

Las reglas de Tag Rugby

- El equipo consistirá de un máximo de 12 jugadores, 7 en el campo
- El partido durará 40 minutos con 5 minutos de descanso a los 20 minutos.
- El campo es la mitad de un campo de rugby transversalmente.
- Todos los jugadores llevan un cinturón de Tag rugby en la cintura o llevan pantalones de Tag (recomendado), con dos cintas (Tags) pegadas a ambos lados con velcro. Los dos equipos llevan diferentes colores de Tag.

La defensa

- Los jugadores en posición de defensa deben reducir el espacio de ataque para avanzar.
- Los jugadores en posición de defensa no puedan tocar los jugadores en posición de ataque. Pueden solo coger una cinta (Tag) 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, luchar para conseguir el balón...etc. Si esta regla se infringe el equipo de este jugador será penalizado.

Placaje (Tagging)

- Al iniciar una nueva ataque (p.ej. después un placaje o cuando un equipo retoma la posesión, o hay un recomienzo..etc) la línea de defensa debe estar a 7 metros detrás de la posición de ataque. (10 metros si es después de una penalización). Una vez se haya jugado el balón la defensa puede avanzar.
- El placaje es sólo quitar un Tag al jugador que tiene el balón en posición de ataque.
- 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 el Tag ni puede tapárselo con el mismo fin.
- Si un jugador en posición de defensa quita un Tag al equipo en posición de ataque, éste debe gritar "Tag" o "placaje". El juego vuelve al punto de placaje si el árbitro silba un placaje. El jugador en posición de defensa devuelve el Tag al jugador en posición de ataque. El equipo en posición de defensa tiene que retirarse 7 metros y el equipo en posición de ataque comienza desde el punto de placaje.
- El equipo en posición de ataque tiene 6 oportunidades para atacar en cada posesión. Después de la sexta oportunidad la posesión pasa al otro equipo.
- Un jugador no puede jugar si los dos "tags" no están pegados a ambos lados de sus caderas.

Fuera de juego

- Después del placaje todo el equipo en posición de defensa debe colocarse 7 metros detrás del punto de recomienzo. No pueden obstruir el juego (p.ej. el pase o a un jugador) si el otro equipo comienza rápidamente.

El Ataque

- El equipo de ataque tiene seis tentativas para marcar un ensayo en cada posesión al menos que pierda la posesión (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 (tagged) debe volver al punto del placaje para recomenzar el juego y rodar el balón con el pie hacia su compañero de equipo. Si un jugador no tiene los dos tags pegados a sus caderas no puede jugar, (puede sólo rodar el balón para recomenzar el juego pero inmediatamente debe pegar el tag antes de jugar). Si él juega además sin uno o dos Tags el árbitro puede dar la posesión al otro equipo.

El pase

- El balón debe pasar hacia atrás, si pasa hacia delante o en touche, es una falta y la posesión pasará al otro equipo.

Golpe avanzado

- Cuando el jugador intenta coger, pasar o recoger el balón y éste cae hacia delante, la posesión pasará al otro equipo.

La patada

- Puede dar una patada pero el balón no puede ir más alto que el hombro de los jugadores. Un jugador no debe dar una patada directamente a otro jugador, siempre debe ir dirigida al espacio.

Ir al suelo

- Tag 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, es demasiado peligroso.
- También si un jugador con el balón cae al suelo la posesión cambia al otro equipo.

En la línea de banda

- Si el balón sale fuera de la línea de banda, la posesión pasa al otro equipo y comienza en el punto que salió.

Los Recomienzos

- Después de un ensayo el equipo que han marcado comienza el juego con una patada de media campo (el balón al suelo y no permite al balón sobrepasar el nivel del hombro). El balón debe ir al menos 10 metros en la dirección de otro equipo. Si el balón salga fuera de campo detrás de la línea de ensayo de otro equipo este otro equipo debe recomenzar el partido con una patada de "drop" desde su línea de ensayo (es la única patada que permite al balón sobrepasar el nivel del hombro)
- Para todos los demás recomienzos (p.ej. cambio de la posesión) el juego comienza con un pase gratis.

Marcar puntos

- El objeto del juego es marcar un ensayo. Un ensayo es cuando un jugador pone el balón en el suelo detrás de la línea de ensayo del otro equipo.
- Por razones de seguridad un jugador no puede tirarse al suelo para marcar un ensayo.
- Un ensayo tiene un valor de 1 punto (salvo cuando es un partido mixto – hombres y mujeres- para la mujer un ensayo tiene el valor de 3 puntos y de 1 punto siempre para los hombres.)
- No hay conversiones.

El Árbitro

- El trabajo del árbitro es hacer que el juego sea tan seguro y agradable como sea posible.

Las faltas

- Para el contacto deliberado o las faltas repetitivas el árbitro puede dar una tarjeta amarilla ("sin bin" – 7 minutos) o una tarjeta roja (el jugador tiene que dejar el juego y su equipo juega con un jugador menos).
- Para las faltas el árbitro puede dar la posesión al otro equipo, avanzar el juego 10 metros, jugar con ventaja, o dar las tarjetas amarillas y rojas.

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.
- En caso de juego peligroso (p.ej. poner zancadillas) o de sospechas de heridas las ventajas no deben ser permitidas. El árbitro debe solucionar el problema.

Infracciones

- Si hay contacto intencionado o infracciones repetidas el árbitro está obligado a mostrar al jugador una tarjeta amarilla (sin bin 7 minutos) o roja (fuera de campo)
- Las infracciones pueden ser penalizadas por el árbitro de la siguiente manera: pasar la posesión al equipo contrario; físicamente adelantar el juego diez metros dando ventaja al equipo no penalizado; sacar una tarjeta roja o amarilla de acuerdo con las reglas de Tag rugby.

Sustituciones

- Se puedan hacer sustituciones en cualquier momento y tan a menudo como se desee con los 12 jugadores del equipo.

Seguridad

- A pesar de que tag rugby es un juego sin contacto se recomienda llevar protecciones dentales por si hubiera colisiones accidentales.
- Tambien se recomienda llevar los pantalones especiales de tag rugby para evitar que se enganchen los dedos en los bolsillos y los cinturones.

