



FEDERACIÓN DE RUGBY DEL
PRINCIPADO DE ASTURIAS

c/ Dindurra, 20 - 1º (Casa del Deporte) - 33202 GIJÓN

Teléfono: 984 05 04 71 Fax: 985 36 96 44

<http://www.rugbyasturias.org>



REGLAMENTO DE RUGBY CINTA O TAG EN SUPERFICIE DURA

1. El campo de juego

- El espacio de juego es una pista polideportiva (aprox. 35x15 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.
- Se debe **señalizar** los puntos de lateral con mitad de campo, lateral con línea de marca y lateral con fondo de zona de marca, **con conos bien visibles**.

2. Balón de juego

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

3. Numero de Jugadores

- El equipo constará de un máximo de **10 jugadores, 5 en el campo**.

4. El cinturón y las cintas

- Todos los jugadores llevarán un cinturón de Rugby Cinta alrededor de su cintura o llevarán pantalones de Rugby (recomendado), con **dos cintas pegadas** a ambos lados con velcro. Los dos equipos llevarán diferentes colores de cinta.

5. El Tiempo. Duración del partido

- Los partidos serán de **20 minutos** (dos tiempos de 10 minutos), con un descanso intermedio de 5 minutos.

6. La defensa

- 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.). 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 (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. 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 5 metros más u otro castigo si se es reincidente.
- El jugador en posición de defensa debe **devolver la Cinta** al jugador en posición de ataque inmediatamente después que el árbitro haga sonar su silbato (de negar la cinta el árbitro dará 5 metros más -juego desleal-).
- El equipo en posición de ataque tiene **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 dos 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 **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).

9. El Ataque

- El equipo en ataque tiene **cuatro 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.
- El jugador en posición de ataque que ha sido placado debe volver al punto del placaje (que marca 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 equipo).
- Si un jugador **no tiene los dos Cintas pegados** 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 (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

Esta **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).

13. 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, la posesión cambia al otro equipo.



FEDERACIÓN DE RUGBY DEL
PRINCIPADO DE ASTURIAS

c/ Dindurra, 20 - 1º (Casa del Deporte) - 33202 GIJÓN

Teléfono: 984 05 04 71 Fax: 985 36 96 44

<http://www.rugbyasturias.org>



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 (como en baloncesto).

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 (cambio de posesión por 4 Cintas), 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 **saca no puede correr y 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 **pasa la línea de ensayo del equipo contrario con el balón**, no es necesario posar el balón en el suelo.

- 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 al cabo del tiempo del mismo, el árbitro avisará de que el tiempo esta cumplido y se continuará jugando hasta que haya un **ensayo de oro** (que dará por terminado el mismo).

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.



FEDERACIÓN DE RUGBY DEL
PRINCIPADO DE ASTURIAS
c/ Dindurra, 20 - 1º (Casa del Deporte) - 33202 GIJÓN
Teléfono: 984 05 04 71 Fax: 985 36 96 44
<http://www.rugbyasturias.org>



- **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.

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 **3 minutos fuera del campo**) o **tarjeta roja** (expulsión definitiva del partido), en ambos casos es **sin sustitución**. 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 10 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.

21. Seguridad

- A pesar de que el Rugby Cinta ó Tag es un juego sin contacto se recomienda llevar protecciones dentales por si hubiera colisiones accidentales.
- También se recomienda llevar los pantalones especiales del Rugby Cinta para evitar que se enganchen los dedos en los bolsillos y los cinturones.
- Esta prohibido jugar con relojes, anillos, pulseras, pendientes, piercing, gafas de montura, y cualquier otros elementos peligrosos para el jugador u otros jugadores.