEZA o CUELLO.

## TACKLE o ABRAZADO 1,2,3

- Se pueden dar ambas situaciones, no se limita una u otra.

## SCRUM

- 1 vs 2 HOMBRO sobre CADERA.
- Defensa Backs a 3 metros.
- Secuencia de asimiento: CUCLILLAS - TOMARSE - YA.
- Medio Scrum defensa, marca detrás del SCRUM.
- Medio Scrum ataque, libre decisión.
- EI REFEREE APOYA la PELOTA en la línea media del SCRUM.
- NO HAY hooking, AVANZO contra RESISTO. Tira saca.
- Hacer foco en la posición de la espalda, del que empuja.
- Tomarse del oponente al formar, garantizando ESTABILIDAD.

**OBJETIVO:** Motivar a los jugadores a la búsqueda de espacios, disfrutando lo que hacen en un ambiente divertido y seguro.



## Categoría M9

### INFO GENERAL

- MODERADORES de juego, estimulando el uso de la ventaja. Ej: "Knock on juega verde" o "es RUCK juega rojo", garantizando los espacios y la continuidad.
- El que marcó el TRY reinicia de DROP.
- Roles de tackleador y tackleado.
- 7 jugadores por equipo.
- MAUL hasta 1 metro.
- HAND OFF PROHIBIDO sobre CARA, CABEZA o CUELLO.

### TACKLE

- Se tacklea debajo de la cintura.
- Se puede jugar con reglas de M8, de ser necesario.

### SCRUM

- 2 vs 3 HOMBRO sobre CADERA.
- Secuencia de asimiento: CUCLILLAS - TOMARSE - YA.
- Defensa Backs a 4 metros.
- Medio Scrum defensa, detrás del SCRUM.
- Medio Scrum ataque, Libre Decisión.
- El REFEREE APOYA la PELOTA en la línea media del SCRUM.
- NO HAY hooking, AVANZO contra RESISTO. Tira saca.
- Hacer foco en la posición de las espaldas.
- Tomarse del oponente al formar, garantizando ESTABILIDAD.

## LINE OUT

- 1 VS 1.
- Se posicionan a 3 metros del TOUCH.
- Defensa Backs, a 5 metros.
- Medio metro de separación entre las hileras.
- HAY DISPUTA, los jugadores saltan por sus propios medios.
- El receptor de la hilera, con posesión, NO puede salir jugando, DEBE hacer un pase.
- NO hay roles definidos, TODOS pueden saltar o lanzar (SUGERENCIA).

## RUCK

- 1 VS 1.
- 1 SOLA y UNICA DISPUTA “DEFINIDA + Color”.
- Se DEBE hacer foco en la postura, al llegar al RUCK.
- PENALIZAR INMEDIATAMENTE EL SQUEEZE BALL.

## OBJETIVO:

- Seguridad.
- Veo.
- Análisis.
- Decido.







# Categoría M10

## INFO GENERAL

- MODERADORES de juego, estimulando el uso de la ventaja. Ej: "Knock on juega verde" o "es RUCK juega rojo", garantizando los espacios y la continuidad.
- Reinicia el juego el equipo que NO marcó TRY, de DROP.
- 9 jugadores por equipo.
- MAUL hasta 1 metro.
- HAND OFF PROHIBIDO sobre CARA, CABEZA o CUELLO.
- CONVERSIÓN FRENTE A LOS POSTES.

## TACKLE

- Se tacklea debajo de la cintura.

## SCRUM

- 2 +1 VS 3 HOMBRO sobre CADERA.
- Secuencia de asimiento: CUCLILLAS – TOMARSE – YA.
- Defensa de Backs, a 4 metros.
- Medio Scrum defensa, marca detrás del SCRUM.
- Medio Scrum ataque, libre Decisión.
- NO HAY hooking, AVANZO contra RESISTO. Tira saca.
- Medio Scrum introduce la pelota.
- Tomarse del oponente al formar, garantizando ESTABILIDAD.

## LINE OUT

- 2 VS 2.
- Se posicionan a 3 metros del TOUCH.
- Defensa de Backs, a 5 metros.
- Medio metro de separación entre las hileras.
- HAY DISPUTA, los jugadores saltan por sus propios medios.
- El receptor de la hilera, con posesión, NO puede salir jugando, DEBE hacer un pase.
- NO hay roles definidos, TODOS pueden saltar o lanzar (SUGERENCIA).

## RUCK

- 1 VS 1.
- 1 SOLA y UNICA DISPUTA “DEFINIDA + Color”.
- Se DEBE hacer foco en la postura, al llegar al RUCK.
- PENALIZAR INMEDIATAMENTE EL SQUEEZE BALL.

### OBJETIVO:

- Seguridad.
- Veo.
- Analizo.
- Decido.





# Categoría M11

## INFO GENERAL

- MODERADORES de juego, estimulando el uso de la ventaja. Ej: "Knock on juega verde" o "es RUCK juega rojo", garantizando los espacios y la continuidad.
- Reinicia el juego de DROP, el equipo que NO marcó TRY.
- 10 jugadores por equipo.
- MAUL hasta 1 metro.
- CONVERSIÓN FRENTE A LOS POSTES.
- HAND OFF PROHIBIDO sobre CARA, CABEZA o CUELLO.

## TACKLE

- Se tacklea debajo de la cintura.

## SCRUM

- 3 VS 3 TODOS en posición de EMPUJE HOMBRO CON HOMBRO.
- Secuencia de asimiento: CUCLILLAS - TOMARSE - YA.
- Defensa de Backs, a 5 metros.
- Medio Scrum defensor, marca detrás del SCRUM.
- Medio Scrum ataque, Libre Decisión.
- NO HAY hooking, AVANZO contra RESISTO. Tira saca.
- Medio Scrum introduce la pelota.
- Tomarse del oponente al formar, garantizando ESTABILIDAD.





## LINE OUT

- 3 VS 3.
- Se posicionan a 3 metros del TOUCH.
- Defensa de Backs, a 7 metros.
- Medio metro de separación entre las hileras.
- HAY DISPUTA, los jugadores saltan por sus propios medios.
- El receptor de la hilera, con posesión, NO puede salir jugando, DEBE hacer un pase.
- NO hay roles definidos, TODOS pueden saltar o lanzar (SUGERENCIA).

## RUCK

- 2 VS 2.
- 1 SOLA y UNICA DISPUTA “DEFINIDA + Color”.
- Se DEBE hacer foco en la postura, al llegar al RUCK.
- PENALIZAR INMEDIATAMENTE EL SQUEEZE BALL.

### OBJETIVO:

- Seguridad.
- Veo.
- Análisis.
- Decido.





# Categoría M12

## INFO GENERAL

- Aparece la figura del REFEREE, como FACILITADOR de las Leyes del Juego.
- Garantizar ESPACIOS.
- Reinicia de DROP, el juego el equipo que NO marcó TRY.
- 12 jugadores por equipo.
- MAUL hasta 1 metro.
- Conversiones según Leyes del Juego.
- HAND OFF PROHIBIDO sobre CARA, CABEZA o CUELLO.

## TACKLE

- Se tacklea debajo de la cintura.

## SCRUM

- 3+2 vs 3+2 en posición de EMPUJE HOMBRO con HOMBRO.
- Secuencia de asimiento: CUCLILLAS – TOMARSE – YA.
- Defensa de Backs, a 5 metros.
- Medio Scrum defensor marca detrás del SCRUM.
- Medio Scrum ataque Juega Libre Decisión.
- NO HAY hooking, AVANZO contra RESISTO. Tira saca.
- Medio Scrum introduce la pelota.
- Tomarse del oponente al formar, garantizando ESTABILIDAD.



## LINE OUT

- 4 vs 4.
- Se posicionan a 4 metros del TOUCH.
- Se DEBE colocar a un oponente al que lanza la pelota, en la boca del Line.
- Defensa de Backs, a 7 metros.
- Medio metro de separación entre las hileras.
- HAY DISPUTA, los jugadores saltan por sus propios medios.
- El receptor de la hilera, con posesión, NO puede salir jugando, DEBE hacer un pase.

## RUCK

- Libre cantidad.
- 1 SOLA y UNICA DISPUTA “DEFINIDA + Color”.
- Se DEBE hacer foco en la postura, al llegar al RUCK.
- PENALIZAR INMEDIATAMENTE EL SQUEEZE BALL.

## OBJETIVO:

- Seguridad.
- Garantizar espacios.
- CONTINUIDAD MEDIANTE LA PREVENCIÓN.





## Categoría M13

### INFO GENERAL

- Aparece la figura del REFEREE, como FACILITADOR de las Leyes del Juego.
- Garantizar ESPACIOS.
- Reinicia el juego de DROP, el equipo que NO marcó TRY.
- 13 jugadores por equipo.
- MAUL hasta 1 metro.
- Conversiones según Leyes del Juego.
- HAND OFF NO sobre CARA, CABEZA o CUELLO.

### TACKLE

- Se tacklea debajo de la cintura.

### SCRUM

- 3+2+1 vs 3+2+1 en posición de EMPUJE , quien forme de #8, NO puede levantarse con la pelota.
- Secuencia de asimiento: CUCLILLAS - TOMARSE - YA.
- Defensa de Backs a 5 metros.
- Medio Scrum defensa detrás del SCRUM.
- Medio Scrum ataque Juega Libre Decisión.
- NO HAY hooking, AVANZO contra RESISTO. Tira saca.
- Medio Scrum introduce la pelota.
- Tomarse del oponente al formar, garantizando ESTABILIDAD.





## LINE OUT

- 5 vs 5.
- Se posicionan a 4 metros del TOUCH.
- Se DEBE colocar a un oponente al que lanza la pelota, en la boca del Line.
- Defensa de Backs a 7 metros.
- Medio metro de separación entre las hileras.
- HAY DISPUTA, los jugadores saltan por sus propios medios.
- El receptor de la hilera, con posesión, NO puede salir jugando, DEBE hacer un pase.

## RUCK

- Libre cantidad.
- 1 SOLA y UNICA DISPUTA “DEFINIDA + Color”.
- Se DEBE hacer foco en la postura, al llegar al RUCK.
- PENALIZAR INMEDIATAMENTE EL SQUEEZE BALL.

### OBJETIVO:

- Seguridad.
- Garantizar espacios.
- CONTINUIDAD MEDIANTE LA PREVENCIÓN.





# Categoría M14

## INFO GENERAL

- REFEREE como FACILITADOR, de las Leyes del juego.
- Prevención de las infracciones, utilizando la ventaja, manteniendo la SEGURIDAD.
- "PARA QUE" se sancionan las infracciones.
- Buscar la continuidad del juego, alentando la búsqueda de ESPACIOS.
- MAUL puede avanzar HASTA 2 metros.
- HAND OFF según Leyes del Juego.
- 15 jugadores por equipo.
- CONVERSIÓN SEGÚN LEYES DEL JUEGO.
- Reinicia el juego DE DROP, el equipo que NO marcó TRY.

## SCRUM

- 8 vs 8, el jugador que juega de #8 puede levantarse, pero NO DEBE ir al CONTACTO.
- Defensa de Backs a 5 metros.
- Secuencia de asimiento: CUCLILLAS - TOMARSE - YA.
- Medio Scrum defensa, marca según Leyes del Juego.
- Medio Scrum ataque, juega libre decisión.
- HAY HOOKING y avance controlado contra resisto MAX 1,5 metros.

## RUCK

- Libre cantidad.
- 1 SOLA y UNICA DISPUTA "DEFINIDA + Color".
- Se DEBE hacer foco en la postura, al llegar al RUCK.
- PENALIZAR INMEDIATAMENTE EL SQUEEZE BALL.



## LINE OUT

- 7 vs 7.
- Se posicionan a 5 metros del TOUCH.
- Se DEBE colocar a un oponente al que lanza la pelota.
- Defensa de Backs a 10 metros.
- Durante el 1er Semestre, ambos equipos DEBEN conformar las plataformas de salto, pero el equipo DEFENSOR NO DISPUTA.
- Si en el 2do SEMESTRE, HAY DISPUTA, DEBEN buscar la pelota con las DOS manos.

## TACKLE

- Se tacklea debajo de la cintura.

### OBJETIVO:

- Seguridad.
- Que los chicos aprendan sobre el reglamento jugando.





# RESUMEN

| SCRUM | JUGADORES      | ATAQUE                        | DEFENSA        | OFF SIDE ½ SCRUM      | OFF SIDE BACKS |
|-------|----------------|-------------------------------|----------------|-----------------------|----------------|
| M14   | 3+4+1 vs 3+4+1 | Hooking y avance controlado   | Resiste        | Según leyes del juego | 5 m.           |
| M13   | 3+2+1 vs 3+2+1 | Avance controlado sin hooking | Resiste        | Detrás del scrum      | 5 m.           |
| M12   | 3+2 vs 3+2     | Avance controlado sin hooking | Resiste        | Detrás del scrum      | 5 m.           |
| M11   | 3 vs 3         | Avance controlado sin hooking | Resiste        | Detrás del scrum      | 5 m.           |
| M10   | 2+1 vs 3       | Avance controlado sin hooking | Resiste de pie | Detrás del scrum      | 4 m.           |
| M9    | 2 vs 3         | Avance controlado sin hooking | Resiste de pie | Detrás del scrum      | 4 m.           |
| M8    | 1 vs 2         | Avance controlado sin hooking | Resiste de pie | Detrás del scrum      | 3 m.           |





# JUGADORES QUE PARTICIPAN EN EL RUCK

- **M14, M13 y M12.** Ruck permitido. Primera y única disputa, libre cantidad de jugadores y libre juego.
- **M11.** Ruck permitido. Primera y única disputa, hasta dos jugadores por lado.
- **M10 y M9.** Ruck permitido. Sólo una única y primer disputa, un solo jugador por lado. Se procura comenzar con el desarrollo de la destreza del ruck poniendo foco en la postura para llegar al ruck. Generar una disputa pero controlada en el marco de la seguridad.
- **M8.** No hay ruck. Si el portador de la pelota cae al suelo, el equipo defensor no podrá disputar la pelota, permitiendo al ataque mantener la posesión de la pelota. Se procura dar prioridad al desarrollo de la enseñanza de caer después del tackle, protección y presentación de la pelota.
- **M7 y M6.** No hay ruck. Se procura dar prioridad al desarrollo de la confianza en las acciones de avanzar, evadir, percepción del espacio, marcar puntos.





# MODALIDAD DE TACKLE SEGÚN CATEGORÍA

| CATEGORÍA                            | MODALIDAD  |
|--------------------------------------|--|
| M14 A M10                            | Tackle debajo de la cintura  |
| M9                                   | Tackle debajo de la cintura. Si uno de los entrenadores propone se puede jugar con reglas de M8  |
| M8                                   | Abrazar 1, 2, 3 o tackle debajo de la cintura. El portador de la pelota que 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 |
| M6 Y M7<br>(Ver guía de proba rugby) | Proba rugby (TAG)  |







# LINE OUT



| CATEGORÍA   | JUGADORES QUE PARTICIPAN | LEVANTAR AL SALTADOR | OPOSICIÓN AL SALTADOR | OFF SIDE BACKS |
|-------------|--------------------------|----------------------|-----------------------|----------------|
| M14         | 1+7+1                    | Si                   | Si<br>Sin Disputa     | 10 m.          |
| M13         | 1+5+1                    | No                   | Si                    | 7 m.           |
| M12         | 1+4+1                    | No                   | Si                    | 7 m.           |
| M11         | 1+3+1                    | No                   | Si                    | 7 m.           |
| M10         | 1+2+1                    | No                   | Si                    | 5 m.           |
| M9          | 1+1+1                    | No                   | Si                    | 5 m.           |
| M8, M7 Y M6 | No hay line outs         |                      |                       |                |





# RESUMEN REGLAMENTO NACIONAL DE RUGBY INFANTIL 2021



| ORGANIZACIÓN                            | M14   | M13            | M12     | M11            | M10     | M9            | M8      | M7      | M6 Y M7 |
|---|---|----------------|---------|----------------|---------|---------------|---------|---------|---------|
| <b>CANTIDAD DE JUGADORES</b>            | 15  | 13             | 12      | 10             | 9       | 7             | 5       | 5       | 5       |
| <b>CAMPO DE JUEGO</b>                   | 100 x 60/70   | 70 x 55        | 60 x 46 | 47 x 37        | 45 x 33 | 35 x 24       | 35 x 22 | 22 x 12 | 22 x 12 |
| <b>RATIO X JUG. / ESPACIO DE CANCHA</b> | 4,66 m  | 4,23 m         | 4,16 m  | 4 m            | 3,88 m  | 3,57 m        | 3,14 m  | 3 m     | 3 m     |
| <b>DURACIÓN DE PARTIDOS</b>             | 4x15 (pausa 5)  | 6x10 (pausa 5) |         | 5x10 (pausa 5) |         | 5x5 (pausa 5) |         |         |         |
| <b>MAX. TIEMPO DE JUEGO EN 48HS</b>     | 90 (pausa 40)   | 80 (pausa 40)  |         | 70 (pausa 40)  |         | 60 (pausa 40) |         |         |         |
| <b>TAMAÑO DE LA PELOTA</b>              | 5   | 4              |         |                |         | 4 o 3         |         |         |         |
| <b>CALZADO</b>                          | Zapatillas o botines con suela de goma, prohibido con tapones intercambiables                                       |                |         |                |         |               |         |         |         |
| <b>PROTECTOR BUCAL</b>                  | Uso obligatorio   |                |         |                |         |               |         |         |         |
| <b>JUEGO SUCIO</b>                      | De ser necesario, solicitar cambio temporario o permanente  |                |         |                |         |               |         |         |         |
| <b>ENCARGADOS DE EQUIPO</b>             | Los encargados de equipo no deben entrar al campo de juego durante el partido. Excepciones ver el apartado de Scrum |                |         |                |         |               |         |         |         |



| SCRUM                               | M14   | M13                          | M12        | M11    | M10      | M9     | M8     | M7                                | M6 Y M5 |  |  |
|-------------------------------------|---|------------------------------|------------|--------|----------|--------|--------|-----------------------------------|---------|--|--|
| <b>CANTIDAD DE JUGADORES</b>        | 8 vs 8  | 3+2+1 vs 3+2+1               | 3+2 vs 3+2 | 3 vs 3 | 2+1 vs 3 | 2 vs 3 | 1 vs 2 | No hay, se reinicia con FREE KICK |         |  |  |
| <b>SE PUEDE EMPUJAR?</b>            | Solo el equipo que arroja la pelota, el otro sólo resiste. Ver apartado |                              |            |        |          |        |        |                                   |         |  |  |
| <b>SE PUEDE GIRAR?</b>              | No  |                              |            |        |          |        |        |                                   |         |  |  |
| <b>PUEDE LEVANTARSE EL 8?</b>       | Si  | No                           |            |        |          |        |        |                                   |         |  |  |
| <b>HAY HOOKING?</b>                 | Si  | No, es AVANZO CONTRA RESISTO |            |        |          |        |        |                                   |         |  |  |
| <b>OFF SIDE ½ SCRUM QUE NO TIRA</b> | Leyes WR  | Detrás del SCRUM             |            |        |          |        |        |                                   |         |  |  |
| <b>OFF SIDE BACKS</b>               | 5 m   |                              |            |        | 4 m      |        | 3 m    |                                   |         |  |  |



| LINE OUT                                       | M14   | M13   | M12        | M11        | M10                   | M9 | M8 | M7 | M6 Y M5 |  |
|--|---|---|------------|------------|-----------------------|----|----|----|---------|--|
| N° DE JUGADORES + LANZADOR + ½ SCRUM           | 7+1 vs 7+1  | 5+1 vs 5+1                                    | 3+1 vs 3+1 | 2+1 vs 2+1 | 1+1 vs 1+1            |    |    |    |         |  |
| HAY DISPUTA?                                   | NO el 1er semestre / SI el 2do semestre, usando AMBAS MANOS | Si, todos los jugadores deben saltar y lanzar |            |            |                       |    |    |    |         |  |
| CUÁNTO DEBE HABER DE SEPARACIÓN ENTRE HILERAS? | 1 metro   | 0,5 metros                                    |            |            |                       |    |    |    |         |  |
| PUEDO LEVANTAR AL SALTADOR?                    | Si  | No  |            |            |                       |    |    |    |         |  |
| ROTACIÓN DE JUGADORES                          | Pueden moverse en el line out y luego saltar                |   |            |            | Saltan desde el lugar |    |    |    | NO HAY  |  |
| PUEDO SALIR JUGANDO?                           | Los jugadores de la hilera no, el ½ scrum si                |   |            |            |                       |    |    |    |         |  |
| PUEDO EMPUJAR EN EL MAUL?                      | Si, hasta 2 m   | Si, hasta 1 m                                 |            |            |                       |    |    |    |         |  |
| DISTANCIA TOUCH A 1ER JUGADOR                  | 5 m   | 4 m   |            |            | 3 m                   |    |    |    |         |  |
| OFF SIDE DE LOS BACKS                          | 10 m  | 7 m   |            |            | 5 m                   |    |    |    |         |  |
| SI EL TIRADOR LANZA MAL?                       | Puedo hacer que lo repita, si persiste aplico las leyes WR  |   |            |            |                       |    |    |    |         |  |





# SITUACIONES DE CONTACTO



| ORGANIZACIÓN               | M14   | M13   | M12 | M11 | M10 | M9 | M8 | M7 | M6 Y M7 |
|----------------------------|---|---|-----|-----|-----|----|----|----|---------|
| TACKLE                     | Ver apartado de tackle  |   |     |     |     |    |    |    |         |
| EXCEPCIÓN TACKLE           | Para la M9, si los entrenadores lo desean pueden jugar con la regla M8 años. Primando ésta opción |   |     |     |     |    |    |    |         |
| PALABRA CLAVE EN EL TACKLE | Al pantalón   |   |     |     |     |    |    |    |         |
| EMBESTIR                   | No intencionalmente, el portador debe intentar eludir al defensor                                 |   |     |     |     |    |    |    |         |
| HAND OFF                   | Leyes WR  | Permitido, excepto sobre la cara, cabeza o cuello |     |     |     |    |    |    |         |



| OTRAS SITUACIONES DE JUEGO           | M14   | M13   | M12                       | M11    | M10                                  | M9 | M8               | M7                      | M6 Y M5 |  |
|--------------------------------------|---|---|---------------------------|--------|--------------------------------------|----|------------------|-------------------------|---------|--|
| <b>MAUL (PELOTA EMERGER RÁPIDO)</b>  | Empuje hasta 2 m  | Empuje hasta 1 m  |                           |        |                                      |    | No hay           |                         |         |  |
| <b>RUCK, N° DE JUGADORES</b>         | Libre   |   | 2 vs 2                    | 1 vs 1 |                                      |    | No hay ruck      |                         |         |  |
| <b>RUCK, DISPUTA DE LA PELOTA</b>    | 1era y única disputa, a la orden del referee "DEFINIDA + Color", se deja de empujar       |   |                           |        |                                      |    |                  |                         |         |  |
| <b>KNOCK ON Y PASE FORWARD</b>       | Leyes WR  |   |                           |        | Involuntario, sigue el juego         |    |                  |                         |         |  |
| <b>PATADAS (KICKS)</b>               | Leyes WR  | Permitidas, si cruza la línea de touch, sin picar dentro del campo de juego, es SCRUM, desde dónde se pateó |                           |        |                                      |    | Permitida        |                         |         |  |
| <b>SALIDAS (INICIOS Y REINICIOS)</b> | Leyes WR  | Drop por el equipo al que le marcaron el try  |                           |        | Reinicia de DROP el que marcó el try |    |                  | Drop, rotando jugadores |         |  |
| <b>CONVERSIÓN AL TRY</b>             | Leyes WR  |   | Drop, frente a los postes |        | No se patea                          |    |                  |                         |         |  |
| <b>PENALES (PK)</b>                  | Leyes WR  | Se transforman en free kick   |                           |        |                                      |    |                  |                         |         |  |
| <b>PK O FK (DISTANCIA DEFENSA)</b>   | Leyes WR  | 7 m   |                           | 5 m    |                                      |    | 3 m              |                         |         |  |
| <b>PENALES A 5 M DEL IN GOAL</b>     | Leyes WR  | No se permite el juego rápido   |                           |        |                                      |    |                  |                         |         |  |
| <b>ANULADA, INGRESA DEFENSA</b>      | Leyes WR  | Scrum a 5 m. Tira atacante  |                           |        |                                      |    | FK a 3 m. Ataque |                         |         |  |
| <b>ANULADA, INGRESA ATAQUE</b>       | Leyes WR  | 7 m   |                           | 5 m    |                                      |    | 3 m              |                         |         |  |
| <b>TERCER TIEMPO</b>                 | Reunión de camaradería de todos los entrenadores, jugadores, referee, dirigentes y padres |   |                           |        |                                      |    |                  |                         |         |  |



# APARTADO TACKLE

| CATEGORÍA | MODALIDAD   |
|-----------|---|
| M6        | Proba rugby   |
| M7 Y M8   | Abrazado 1, 2, 3 o tackle debajo de la cintura  |
| M9        | Tackle debajo de la cintura, si uno de los equipos propone 1, 2, 3 o tackle prima esta opción |
| M10 A M17 | Tackle debajo de la cintura   |







# APARTADO SCRUM

| CATEGORÍA | MODALIDAD   | SECUENCIA DE ASIMIENTO   |
|-----------|---|--------------------------|
| M6 Y M7   | No hay  | No hay                   |
| M8        | 1 vs 2 hombros sobre cadera, solo empuja 1 y los 2 que están de pie solo resisten   | Cuclillas - Tomarse - Ya |
| M9        | 2 vs 3 hombros sobre caderas, solo empujan 2 y los 3 que están de pie solo resisten   | Cuclillas - Tomarse - Ya |
| M10       | 2+1 vs 3 hombros sobre caderas, solo empujan 2+1 y los 3 que están de pie solo resisten   | Cuclillas - Tomarse - Ya |
| M11       | 3 vs 3 con empuje, partiendo con buena postura, solo empuja el equipo que pone en juego la pelota hasta que superan la línea de la misma (no hooking). Entran los entrenadores a asistir y dar seguridad, uno de cada lado posición agazapados y con una mano por debajo y otra arriba. Ante la posibilidad de derrumbe sostienen | Cuclillas - Tomarse - Ya |
| M12       | 3+2 vs 3+2 parten de arriba con tres cantos y los +2 se ponen en la posición de alas y sostienen de la camiseta y pantalón. Empuja un metro el equipo que pone en juego la pelota. El otro solo resiste   | Cuclillas - Tomarse - Ya |
| M13       | 3+2+1 vs 3+2+1. Avance controlado SIN hooking   | Cuclillas - Tomarse - Ya |
| M14       | 3+4+1 vs 3+4+1 Hooking y Avance controlado 1 metro y medio  | Cuclillas - Tomarse - Ya |