



REGLAS DEL JUEGO DEL RUGBY TAG

Tanto jugadores como árbitros tienen que garantizar estrictamente la observación del Reglamento de Juego de la I.R.B, así como las modificaciones específicas para esta modalidad.

3.1. OBJETIVO

El objetivo del juego es anotar un ensayo (5 puntos) colocando y presionando el balón contra el suelo en o más allá de la línea de ensayo. **Se podrá conceder un ensayo de castigo si este hubiera sido probablemente anotado si el equipo defensor no hubiera cometido una infracción de juego desleal.**

Para garantizar la seguridad, el portador del balón debe permanecer todo el tiempo de pie y no le está permitido anotar un ensayo tirándose sobre la zona de marca. Si un jugador apoya el balón estando de rodillas, se debería conceder el ensayo, posteriormente, se les debería recordar a todos los jugadores que deben permanecer sobre sus pies. ***Ningún jugador puede impedir, mediante contacto, que el balón se pueda colocar en la zona de marca, ni incluso situando la mano entre el balón y el suelo.***

Por razones de seguridad, cuando el Rugby Tag se juega en recintos cubiertos o en áreas restringidas, el ensayo puede concederse si el portador del balón atraviesa el plano vertical de la línea de ensayo, sin necesidad de apoyar el balón en el suelo. Esto va a permitir que todos los jugadores mantengan su cabeza levantada, visualizando su entorno.

Cuando se anota un ensayo, el juego recomienza con un pase libre desde el centro del campo efectuado por el equipo que no ha ensayado.



3.2 EQUIPOS

El Rugby Tag se juega entre equipos con igual número de jugadores, no constando cada equipo de más de 7 jugadores ni menos de 5. Los equipos pueden acordar el número de cambios. Los jugadores sustituidos pueden volver al juego en cualquier momento. Las sustituciones solo pueden llevarse a cabo en situaciones de balón “muerto” o en el descanso y siempre con el consentimiento arbitral.

3.3 PASES

El balón sólo puede ser pasado lateralmente o hacia atrás y por el aire, nunca entregarlo en las manos de otro jugador. Si el balón se entrega en las manos, es pasado por el aire hacia delante o se cae hacia delante (hacia la línea de ensayo del rival) se concederá un pase libre para el equipo no infractor, al menos que se conceda la ventaja. Con el objetivo de mantener la fluidez del juego, los árbitros deberían conceder la ventaja siempre que fuera posible.

3.4 PASE LIBRE

- a. El pase libre se utiliza para comenzar el partido al comienzo de cada mitad, desde el centro del campo, cuando el balón sale a lateral en el punto donde salió y desde el punto indicado por el árbitro cuando ha tenido lugar una infracción.
- b. En el pase libre la oposición debe situarse a 7 metros del punto de inicio-reinicio. No pueden avanzar hasta que el balón haya abandonado las manos del pasador. En el pase libre el pasador debe comenzar con el balón en ambas manos y cuando el árbitro indique “JUEGO” el balón debe ser pasado hacia atrás a un compañero de equipo. Por razones de seguridad, el receptor del pase no deberá situarse a más de 2 metros del pasador. El jugador que ejecuta el pase libre **debe** pasar el balón y no puede correr con el mismo cuando el árbitro da la orden de “JUEGO”.
- c. Cuando se produce una infracción, el balón sale a lateral más allá de la línea de ensayo o a menos de 7 metros de dicha línea, el pase libre se le concederá al equipo no infractor a 7 metros de la línea de ensayo. Esto proporciona más espacio para jugar a ambos equipos.



3.5 EL TAG (LA CINTA)

- a. Todos los jugadores tienen que llevar un “cinturón tag” alrededor de su cintura con dos cintas unidas con “velcro” al cinturón, una en cada cadera. Los cinturones tag deben estar firmemente sujetos y cualquier sobrante del mismo debe ser entremetido para que no se pueda tirar de él por error. Los cinturones tag deben colocarse por fuera de la camiseta y deben estar constantemente visibles. Los árbitros deben estar pendientes de que las cintas no se hayan enrollado en el cinturón y no puedan ser arrancadas del mismo.
- b. Las dimensiones de las cintas son de 38 cm. de longitud y 5 cm. de anchura aunque pequeñas variaciones respecto a las dimensiones no deberían constituir un problema. Deberían estar fabricadas con plástico flexible o lona. Los colores habituales para las cintas son rojo, azul, verde y amarillo. Los colores deben elegirse para que destaquen de la equipación de los jugadores. Los entrenadores deben recordar que las cintas deben colocarse en las caderas, ni delante ni detrás, lo que puede hacer necesario que tengan que ayudar a ajustar el cinturón a los jugadores con pequeña cintura. Hacer un nudo en el cinturón entre las dos piezas de “velcro” ayuda a que las cintas se sitúen en posición correcta.
- c. Un “TAG” se produce cuando se arranca una de las dos cintas al portador del balón. Sólo se le puede hacer tag al portador del balón. El portador del balón puede correr y evadir a los jugadores que pretenden hacerle “tag” pero no puede apartarlos, usando sus manos o el balón, ni tampoco proteger sus cintas de ninguna forma. El balón no puede ser arrancado de las manos del portador bajo ningún concepto.
- d. Si un jugador no lleva las dos cintas en su cinturón, una en cada cadera, será penalizado si se convierte en portador del balón o si hace un tag a un rival y se decretará un pase libre al equipo no infractor en el lugar de la infracción.
- e. Acciones del portador del balón:
 1. Cuando al portador del balón se le hace “tag” debe pasar el balón a un compañero de equipo en un máximo de 3 segundos, incluyendo el tiempo de parada para el pase. El portador del balón debe intentar



detenerse tan pronto como sea posible; 3 zancadas es un tiempo de referencia para los árbitros, pero el balón puede pasarse en el acto de la parada. ***Si el pase se efectúa después de 3 segundos o el jugador realiza más de 3 zancadas debe ser sancionado con un pase libre que se concederá al equipo no infractor en el punto donde se realizó el “tag”.***

2. Después de pasado el balón, el jugador debe dirigirse al jugador que realizó el “tag”, recuperar su cinta y colocarla en su cinturón antes de reincorporarse al juego. Si el jugador continúa jugando y crea algún tipo de influencia en el juego sin haberse colocado la cinta, debe ser sancionado y se concederá un pase libre para el equipo no infractor en el lugar de la infracción.
 3. Si a un jugador se le arrebatara la cinta cuando se dirige a anotar un ensayo sólo se le permite dar una zancada antes de anotar.
 4. Si se le arrebatara la cinta al portador del balón estando dentro de la zona de ensayo debe apoyar el balón en el suelo inmediatamente para que el ensayo le sea concedido. Los árbitros deberían ayudar a los jugadores en esa situación indicándoles “Apoya el balón en el suelo y conseguirás un ensayo” o algo similar.
 5. Si el portador del balón se tira al suelo para conseguir un ensayo será sancionado con un pase libre a 7 metros de la línea de ensayo.
- f. Acciones del jugador que realiza el “tag”:
1. Cuando un jugador realiza un “tag” debe pararse inmediatamente, levantar la cinta por encima de su cabeza y gritar “TAG”. En ese momento el árbitro debe gritar, “TAG – PASE”.
 2. Si el portador del balón se detiene a menos de 1 m. del jugador que le ha arrebatado la cinta, este debe retroceder al menos 1 m. hacia su propia línea de ensayo, proporcionando espacio para que el balón pueda ser pasado. Si el jugador no se retira al menos 1 m. antes de reincorporarse al juego será considerado en fuera de juego y se decretará un pase libre al equipo no infractor en el punto de la infracción.



3. Una vez que se ha pasado el balón, el jugador con la cinta debe devolverla en la mano al jugador al que se la arrebató y no puede reincorporarse al juego hasta que lo haya hecho. Si continúa el juego sin haber devuelto la cinta o habiéndola arrojado al suelo y crea algún tipo de influencia, debe ser sancionado y se concederá un pase libre al equipo no infractor en el lugar de la infracción.

***Nota:** Para recompensar tanto la buena defensa como el acierto en mantener el balón en juego por parte del ataque puede, y siempre previo acuerdo de los entrenadores, optarse por permitir un número máximo de “tag”, por ejemplo 6, a partir del cual el equipo en posesión perderá la misma.*

3.6 FUERA DE JUEGO

Únicamente existe fuera de juego cuando se produce un tag, estableciéndose la línea de fuera de juego en el balón excepto para el jugador que ha realizado el tag respecto al que se sitúa 1 m. detrás, tal como se ha descrito anteriormente en la sección 3.5 f. Cuando se realiza un tag todos los compañeros de equipo del jugador que lo ha realizado deben intentar retirarse hacia su propia línea de ensayo hasta que se sitúen detrás del balón. Si un jugador, en posición de fuera de juego, intercepta evita o ralentiza el pase a un compañero del jugador al que se le ha arrebatado la cinta se concederá un pase libre al equipo no infractor. Sin embargo, cualquier jugador en juego puede interceptar el pase antes de que llegue al receptor.

3.7 OBSTRUCCIÓN

- a. El portador del balón puede correr y evadir a los jugadores que pretenden hacerle “tag” pero no puede apartarlos usando sus manos o el balón, ni tampoco proteger sus cintas de ninguna forma.
- b. Igualmente, el portador del balón o un potencial jugador que vaya a hacer el tag no pueden, deliberadamente, contactar con el oponente.
- c. Si el contacto se produce se debe detener el juego, recordarle al responsable del contacto la ilegalidad de su acción y conceder un pase libre al equipo no infractor.



- d. Si se le intenta arrancar el balón de las manos al portador del balón se concederá un pase libre al equipo del portador del balón.

3.8 JUEGO AL PIE

No se permite ningún tipo de patada en el Rugby Tag.

3.9 BALÓN EN EL SUELO

Los jugadores deben jugar Rugby Tag con el balón en las manos y de pie. Si el balón cae al suelo, los jugadores pueden levantarlo pero no pueden tirarse al suelo para recuperarlo. **Sanción:** Pase libre para el equipo no infractor y se aplicarán las siguientes reglas:

- a. Si el balón se cayó hacia delante se concede un pase libre al equipo no infractor a menos que se le pueda conceder la ventaja.
- b. Si el portador del balón cae al suelo con el balón se concederá un pase libre al equipo no infractor.
- c. Si el balón cae al suelo en un pase el juego continuará y cualquiera de los jugadores puede levantar el balón. Si el balón, producto de un mal pase, sale a lateral se pondrá en juego mediante un pase libre para el equipo que no ejecutó el pase.

3.10 SIN CONTACTO

El único contacto permitido entre los dos equipos es arrancar la cinta del cinturón del portador del balón. Cualquier otro tipo de contacto con el portador del balón, tales como tirar de la camiseta, correr por delante de él o empujarle forzándole a salir a lateral, etc, debe ser sancionado con un pase libre además de recordarle al infractor la regla correspondiente.

3.11 JUEGO PROHIBIDO

El Rugby Tag se juega corriendo con el balón, evadiendo al rival, yendo en apoyo del portador del balón, pasando y corriendo para arrebatarse la cinta al portador del balón. En Rugby Tag no existe:

- a. Placaje.
- b. Melé.



- c. Lateral.
- d. Juego al pie.
- e. Hand off/fend off (el hand off consiste en situar la mano abierta sobre la cara o cuerpo del rival mientras que el fend off consiste en que el portador del balón estira el brazo hacia un oponente para evitar que le arrebatén la cinta).
- f. Tirarse al suelo.
- g. Arrancar el balón.

NORMATIVAS

El incumplimiento por parte de los Clubes/escuelas de las siguientes normativas puede constituir motivo de sanción.

3.12 PARTIDOS Y TORNEOS

En Rugby Gradual se denomina:

- a. Partido, al enfrentamiento entre dos equipos de Clubes/escuelas diferentes. Como máximo podrían competir 3 Clubes/escuelas en un día en cuyo caso se le denomina triangular.
- b. Festival, al enfrentamiento entre más de 3 Clubes/escuelas estableciéndose un ganador.
- c. En ningún caso se debe permitir participar a un jugador que no cumpla los requisitos de edad.
- d. Ningún partido dispondrá de tiempo extra, excepto el concedido por lesiones. Los partidos deben concluir antes de lo previsto si la diferencia en el marcador entre los contendientes alcanza los 30 puntos.

3.13 LA TEMPORADA

La temporada de Rugby Tag comienza el 1 de Septiembre de cada año. Se recomienda que los partidos y los torneos tengan lugar entre el 1 de Octubre y final de Mayo, al margen de este periodo los jugadores sólo deberían participar en entrenamientos.



3.14 DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Cada partido constará de dos tiempos con un descanso no inferior a los 2 minutos. Los partidos podrán tener la siguiente duración:

- a. Entre 2 Clubes/escuelas. Tiempos de 10 minutos. Duración del partido: 20 minutos.
- b. Triangular: Tiempos de 7^{1/2} minutos. Dos partidos: 30 minutos.
- c. Torneo (más de 3 Clubes/escuelas). Tiempos de 5 minutos. Máximo de 5 partidos: 50 minutos.

3.15 DURACIÓN DE LAS SESIONES DE ENTRENAMIENTO

Las sesiones de entrenamiento (con o sin partido) no deben durar más de 60 minutos, un máximo similar se aplica para los Torneos.

3.16 MATERIAL Y EQUIPACIÓN

- a. El balón será número 3.
- b. Los jugadores sólo pueden usar los tacos permitidos en las Reglas del juego de la I.R.B. Los jugadores pueden llevar gafas especialmente diseñadas para el juego.

3.17 TAMAÑO DEL CAMPO

Las medidas máximas del campo para estas edades son de 60x30 m. más 5 m. para cada zona de ensayo. Se pueden reducir las dimensiones siempre que lo acuerden el árbitro y los entrenadores. Los campos de juego colindantes deberían estar alejados entre sí un mínimo de 5 m.

RECOMENDACIONES

Las recomendaciones tienen como objetivo la mejora del juego y árbitros y entrenadores deberían esforzarse en seguirlas.

3.18 ENTRENAMIENTO

- a. La F.E.R. recomienda que antes de cada partido (no en torneos) se realice una sesión de entrenamiento.



- b. Los partidos deberían usarse como una extensión de la sesión de entrenamiento, poniendo el énfasis en la calidad de la actuación más que en el resultado.
- c. Durante los partidos, los entrenadores pueden dirigir a sus jugadores, “con un sentido de entrenamiento”, desde el interior del campo, situándose detrás de ellos. Los entrenadores deben incentivar que el portador del balón lo lleve en dos manos y que pase rápidamente cuando se le arrebate la cinta. Los entrenadores deberían evitar interferir en la fluidez del juego y no deben tener ningún contacto con los jugadores mientras se encuentran en el campo.
- d. El énfasis hay que situarlo en la diversión de los jugadores. Deben disfrutar desarrollando las habilidades físicas de carrera, pase y evasión.
- e. Durante el descanso, el entrenador debe emplear parte del tiempo disponible en animar y hablar del juego a sus jugadores.
- f. Las discrepancias pueden evitarse hablando con el entrenador del otro equipo antes del encuentro.

3.19 JUEGO PELIGROSO

- a. El juego peligroso puede ocasionar lesiones. Los entrenadores y árbitros deben estar particularmente vigilantes para impedirlo.
- b. Siempre existirán golpes y choques en el rugby, pero si se elimina el juego peligroso sucederán muchas menos lesiones.
- c. Después de una interrupción del juego por lesión se recomienza con un pase libre para el equipo que estaba en posesión del balón antes de la interrupción.

3.20 DISCIPLINA

- a. Si el árbitro decide que un jugador debe abandonar el partido, debe interrumpirlo, llamar al jugador y al entrenador a una zona alejada de otros jugadores. Les explicará porque considera inaceptable el comportamiento del jugador e indicará al entrenador que proponga a un sustituto. El jugador no podrá tomar parte en el partido o en el torneo. Es



- responsabilidad del entrenador hablar y educar al jugador para que comprenda por qué se tomó tal decisión.
- b. Los Clubes/escuelas dispondrán tanto de una “Política de Protección de Menores” (de acuerdo a las recomendaciones de la F.E.R.) como un Reglamento de Disciplina. Los problemas de indisciplina de los jugadores ya sean maltratos físicos como verbales deberán ser tratados de acuerdo con el Reglamento de Disciplina.
 - c. Para el caso de acciones, por parte de adultos (padres, espectadores, árbitros, o entrenadores), que contravengan las normas de entrenamientos/partidos se recomienda el siguiente procedimiento:
 1. La sesión de entrenamiento o partido debería interrumpirse y el árbitro y entrenadores deberían deliberar y acordar la acción a tomar en función de las circunstancias. Esto va desde la simple advertencia al adulto por parte del entrenador pertinente y del árbitro, hasta requerir al adulto que abandone las inmediaciones del campo de juego/entrenamiento antes de recomenzarlo. En casos extremos, si el adulto no quiere cooperar, el partido o entrenamiento debería suspenderse.
 2. El árbitro y entrenadores deberían comunicar el incidente a la Dirección Técnica del Club/escuela para su posterior análisis. En casos extremos se le puede prohibir acudir a las sesiones de entrenamientos/partidos durante un periodo determinado.
 3. Si las acciones conciernen a la “Política de Protección de Menores” se deberían instruir los procedimientos contenidos en dicho Manual.

3.21 SEGURIDAD

- a. La F.E.R. recomienda encarecidamente la utilización de protector bucal. Idealmente se deberían fabricar a partir de la impresión dental del niño. También se recomienda el uso de espinilleras.
- b. Si un jugador se lesiona, el árbitro debe hacer sonar el silbato y detener el juego inmediatamente. Obviamente, el árbitro debe usar su sentido común, los jugadores no quieren detener el juego por un ligero golpe, pero es imposible saber cuando un jugador está lesionado. Siempre que



sea posible debe invitarlo a levantarse, si siente dolor al moverse debe permitir que permanezca en el lugar (si esto no empeora su lesión) y solicitar ayuda. En todos los casos es esencial que otras personas/jugadores no acudan rápidamente para intentar poner al jugador de pie. Quieren ayudar pero pueden empeorar la lesión. En resumen, actuar rápido pero con cuidado.

- c. Si los árbitros se encuentran ante una situación de lesión, deben concentrarse en las cuestiones vitales. Si existe dificultad respiratoria retirar el protector bucal al jugador. Si parece aturdido debe dejar el campo y someterse a un examen médico. Si hay sangre debe abandonar el campo, al menos que pueda empeorar su lesión, para recibir el tratamiento pertinente.