



**FEDERACIÓN ANDALUZA DE RUGBY**  
Estadio Olímpico, Galería Sur, Puerta F (Isla de La Cartuja)  
41092-SEVILLA  
Telf. 954 468 140 Fax 954 468 142  
E-mail: [secretaria@rugbyfar.com](mailto:secretaria@rugbyfar.com)

## **Reglas del Rugby Tag**

El **Rugby Tag** es una variante del Rugby que presenta las siguientes características:

- Es un **rugby sin contactos**, en el que tampoco están permitidas las caídas, por lo que se puede practicar en superficies duras, como patios de colegios o institutos.
- Aunque existen unas reglas generales, que serían las que se exponen a continuación, éstas se pueden adaptar a las circunstancias del lugar donde se va a jugar.
- **Los jugadores de rugby Tag deben estar siempre de pie**, estando penalizado el caerse con el balón o el hecho de tirarse al suelo para disputar un balón.

### **El objetivo del juego**

La finalidad de cada uno de los equipos participantes en este juego consiste en marcar el mayor número de **ensayos**.

Para conseguir este objetivo el equipo que tiene la posesión del balón puede correr con el balón, pasar el balón o patearlo en forma reglamentaria.

El equipo defensor solo puede cortar un ataque, cerrando los espacios y quitándole una de las cintas al jugador que lleva el balón.

### **El campo de juego**

El campo de juego está delimitado por las *líneas de lateral* a cada lado y por las *líneas de ensayo* en los fondos.

Las dimensiones máximas de un campo de juego de Rugby Tag son 60 mts de largo por 50 mts de ancho.

### **Los participantes**

El encuentro se disputa entre dos equipos.

Cada uno de los equipos puede tener hasta 7 jugadores en el campo y hasta 5 jugadores más como suplentes.



### **La equipación**

Los jugadores de campo deben llevar colgadas de la cintura, y colocada a cada lado de las caderas, **dos cintas** o **tag**, sujetas con velcro o tejido similar, que permita poder quitarlas fácilmente. Preferiblemente, cada equipo llevará las **cintas** o **Tag** de colores diferentes.

### **Duración de los encuentros**

Cada encuentro constará de dos tiempos de 20 minutos, con 5 minutos de descanso.

### **El ensayo**

Un **ensayo** se consigue cuando un jugador que lleva el balón lo posa 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**, si lo hace el ensayo no se concederá y será penalizado por el árbitro.

Un ensayo tiene un valor de **1 punto**.

### **Las patadas**

Las únicas patadas permitidas durante el juego abierto son los **puntapiés de volea**.

Un **puntapié de volea** se efectúa cuando el portador del balón, lo deja caer de la mano, o de las manos, y lo patea antes de que toque el suelo.

El balón que es pateado de esta forma no puede sobrepasar, en altura, el hombro del jugador mas bajo.

En cualquier caso, cuando el balón es pateado, siempre deberá ir dirigido a un espacio libre, estando prohibidas las patadas dirigidas directamente a otro jugador.

### **El Puntapié de bote-pronto**

Un **puntapié de bote-pronto** es la forma de iniciar el juego al comienzo de cada tiempo o después de haberse marcado un ensayo.

Un **puntapié de bote-pronto** se efectúa dejando caer el balón de la mano, o de las manos, al suelo y pateándolo en el primer bote al elevarse.

En este caso el balón podrá sobrepasar la altura del hombro de los jugadores.

### **Los saques de centro**

Para comenzar el juego, al inicio de cada tiempo y después de haberse conseguido un ensayo, el equipo al que le corresponde realizar el saque lo hará con un puntapié de bote-pronto desde la mitad de línea de centro del campo, debiendo llegar el balón mas allá de la línea de 10 metros del centro de campo.



### **El pase**

El balón se debe pasar con las manos hacia un compañero situado detrás del portador; si el pase se dirige hacia delante es una falta, y la posesión pasará al otro equipo.

### **El ataque**

El equipo que tiene el balón en su posesión es el equipo atacante.

El equipo atacante tendrá hasta cinco (5) posesiones de balón sucesivas, sin que el equipo defensor cometa una falta, para marcar un ensayo.

Los jugadores del equipo atacante deben buscar un espacio para sobrepasar a los jugadores del equipo en defensa; para ello pueden correr en cualquier dirección y pasarse el balón entre ellos hasta conseguir abrir un espacio por el que sobrepasar a los jugadores del equipo en defensa; esto también puede conseguirse dando una patada al balón en la forma definida anteriormente.

Si tras la quinta posesión sin que se produzca una falta del equipo en defensa, no se consigue un ensayo la posesión del balón pasa al otro equipo, reanudándose el juego en el punto de placaje.

### **La defensa**

Los jugadores del equipo en posición de defensa buscarán reducir el espacio impidiendo avanzar a los jugadores del equipo atacante.

Los jugadores del equipo en defensa no pueden tocar a los jugadores atacantes. Solo pueden coger una cinta o Tag y quitarla de la cintura del jugador atacante portador del balón.

Cualquier otra forma de contacto (Tirar de la camiseta del jugador, obstruir al jugador atacante, luchar para conseguir el balón...etc.) no está permitida. Si esta regla se infringe el equipo de este jugador será penalizado.

### **El placaje**

El jugador en posesión del balón debe correr buscando el espacio libre, evitando el contacto con un jugador en defensa, sin impedir que el jugador en defensa le quite una de las cintas o Tag, ni tapársela con el mismo fin.

**El placaje** se produce cuando un jugador del equipo en defensa consigue quitar una cinta o Tag al jugador portador del balón y grita "**Tag**" o "**placaje**".

Si el árbitro concede el placaje, el juego se retoma en el punto donde se produjo el placaje, debiendo colocarse el equipo en defensa a 7 metros delante de punto de placaje, y no puede avanzar hasta que no se ponga en juego el balón.

El jugador que ha sido placado debe volver al punto del placaje para comenzar el juego y pasar, el mismo, el balón con el pie hacia atrás para que un compañero lo levante.



Tras recomenzar el juego, el jugador placado no puede volver a participar si no tiene las dos cintas o tag pegados a sus caderas.

Si el jugador placado interviene sobre el balón sin pegarse la/s cinta/s que ocasionó el placaje, el árbitro detendrá el juego y dará la posesión del balón al otro equipo.

### **El fuera de juego**

Un jugador está **fuera de juego** cuando después de un placaje se encuentra a menos de 7 metros del punto donde se debe reanudar el juego, o después de que el árbitro ha señalado una falta se encuentra a menos de 10 metros del punto de la falta.

El hecho que un jugador, que se está replegando, se encuentre fuera de juego por haber reanudado rápidamente el juego el equipo contrario no será sancionable salvo que intervenga de alguna forma sobre el juego.

Durante el juego abierto no existe fuera de juego.

### **Caer o tirarse al suelo los jugadores**

Rugby tag es un juego en el que los jugadores tienen que estar siempre de pie.

Si el balón está en el suelo, los jugadores no pueden tirarse al suelo para recogerlo; es demasiado peligroso. Los jugadores que actúen de esta forma serán penalizados.

Si un jugador, con el balón en su poder, cae al suelo la posesión se concederá al otro equipo.

### **El lateral**

Se produce lateral cuando el balón o el jugador que lo lleva toca línea de lateral.

Cuando se produce un lateral la posesión pasa al equipo que no la tenía.

Tras un lateral, el juego se reanudará:

- En el punto donde el jugador tocó la línea de lateral.
- En el punto por donde el balón cruzó la línea de lateral, cuando, tras una patada, el balón, antes de salir, botó dentro del campo de juego.
- A la altura del punto donde se pateó el balón, cuando, tras una patada, el balón salió sin botar en el campo de juego.

### **Saques**

Salvo en los casos de reanudación del juego después de un placaje por el equipo que tenía la posesión del balón, y para todos los demás casos de detención del juego por el árbitro, el juego comenzará con un pase gratis.

Este pase gratis se produce golpeando con el pie el balón, que se encuentra en el suelo o en la mano del jugador que va a efectuar el saque.



### **Las faltas**

Cuando se produce un contacto deliberado o faltas de forma repetitivas, el árbitro detendrá el juego y dará la posesión al equipo no infractor.

El juego se reanudará en el punto donde se produjo la falta, salvo en los casos de haberse cometido una nueva falta con el juego parado o un fuera de juego, en los que el arbitro adelantará 10 metros el punto de reanudación.

Además, en los casos de faltas repetidas, juego peligroso o antijuego, el árbitro puede decretar la expulsión temporal durante cinco minutos del culpable (tarjeta amarilla) o la expulsión definitiva (tarjeta roja), sin que los jugadores expulsados puedan ser sustituidos por otros compañeros.

### **La ventaja**

Cuando se comete una falta, el árbitro puede no pitar inmediatamente y aplicar la ventaja cuando el equipo contrario tiene la posesión del balón y existe una posibilidad de que pueda obtener una ventaja táctica o territorial. Si la ventaja no se produce el árbitro volverá al punto donde se produjo la falta.

En caso de juego peligroso (ejemplo: poner zancadillas) o de sospechas de heridas, el árbitro no concederá la ventaja y debe parar el juego.

### **Las sustituciones**

Se puedan hacer sustituciones en cualquier momento y tan a menudo como se desee entre todos los jugadores del equipo.

### **La seguridad**

A pesar de que tag rugby es un juego sin contacto se recomienda llevar protecciones dentales por si hubiera colisiones accidentales.