



REGLAMENTO DE FLAGRUGBY DE LAS ISLAS BALEARES

Realizado por: Delfín Motos Moens y Boris Gutiérrez Lobo



REGLAMENTO

- Los equipos estarán compuestos por un máximo de 12 jugadores, máximo 7 jugadores en el campo y mínimo 4. Si un equipo queda con menos de 4 jugadores en el campo, el partido finaliza.
- El partido durará 40 minutos, dos partes de 20 minutos con 5 minutos de descanso. El campo es la mitad de un campo de rugby transversalmente o un campo de fútbol 7.
- Todos los jugadores llevarán un cinturón de Flag Rugby en la cintura con dos cintas pegadas a ambos lados con velcro.

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 agarre 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 EN EL PUNTO DONDE SE PRODUJO LA INFRACCIÓN (SAQUE DESDE EL SUELO A FAVOR DEL EQUIPO NO INFRACTOR).

LA DEFENSA

- 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 INCUMPLIMIENTO DE ESTAS REGLAS SERÁN SANCIONADAS, Y EL EQUIPO QUE SE ENCONTRABA ATACANDO EN ESE MOMENTO, DISPONDRÁ DE CINCO NUEVOS ATAQUES, SALIENDO DESDE EL PUNTO DONDE SE COMETIÓ LA INFRACCIÓN.

EL PLACAJE (AGARRADO DE CINTA)

- Al iniciar un nuevo ataque (p.ej. cuando un equipo retoma la posesión, por balón adelantado o por agotar las oportunidades de ataque), la línea de defensa debe estar a 7 metros alejada del punto de donde se reinicia el juego. Una vez se haya jugado el balón la defensa puede avanzar.

EL INCUMPLIMIENTO DE ESTA REGLA SE SANCIONARÁ CON 7 METROS DE PENALIZACIÓN Y 5 NUEVOS ATAQUES POR DEFENDER EN FUERA DE JUEGO.

- El placaje consiste en quitar la cinta al jugador que tiene el balón.
- 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.

EL INCUMPLIMIENTO DE ESTA REGLA SE SANCIONARÁ CON UN CAMBIO DE POSESIÓN A FAVOR DEL EQUIPO NO INFRACTOR.

- Si un jugador defensor quita una cinta al equipo atacante, éste debe gritar "Flag" o "placaje" y levantar la cinta para que el agarre se haga más visible para el árbitro. En ese momento el jugador atacante puede pasar el balón a otro compañero sin realizar ninguna parada del juego, disponiendo de 2 o 3 metros para poder pasar el balón. Ese agarrado de cinta se contabilizará como agarrado 1, 2 etc.
- Si el jugador no tiene intención de pase y continúa corriendo, **SE SANCIONARÁ CON UN CAMBIO DE POSESIÓN A FAVOR DEL EQUIPO NO INFRACTOR.**
- Si el jugador no consigue pasar o se demora en el pase (2 o 3 segundos) **SE REALIZARÁ UN SAQUE DESDE EL SUELO A FAVOR DEL EQUIPO QUE ESTABA ATACANDO CONTABILIZÁNDOSE ESE AGARRADO.**

- El jugador defensor podrá devolver la cinta en la mano del atacante o bien dejarla en el suelo en el punto donde se la quitó al atacante.

- 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 2, 3 metros a otro compañero. Podrá defender quitando cintas pero no sobre el balón.

ESTA ACCIÓN SE CONSIDERARÁ ANTIJUEGO Y PODRÁ SER SANCIONADA POR EL ÁRBITRO CON 7 METROS DE PENALIZACIÓN Y 5 NUEVOS ATAQUES PARA EL EQUIPO QUE ESTABA ATACANDO EN ESE MOMENTO.



- La cinta en el suelo facilitará la localización del punto de saque, por lo que los defensores no podrán lanzar la cinta de cualquier manera para dificultar dicha localización.

ESTA ACCIÓN SE CONSIDERARÁ ANTIJUEGO Y PODRÁ SER SANCIONADA POR EL ÁRBITRO CON 7 METROS DE PENALIZACIÓN Y 5 NUEVOS ATAQUES PARA EL EQUIPO QUE ESTABA ATACANDO EN ESE MOMENTO.

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 7 metros detrás del punto de saque.

EL INCUMPLIMIENTO DE ESTA REGLA SE SANCIONARÁ CON 7 METROS DE PENALIZACIÓN Y 5 NUEVOS ATAQUES POR DEFENDER EN FUERA DE JUEGO.

EL ATAQUE

- El equipo atacante tiene 5 oportunidades para atacar. Después de la quinta oportunidad se producirá un cambio de posesión, a menos que los atacantes pierdan el balón saliéndose del campo (a touche), por un pase adelantado (“avant”), o una falta en el juego etc.

- 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.

EL INCUMPLIMIENTO DE ESTA REGLA SE SANCIONARÁ CON UN CAMBIO DE POSESIÓN

- 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. Nunca se podrá realizar una acción que provoque contacto físico entre jugadores atacantes y defensores.

- El jugador atacante que ha sido placado (agarrado de cinta) puede pasar el balón en la inmediatez de la acción (dos, tres metros). Si no consiguiese conectar con un pase en ese espacio, deberá volver al punto de placaje para reiniciar el juego, rodando el balón con el pie hacia su compañero de equipo (saque desde el suelo).

- 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 ESTA REGLA SE SANCIONARÁ CON UN CAMBIO DE POSESIÓN**

EL PASE

- El balón debe pasarse siempre hacia atrás o en paralelo, nunca hacia delante.

EN CASO DE PASE ADELANTADO “AVANT”, COMO EN UN FALLO EN LA RECEPCIÓN DEL PASE QUE PRODUZCA UN ADELANTADO, EL ÁRBITRO PITARÁ CAMBIO DE POSESIÓN Y CINCO NUEVOS ATAQUES PARA EL EQUIPO QUE NO COMETIÓ LA INFRACCIÓN

EL JUEGO AL PIE

- No está permitido jugar al pie salvo para efectuar los saques.

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.

EL INCUMPLIMIENTO DE ESTAS REGLAS SE SANCIONARÁ CON UN CAMBIO DE POSESIÓN

EN LA LINEA DE “TOUCHE” (SAQUE DE LATERAL)



- Si el balón o el jugador con balón salen fuera de la línea de touche, la posesión pasa al otro equipo que reiniciará el juego con un saque desde el lateral (un jugador fuera del campo pasa hacia atrás a otro dentro del campo). El equipo defensor deberá colocarse a 7 metros del punto de saque.

LOS SAQUES

- 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 de 7 metros la línea de medio campo, quedando el balón dentro del campo contrario.

SI EL BALÓN NO SOBREPASA LOS 7 METROS DEL CENTRO DEL CAMPO:

SI EL BALÓN SALE POR DETRÁS DE LA LÍNEA DE ENSAYO:

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 SIN HABER SIDO TOCADO POR NINGÚN JUGADOR CONTRARIO, SERÁ UN SAQUE DE LATERAL A FAVOR DEL EQUIPO QUE RECIBÍA EL SAQUE.

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, para adaptarnos a las instalaciones Baleares, los ensayos se contabilizarán cuando el jugador haya atravesado la línea de ensayo con el balón en sus manos.

- Por razones de seguridad un jugador no puede tirarse al suelo para marcar un ensayo.
- 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 unos 50 cm. de la línea), siempre y cuando el defensor venga por detrás 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 CINCO METROS DE LA LÍNEA DE ENSAYO.

- Un ensayo tiene un valor de 1 punto, salvo cuando es un partido mixto (para las chicas un ensayo tiene el valor de 3 puntos y de 1 punto para los chicos).

- No hay transformaciones de ensayos (patear el balón entre los postes).

EL ÁRBITRO

- 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).

LAS FALTAS

- Para el contacto deliberado o las faltas repetitivas el árbitro podrá sacar una tarjeta amarilla (expulsión temporal de cinco minutos) 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.

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.

SUSTITUCIONES

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

- Las sustituciones se pueden realizar sin avisar al árbitro y deben hacerse por la línea de medio campo y siempre por detrás del ámbito del juego.