

REGLAMENTO DE RUGBY CINTA O TAG (Adaptación a entornos escolares)



1. El Terreno de juego

El espacio de juego es una pista polideportiva (aprox. 40x20 m). En los laterales debe haber 1 m hasta cualquier obstáculo (gradas, pendientes, etc) y en los fondos se debe dejar una zona de marca de 2 m como mínimo. Si existen porterías fijas al suelo, se adelantará la línea de fondo 5 m. Todo por razones de seguridad de los jugadores.

2. Balón de juego

El balón será el homologado por la IRB, tamaño 4.

3. Numero de Jugadores

El equipo constará de un mínimo de 4 y un máximo de 7 jugadores, estando siempre en el campo dos jugadoras féminas, con un total de 4 jugadores en campo. Si un equipo queda con menos de 4 jugadores en el campo, el partido finaliza. Todos los jugadores inscritos en acta deben jugar al menos un periodo.



4. El cinturón y las cintas

Las cintas deben estar colocadas totalmente laterales a la altura de las caderas. Los cinturones deben de estar colocados por encima de la camiseta o peto de juego para no dificultar el agarre de las cintas. No se pueden meter las cintas dentro de los bolsillos de los pantalones, ni inventarse algún método que dificulte el agarrado de la cinta. Los cinturones deberán estar **perfectamente ajustados** para evitar que se produzcan lesiones por meter el dedo entre el cuerpo y el cinturón.



El incumplimiento de estas reglas será sancionado con la pérdida de posesión del balón.

5. El Tiempo. Duración del partido

El partido constará de **dos periodos de 10 minutos** cada uno, con un descanso de 2 minutos.

Los cambios se pueden efectuar en el momento que se crea oportuno durante el juego, siempre y cuando no influyan en el correcto funcionamiento del juego.

6. Marcar puntos

El objetivo del juego es marcar un ensayo. Para marcar ensayos en Rugby, normalmente los jugadores deben posar el balón detrás de la línea de ensayo.

Por motivos de seguridad, los ensayos se contabilizarán cuando el jugador haya atravesado la línea de ensayo con el balón en sus manos.

Si el jugador tira el balón al suelo tras cruzar la línea de ensayo, no se contabilizarán los puntos y será cambio de posesión del balón con saque desde el suelo a 5 metros de la línea de ensayo.

Un ensayo tiene un valor de 1 punto (tanto si lo ha conseguido un chico como una chica).



7. Saques o puestas en juego

7.1. Saques de centro:

Los partidos inician cada tiempo con un saque de centro.

Después de cada ensayo, el juego lo iniciará el equipo que marcó con un saque de **patada de volea**. Esta patada se efectuará desde la mitad de su campo, estando **todos los jugadores detrás del jugador que patea el balón**. El saque deberá sobrepasar 5 metros de la línea de medio campo, quedando el balón dentro del campo contrario.



- Si el balón no sobrepasa los 5 metros del centro del campo.
- Si el balón sale por detrás de la línea de balón muerto o toca algún elemento por detrás de la línea de ensayo
- Si el balón sale directamente fuera sin haber botado dentro del campo

En estos tres casos el equipo que recibía el saque tendrá la posesión con un saque desde el suelo en el centro del campo.

Si el balón bota dentro del campo y sale por la línea de touche se realizará un saque de lateral por donde salió el balón **a favor del equipo que sacaba**.

Si el balón bota dentro del campo y sale por la línea de ensayo contraria se realizará un **saque a 5 metros por donde salió el balón a favor del equipo que sacaba**.

Se permite el control del balón con el pie en la recepción de un saque de centro.

7.2 Saques desde el suelo.

Rodar el balón con el pie hacia un compañero de equipo situado detrás del sacador.



posesión).

Se permite el **saque rápido**, habilitación de arriba, pero debe existir un espacio o fase aérea al momento de golpear el balón (En caso contrario se pierde la



7.3 Saques desde lateral.

Un jugador fuera del campo pasa hacia atrás a otro dentro del campo.

Si el balón o el jugador con balón salen fuera de la línea de touche o si el jugador se encuentra fuera del campo y toca el balón, (aunque esté el balón dentro del terreno de juego), **la posesión pasa al otro equipo que reiniciará el juego con un saque desde el lateral.** El equipo defensor deberá colocarse en su campo, a 5 metros del punto de saque.

8. Jugadores defensores.

Los jugadores en posición de defensa deben reducir el espacio del ataque para avanzar.

Los jugadores en posición de defensa **no pueden tocar intencionalmente** a los jugadores en posición de ataque. Pueden solo **coger una cinta** y quitarla



de la cintura o los pantalones **del jugador que tiene el balón** en posición de ataque. Todas las otras formas de contacto no son permitidas (p.ej.: tirar de la camiseta del jugador, obstruir al jugador en posición de ataque, chocar al jugador, empujar al jugador, luchar para conseguir el balón...etc.). **En ningún caso estará permitido robar el balón de la mano del atacante.**

Si esta regla se infringe el equipo de este jugador será penalizado con 5 metros de campo en contra, o perdiendo la posesión del balón si es equipo en ataque.

Por placaje **se entiende quitar la Cinta** del jugador atacante con el balón.

Al iniciar un nuevo ataque (p.ej. después un placaje o cuando un equipo recupera la posesión, o hay una nueva puesta en juego. etc.) **la línea de defensa debe estar a 5 metros (5 pasos)** detrás de la posición de ataque.

El jugador en posición de ataque puede correr hacia el espacio o evitar a un jugador de defensa. No obstante, no puede impedir que el jugador en posición de defensa le quite la cinta ni puede tapárselo con el mismo fin.

Si un jugador en posición de defensa quita una cinta al equipo en posición de ataque, **debe gritar "Cinta"**. El juego vuelve al punto de placaje si el árbitro pita un placaje.

Si se grita "Cinta" y no se ha quitado, se penaliza con 5 metros más u otro castigo si se es reincidente.

El equipo en posición de ataque tiene **5 oportunidades para atacar** en cada posesión.

Después de la quinta oportunidad la posesión pasa al otro equipo.



Un jugador no puede jugar si las dos Cintas no están pegadas a ambos lados de sus caderas.

9. Fuera de juego

Después del placaje todo el equipo en posición de defensa debe colocarse **5 metros** detrás del punto de puesta en juego. No pueden obstruir el juego (p.ej. el pase o a un jugador) si el otro equipo inicia la puesta en juego rápidamente. Si se están moviendo y no interfieren no serán penalizados (ventaja).

El incumplimiento de esta regla se sancionará con 5 metros de penalización y 5 nuevos ataques por defender en fuera de juego. El equipo no infractor, realizará un saque desde el suelo en el punto donde se produjo la infracción.

10. El Ataque

El equipo en ataque tiene **cinco tentativas para marcar un ensayo** en cada posesión a menos que la pierda (p.ej. un pase en la línea de banda "*en touche*", un pase avanzado, o una falta de juego, etc.).

El jugador en posición de ataque debe correr hacia el espacio y hacia un jugador en posición de defensa. Si no hay espacio el jugador debe pasar el balón a otro que esté en mejor posición.



twinkl.com

Cuando a un jugador atacante, portador del balón, le quitan al menos 1 de sus cintas, en ese momento, puede pasar el balón a otro compañero sin realizar ninguna parada del juego, disponiendo de **1 metro o 1 segundo** para poder pasar el balón. Ese agarrado de cinta se contabilizará como agarrado 1, 2, 3...

Si no decidiese conectar con un pase en ese espacio, deberá volver al punto de placaje para reiniciar el juego desde un saque desde el suelo.

Si un jugador **no tiene los dos Cintas pegados** a sus caderas no puede jugar. Si él juega sin una o dos Cintas el árbitro debe dar la posesión al otro equipo inmediatamente y se reinicia el juego donde cogió el balón.

11. El pase

En Rugby Cinta **no se puede pasar el balón hacia delante**. Una mala recepción con caída del balón hacia delante tiene la misma consideración que un pase adelantado, denominado "*avant*".

El incumplimiento de esta regla será sancionado con la pérdida de posesión del balón



por "avant". El equipo no infractor, realizará un saque desde el suelo en el punto donde se produjo la infracción, disponiendo de 5 nuevos agarrados de cinta.

12. Adelantado o pase adelantado

Cuando el jugador intenta coger, pasar o recoger el balón y éste cae hacia delante o se da a un compañero que se encuentra adelante, la posesión pasará al otro equipo.

13. La patada

Está totalmente prohibido patear. Si el balón golpea no intencionalmente en la pierna o pie de un jugador y va al suelo, el juego puede continuar (ver punto siguiente).

14. Ir al suelo

Rugby Cinta es un juego en el que los jugadores tienen que estar siempre de pie.

Si el balón cae al suelo (hacia atrás) el juego puede continuar y cualquiera de los dos equipos puede coger el balón, pero los jugadores no pueden tirarse al suelo para recogerlo, es demasiado peligroso.

Si el balón no es levantado del suelo inmediatamente y sin peligro, el árbitro pitará y cambiará la posesión (por seguridad).

También si un jugador con el balón cae al suelo, será sancionado con la pérdida de posesión del balón. El equipo no infractor, realizará un saque desde el suelo en el punto donde se produjo la infracción, disponiendo de 5 nuevos agarrados de cinta.



15. En la línea de lateral

Si el balón sale fuera de la línea de lateral, la posesión pasa al otro equipo y la puesta en juego es en el punto en que salió, dentro del campo. Si un jugador sale fuera y hace un pase antes de tocar el suelo no es saque de lateral (como en baloncesto).

16. Recepciones y saltos.

No está permitido saltar para evitar el agarrado de una cinta. El resto de saltos que se produzcan no serán penalizados siempre y cuando no supongan situaciones peligrosas y no haya ningún oponente en un radio de 2 metros.

17. El Árbitro

El trabajo del árbitro es hacer que el juego sea tan seguro, agradable y justo, como sea posible. Es muy importante su imagen, criterio, vocabulario y ejemplo respecto a los niños. Debe conocer estas reglas y empezar a inculcar valores de honradez, lealtad, caballerosidad y generosidad propios del rugby.

18. La ventaja y la seguridad

En lugar de parar el partido cada vez que haya una falta, **los árbitros pueden dar ventaja** al equipo contrario si hay posibilidad de que éste pueda obtener una ventaja táctica o territorial.

La seguridad prevalece siempre sobre la ventaja, es decir, si existe un jugador lesionado, contusionado, herido, etc., que represente para el árbitro peligro para la integridad del mismo y urgencia en la atención, no se dará ventaja.

En caso de **juego peligroso**, desleal (p.ej. poner zancadillas), de infracciones reiteradas o incorrección las **ventajas no deben ser permitidas**. El árbitro debe solucionar el problema.

En todo caso, **el árbitro debe comunicar que se está jugando en ventaja** y en su caso, **advertir posteriormente al jugador de su infracción**, al objeto de que sea consciente de la falta cometida.

Está prohibido jugar con relojes, anillos, pulseras, pendientes, piercing, gafas de montura, y cualquier otro elemento peligroso para el jugador u otros jugadores.

19. Faltas o Infracciones y Antijuego

Si hay contacto intencionado o infracciones reiteradas, el árbitro está obligado a mostrar al jugador una **tarjeta amarilla** (sancionada con 5 minutos fuera del campo) o **tarjeta roja** (expulsión definitiva del partido), en el segundo caso es **sin sustitución**. Y el equipo queda con 1 jugador menos. Si es en una **Concentración**, quedará **directamente fuera** de la misma con 2 tarjetas amarillas (ó 1 tarjeta roja.)



Las infracciones pueden ser penalizadas por el árbitro de la siguiente manera:

- 1 Conceder la **posesión** al equipo contrario (infracciones y faltas de respeto o control).
- 2 Físicamente adelantar el juego **cinco metros** dando ventaja al equipo no penalizado (juego desleal y discutir al árbitro).

- 3 Mostrar una **tarjeta roja o amarilla** de acuerdo con las reglas de Rugby Cinta (dando la posesión al otro equipo).
- 4 Cualquier hecho, actitud o intención desleal, no recogida aquí y que vaya contra un juego honrado y leal, debe ser penalizada por el árbitro.

20. Sustituciones

Se puedan hacer sustituciones en **cualquier momento** y tan a menudo como se desee con los 7 jugadores del equipo, **siempre que el juego esté parado**. Válido para cambios con **cualquier número de jugadores simultáneamente**. Los jugadores pueden **salir y volver a entrar** durante el partido.