



RESOLUCIÓN DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE DEPORTES, POR LA QUE SE AMPLÍA A LAS CATEGORÍAS INFANTIL Y CADETE LA MODALIDAD DE RUGBY CINTA DENTRO DEL CAMPEONATO DE PROMOCIÓN DEPORTIVA DE LA REGIÓN DE MURCIA CORRESPONDIENTE AL PROGRAMA DE ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE EN EDAD ESCOLAR PARA EL CURSO 2019/2020.

La Ley 2/2000, de 12 de julio, del Deporte de la Región de Murcia, establece la obligatoriedad de la Comunidad Autónoma de garantizar, en el ámbito de su competencia, el acceso de todos los ciudadanos a la práctica del deporte en igualdad de condiciones y oportunidades.

La citada Ley expone en su artículo 11 que anualmente la Consejería competente en materia de deportes aprobará el programa de Deporte en Edad Escolar, que estará orientado a la educación integral de los escolares, al desarrollo armónico de su personalidad, a la consecución de unas condiciones físicas y de salud y a una formación que posibiliten la práctica del deporte en edades posteriores.

Por ello la Consejería de Educación, Juventud y Deportes, por Orden de 17 de julio de 2019 (BORM de 26 de julio), aprobó el programa *de Actividad Física y Deporte en Edad Escolar de la Región de Murcia* para el curso 2019/2020. Este programa plantea un modelo de descentralización y coordinación entre administraciones públicas y agentes deportivos, distribuyendo su peso en cada institución (la Dirección General de Deportes, los Municipios, las Federaciones Deportivas y los Centros de Enseñanza) de acuerdo con los objetivos a alcanzar en las distintas etapas de la vida escolar y en función de la evolución de las capacidades físicas de los niños y jóvenes escolares.

Por Resolución de 26 de julio de 2019 (BORM de 7 de agosto) se aprobaron las bases de participación y las Reglas Técnicas de las modalidades deportivas incluidas en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia correspondiente al programa de Actividad Física y Deporte en Edad Escolar. En el Anexo I de dicha Resolución se incluye el Rugby Cinta como una de las modalidades deportivas del Campeonato, en las Categorías Benjamín y Alevín.





En el punto 4 de dicho Anexo I se dispone que a propuesta de los Ayuntamientos o Federaciones Deportivas se podrán organizar competiciones no convocadas expresamente, siempre que el número de inscripciones así lo aconseje. Su autorización corresponderá a la Dirección General de Deportes.

La Federación de Rugby de la Región de Murcia ha solicitado ampliar la modalidad deportiva de Rugby Cinta a las categorías Infantil y Cadete, ya que estima que se cuenta con suficientes docentes con formación en esta práctica deportiva y que desean promocionarla en los Institutos y Centros de Educación Secundaria de la Región de Murcia.

Vista dicha solicitud, la Dirección General Deportes la considera adecuada a los objetivos del Programa de Actividad Física y Deporte en Edad Escolar de la Región de Murcia, y de acuerdo a la Disposición Final Primera de la Orden que aprueba dicho programa, y que faculta al Director General de Deportes para adoptar cuantas medidas sean necesarias para su ejecución

RESUELVE

Autorizar la ampliación de la modalidad deportiva de RUGBY CINTA a las categorías INFANTIL Y CADETE, dentro del Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia correspondiente al programa de Actividad Física y Deporte en Edad Escolar” para el curso 2019/2020, cuyas normas generales y bases de participación serán las contenidas en el Anexo I de la Resolución de la Dirección General de Deportes de 26 de julio de 2019 (BORM de 7 de agosto) y de acuerdo a las siguientes Reglas Técnicas:

1. Edad de los participantes

Infantil: nacidos en 2006 y 2007 (se permite la participación de los nacidos en 2008)

Cadete: nacidos en 2004 y 2005 (se permite la participación de los nacidos en 2006)





2. Composición de los equipos

La participación se hará por equipos formados por escolares de un mismo centro educativo y de composición obligatoriamente mixta.

3. El Terreno

El terreno de juego será de 40 x 20 metros.

4. Número 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.

5. Cinta o 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.

6. El Tiempo. Duración del partido y sustituciones de jugadores.

El partido constará de dos periodos de 15 minutos cada uno, con un descanso de 5 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.

7. 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, y para adaptarnos a las instalaciones, los ensayos se contabilizarán cuando el jugador haya atravesado la línea de ensayo con el balón en sus manos.

Se considerará ensayo si el agarrado de cinta se produce en la cercanía de la línea aunque este jugador no la haya atravesado (agarrado a un 1 metro de la línea), siempre y cuando el defensor venga por detrás o por el lateral del atacante.

Si el agarrado de cinta se produce de manera frontal al atacante, en la cercanía de ensayo, se contabilizará como un agarrado.

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, salvo cuando es un partido mixto, el ensayo de chica tiene un valor de 2 puntos.

8. Puesta en Juego.

8.1 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.

Saques desde el suelo.

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

8.2 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.

9. Derechos y Deberes de los jugadores.

9.1 Jugadores Defensores

Los jugadores defensores deben reducir el espacio del ataque para avanzar.

Los jugadores defensores no pueden tocar a los jugadores en posición de ataque.

Solo podrán coger las cintas y quitarlas de la cintura del jugador portador de balón. Todas las otras formas de contacto no están permitidas (tirar de la camiseta del jugador, obstruir al jugador atacante, luchar para conseguir el balón...etc.).

a. El Agarrado de la Cinta.

El placaje consiste en quitar 1 de las 2 cintas al jugador que tiene el balón.

Si un jugador defensor quita 1 o las 2, al jugador atacante, éste deberá levantar la cinta para que el agarre se haga más visible para el árbitro o bien dejarla en el suelo, en el punto donde se produjo el agarrado. La cinta en el suelo facilitará la localización del punto de saque.

b. Fuera de Juego.

Después de cada agarrado en el que se produzca una parada en el juego (saque desde el suelo, saque de lateral), el equipo defensor debe alejarse a 5 metros hacia su campo, detrás del punto de saque.





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.

c. Acciones Desleales de los Defensores.

Los defensores no podrán lanzar la cinta de cualquier manera para dificultar su localización.

El jugador defensor que realiza el agarrado de cinta, no podrá interceptar un pase rápido del atacante si este decide pasarla en el espacio de 1 metro o 1 segundo a otro compañero. Podrá defender quitando cintas pero no sobre el balón.

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

9.2 Los jugadores atacantes

Los jugadores atacantes deben correr hacia los espacios libres entre los defensores. Si no hay espacios libres, el jugador debe pasar el balón a otro que esté en mejor posición.

El equipo atacante tiene 5 oportunidades para atacar. Después de la quinta oportunidad se producirá un cambio de posesión con saque desde el suelo para el adversario.

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.

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.





Acciones Desleales de los Atacantes.

El jugador atacante nunca podrá realizar una acción que provoque contacto físico con los defensores.

El jugador atacante podrá correr hacia el espacio o evitar al jugador defensor, pero no podrá impedir que le agarren sus cintas haciendo un “rafut” o “hand- off”, (poner la mano para evitar el agarre del defensor) o protegiendo sus cintas con la mano.

Un jugador no podrá jugar si no lleva las dos cintas a ambos lados de sus caderas. Podrá realizar los saques (tanto de lateral como desde el suelo) pero no podrá entrar en juego hasta que no lleve correctamente colocado el cinturón.

Si un jugador no tiene las dos cintas pegadas a sus caderas no puede jugar, (puede sólo rodar el balón para reiniciar el juego pero inmediatamente se debe pegar las cintas antes de jugar).

No están permitidos los giros consecutivos del jugador atacante para evitar el agarrado de cinta.

El incumplimiento de estas reglas 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.

10. Ir al Suelo.

El 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 ni para marcar ensayos.

El incumplimiento de estas reglas 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.

11. 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.

12. El Árbitro.

El trabajo del árbitro es hacer que el juego sea tan seguro y agradable como sea posible, y no intervenir en las fases de juego salvo para indicar infracciones o informar de ventajas (deben recordar que no son los entrenadores de los equipos y que los participantes deben tener autonomía de decisión durante el juego).

13. Sanciones por anti juego.

Para el contacto deliberado o las faltas repetitivas el árbitro podrá sacar una tarjeta amarilla (expulsión temporal de cinco minutos pudiendo entrar otro jugador en su lugar) o una tarjeta roja (el jugador tiene que dejar el juego y su equipo juega con un jugador menos). Se adaptará este tiempo en partidos con reducción de tiempo por partes.

14. La Ventaja.

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

EL DIRECTOR GENERAL DEPORTES

(documento firmado electrónicamente en la fecha indicada al margen)

Fdo.: Francisco Javier Sánchez López

