

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE RUGBY

Reglamento de Rugby Cinta





Contenido

Presentación	3
1- INTRODUCCIÓN	4
2- LOS EQUIPOS.....	4
3- DURACIÓN Y CAMBIOS	4
4- EL ESPACIO	4
5- REGLAMENTO DEL CINTURÓN.....	5
6- MARCAR PUNTOS	5
7- LAS PUESTAS EN JUEGO	6
SAQUES DE CENTRO:	6
SAQUES DESDE EL SUELO:.....	6
SAQUES DE LATERAL:.....	7
8- DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES.....	7
JUGADORES DEFENSORES.....	7
EL AGARRADO DE CINTA (PLACAJE SIMBÓLICO).....	7
EL FUERA DE JUEGO	7
ACCIONES DESLEALES DE LOS DEFENSORES	8
LOS JUGADORES ATACANTES	8
ACCIONES DESLEALES DE LOS ATACANTES	9
IR AL SUELO.....	9
RECEPCIONES Y SALTOS	10
9- EL ARBITRO	10
10- SANCIONES POR ANTIJUEGO	10
11- LA VENTAJA.....	10
12- SUSTITUCIONES	10



Presentación

Este reglamento ha sido diseñado como herramienta para los profesores de Educación Física de los Centros Escolares y puedan disponer de normas sencillas y sin contacto, pensadas para ayudarles a introducir el juego del Rugby en las clases de educación física, siguiendo un planteamiento metodológico simple y sencillo.

Este documento recoge las reglas básicas para jugar a la modalidad de Rugby Cinta, basado en el Reglamento de Flag Rugby de la Federación Balear de Rugby. Por lo que agradecemos a Boris Gutiérrez y Alejandro Villarubia, del Área Técnica de la Federación Balear de Rugby, por su implicación en la construcción del mismo.

La nueva estrategia de promoción y participación de la FER es formar a los profesores de los Centros Escolares para que lo puedan impartir ellos en sus clases. Con el objetivo de incluir el Rugby Escolar como asignatura en las Universidades de Educación Física del país a medio plazo.

El Rugby Cinta constituye una inmejorable propuesta de progresión metodológica que, de manera sencilla, permite entender los Principios del Juego y que ayudará a los alumnos-as a disfrutar del Rugby y progresar en un ambiente, seguro y divertido dentro de su entorno escolar.

Atentamente,

Cesar Archilla Prat

Director de Desarrollo,

Federación Española de Rugby



1- INTRODUCCIÓN

El objetivo principal de esta reglamentación es poder introducir el rugby en cualquier espacio y superficie del ámbito escolar. Este reglamento está pensado para adaptarse a las distintas realidades de los centros escolares, por este motivo el número de jugadores puede ser variable en función de los espacios disponibles en cada centro. Busca sencillez y flexibilidad, para una fácil comprensión y aplicación. Otro de los objetivos de este reglamento, es dar autonomía a los jugadores, y por lo tanto, los equipos pueden no disponer de entrenador, ni delegado, y los cambios pueden ser realizados por los propios jugadores.

2- LOS EQUIPOS

- Los equipos estarán compuestos, como norma general, por un máximo de 7 jugadores. 4 jugadores en el campo de juego y 3 reservas. Si un equipo queda con menos de 4 jugadores en el campo, el partido finaliza.
- Todos los jugadores llevarán un cinturón de Flag Rugby abrochado a la cintura con dos cintas pegadas a ambos lados con velcro.

3- DURACIÓN Y CAMBIOS

- Cada partido tendrá una duración aproximada de entre 8 y 10 minutos, dividido en dos partes con 3 minutos de descanso.
- 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.

4- EL ESPACIO

La estimación adecuada del espacio de juego, es la que equivale a 5 metros de ancho por cada jugador. Por lo tanto, si disponemos de una pista de fútbol sala o de balonmano, los partidos se disputarán con 4 jugadores por equipo. Si por el contrario, el espacio de juego es una pista de baloncesto, jugaríamos con 3 jugadores por equipo (en sentido longitudinal) o 4 jugadores por equipo (si lo hacemos transversalmente).



5- REGLAMENTO DEL CINTURÓN

- 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. 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.

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, 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.



7- LAS PUESTAS EN JUEGO

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.

1) SI EL BALÓN NO SOBREPASA LOS 5 METROS DEL CENTRO DEL CAMPO:

2) SI EL BALÓN SALE POR DETRÁS DE LA LÍNEA DE BALÓN MUERTO O TOCA ALGÚN ELEMENTO POR DETRÁS DE LA LÍNEA DE ENSAYO:

3) 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.



SAQUES DE 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- DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES

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.)

EL AGARRADO DE CINTA (PLACAJE SIMBÓLICO)

- 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.

EL 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.



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.

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 Flag Rugby 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 INFRACOR, REALIZARÁ UN SAQUE DESDE EL SUELO EN EL PUNTO DONDE SE PRODUJO LA INFRACCIÓN, DISPONIENDO DE 5 NUEVOS AGARRADOS DE CINTA.

IR AL SUELO

- Flag Rugby 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 INFRACOR, REALIZARÁ UN SAQUE DESDE EL SUELO EN EL PUNTO DONDE SE PRODUJO LA INFRACCIÓN, DISPONIENDO DE 5 NUEVOS AGARRADOS DE CINTA.



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.

9- EL ARBITRO

- 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).

10- SANCIONES POR ANTIJUEGO

- 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.

11- 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.

12- SUSTITUCIONES

- Se puedan hacer sustituciones en cualquier momento y tan a menudo como se desee con todos los jugadores del equipo.
- Las sustituciones se pueden realizar sin avisar al árbitro y siempre por detrás del ámbito del juego.