



Liga **E**dúcate
en el **D**eporte



REGLAMENTO DE RUGBY TAG 3X3

LIGA LED

1. El campo de juego

- El espacio de juego es una mitad de campo de balonmano (aprox. 20x15m)
- En los laterales debe haber 1 m hasta cualquier obstáculo (gradas, vallas, etc) y en los fondos se debe dejar una zona de marca de 1,5 m como mínimo.

2. Balón de juego

- Se utilizará el balón oficial de la competición, de talla 4, y en condiciones óptimas para el desarrollo del juego.

3. Número de jugadores

- El equipo constará de un mínimo de 4 jugadores y un máximo de 6, en el campo 3.

4. El cinturón y las cintas

- Todos los jugadores llevarán un cinturón de Rugby Tag alrededor de su cintura, con 2 cintas pegadas a ambos lados con velcro. Los 2 equipos llevarán diferentes colores de cintas.

5. El tiempo y duración del partido

- Los partidos durarán 15 minutos repartidos en 3 partes de 5 minutos cada una.

6. La defensa

- Los jugadores en posición de defensa deben reducir el espacio de ataque para avanzar.
- Los jugadores en posición de defensa no pueden tocar intencionalmente a los jugadores en posición de ataque. Pueden coger solo una cinta y quitarla de la cintura del jugador que tiene el balón en posición de ataque. Todas las demás formas de contacto no están permitidas (por ejemplo: tirar de la camiseta del jugador, obstruir al jugador en posición de ataque, chocar al jugador, empujar al jugador, luchar por conseguir el balón, etc.). 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.

7. Placaje

- Por placaje se entiende quitar la cinta del jugador atacante con el balón.
- Al iniciar un nuevo ataque (por ejemplo: después de 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. Si es a menos de 5 metros de la línea de marca, se hará a 5 metros como mínimo. Si es dentro de la zona de marca, se reinicia en el campo de juego a 5 metros de la línea de marca (tanto si el balón es para un equipo o para el otro). Una vez se haya jugado el balón (tocado con el pie y levantado) la defensa puede avanzar.
- 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 2 metros más y otro castigo si se es reincidente.
- El jugador en posición de defensa debe devolver la Cinta en la mano del jugador en posición de ataque inmediatamente después de que el árbitro haga sonar su silbato (de negar la cinta el árbitro dará 5 metros más por juego desleal).
- El equipo en posición de ataque tendrá 4 oportunidades para atacar en cada posesión. Después de la cuarta oportunidad la posesión pasa al otro equipo.
- Un jugador no puede jugar si las 2 cintas no están pegadas a ambos lados de sus caderas.

8. Fuera de juego

- Después del placaje todo el equipo en posición de defensa debe colocarse a 5 metros detrás del punto de puesta en juego. No pueden obstruir el juego (por ejemplo: 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).

9. El Ataque

- El equipo en ataque tiene 4 tentativas para marcar un ensayo en cada posesión a menos que la pierda (por ejemplo: un pase adelantado, 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.
- El jugador en posición de ataque que ha sido placado debe volver al punto del placaje (marcado por el árbitro) para que sea posible reiniciar, si corresponde, la puesta en juego de su equipo (tocar el balón con el pie, cogerlo y darlo hacia un compañero de su equipo).
- Si un jugador no tiene las 2 cintas pegadas a sus caderas no puede jugar y tampoco puede tocar el balón para recomenzar el juego (aunque puede darlo a un compañero para que saque rápido). Su equipo puede reiniciar el juego con otro jugador y jugar rápido sin él, mientras no logre pegar la Cinta antes de 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.

10. El pase

- El balón se debe pasar hacia atrás, si se pasa hacia delante o directamente afuera hacia la línea de lateral, es falta y la posesión pasará al otro equipo.

11. 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.

12. La patada

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

13. Ir al suelo

- El Rugby Tag 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.
- Si el balón no es levantado del suelo inmediatamente y sin peligro, el árbitro pitará y cambiará la posesión.
- También si un jugador con el balón cae al suelo, la posesión cambia a otro equipo.

14. 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.

15. Saques o puestas en juego

- Al inicio del partido o de la reanudación tras el descanso, después de un ensayo el equipo que no ha marcado, después de una infracción o cambio de saque, después de un reinicio del mismo equipo por "Cinta" y después de un lateral, se reinicia el juego tocando con el pie, levantando el balón y dando un pase. Será desde el medio campo (si es inicio de partido o reanudación tras el descanso o ensayo), o desde donde corresponda en los demás casos.
- El jugador que sacó no puede marcar sin hacer un pase (debe haber un pase como mínimo antes de un ensayo). El que saca puede correr, pero no marcar sin pase (puede sacar, correr y dar pase a otro para hacer un ensayo).

16. Marcar puntos

- El objeto del juego es marcar un ensayo. Un ensayo es cuando un jugador posa el balón en la zona de marca del equipo contrario.
- Por razones de seguridad un jugador no debe tirarse al suelo para marcar un ensayo.
- Un ensayo tiene un valor de 1 punto.
- Un partido no puede terminar con empate. En caso de que un partido acabe empatado a puntos, se tendrán en cuenta quien ha marcado un mayor número de ensayos en el tercer tiempo. Si sigue habiendo empate, los ensayos obtenidos en el segundo tiempo, y si el empate se vuelve a tener, se hará por sorteo.

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 y 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 presente para el árbitro peligro para la integridad del mismo y urgencia en la atención, no se dará ventaja.
- En caso de juego peligroso, desleal (por ejemplo: 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.

19. Faltas o Infracciones y antijuego

- Si hay contacto intencionado o infracciones reiteradas, el árbitro tendrá la obligación de realizar una sustitución educativa (jugador por jugador). No habrá ni sanciones de tiempo ni expulsiones.

20. Sustituciones

- Se pueden hacer sustituciones en cualquier momento y tan a menudo como se desee con los 6 jugadores del equipo, siempre que el juego esté parado. Los jugadores pueden salir y volver a entrar durante el partido.
- Al finalizar el segundo tiempo, todos los jugadores que forman parte del equipo deben haber jugado.

21. Seguridad

- A pesar de que el Rugby Cinta o Tag es un juego sin contacto es opcional la utilización de protector bucal.
- También se recomienda llevar ropa deportiva adecuada para evitar que se enganchen los dedos en los bolsillos y en los cinturones.
- Está prohibido jugar con relojes, anillos, pulseras, pendientes, piercing, y cualquier otro elemento peligroso para el jugador u otros jugadores.