



**LEYES DEL RUGBY
RECREATIVO DEL IRB
TAG RUGBY
DE PLAYA**

INTRODUCCIÓN

Las Leyes del Rugby Recreativo han sido diseñadas para que las Uniones puedan desarrollar el Rugby sin contacto. Estas Leyes han sido elaboradas con la intención de fijar algunos principios y lineamientos para el Tag Rugby de Playa. Las Uniones que conduzcan procesos, partidos, competiciones y festivales de desarrollo pueden necesitar modificar estas Leyes como lo consideren apropiado.

LEY 1: EL TERRENO

1.1 Superficie del perímetro de juego

- (a) La superficie debe ser segura para jugar sobre ella en todo momento.
- (b) La superficie debe ser arena.

1.2 Dimensiones

El campo de juego debe tener 31 metros de largo por 25 metros de ancho. Si hubiera áreas de in-goal, cada área de in-goal debe ser de 3 metros de largo por 25 metros de ancho. Se permite una tolerancia de más o menos 1 metro en todas las dimensiones. Los organizadores de partidos pueden variar las dimensiones de acuerdo a los requerimientos de la competición.

1.3 Líneas en el perímetro de juego

Las líneas sobre el perímetro de juego se marcarán con cinta, sogas, hilo o demarcadores inflables, e incluirán:

- Las líneas de pelota muerta y líneas de touch-in-goal que están fuera del campo de juego (cuando se juegue con áreas de in-goal)
- Las líneas de goal que están dentro de las áreas de in-goal pero fuera del campo de juego
- Las líneas de touch que están fuera del campo de juego

1.4 Objeciones al terreno

- (a) Si cualquiera de los dos equipos tiene alguna objeción respecto del terreno el capitán debe manifestárselo al árbitro antes de comenzar el partido.
- (b) El árbitro intentará resolver los problemas pero no deberá comenzar un partido si cualquier parte del terreno se considera peligrosa.

LEY 2: LA PELOTA

- 2.1 La pelota debe ser conforme las Leyes del Juego del IRB: Ley 2.
- 2.2 La pelota debe ser Número 4.

LEY 3: NÚMERO DE JUGADORES - EL EQUIPO

- 3.1 **Máximo:** Cada equipo debe tener no más de cinco jugadores en el área de juego.
- 3.2 **Más que el número permitido:** En cualquier momento, antes o durante un partido, el capitán de un equipo puede hacer un reclamo al árbitro sobre la cantidad de jugadores del equipo contrario. No bien el árbitro advierta que un equipo tiene jugadores demás, deberá ordenar al capitán de ese equipo que reduzca el número de jugadores como corresponde. Se desestimará un try marcado por un equipo con más jugadores que la cantidad permitida.
Sanción: Pase libre en el lugar en que se hubiera reiniciado el juego
- 3.3 **Jugadores nominados como sustitutos:** Un equipo puede nominar hasta cinco sustitutos. Un equipo puede sustituir durante un partido cualquier número de jugadores siempre que lo haga cuando la pelota esté muerta. Los sustitutos deben ingresar al área de juego por la línea de mitad de cancha. El jugador que deje el área de juego puede hacerlo por cualquier lado.
- 3.4 **Expulsión por juego sucio:** Un jugador expulsado por juego sucio no debe ser reemplazado o sustituido.
- 3.5 **Jugador lesionado:** Si el árbitro decide - con o sin el consejo de un médico u otra persona idónea y entrenada en temas médicos - que un jugador está lesionado de un modo tal que debería dejar de jugar, el árbitro debe ordenar que ese jugador deje el área de juego. El árbitro también puede ordenar a un jugador lesionado dejar el campo para ser revisado.
- 3.6 **Lesión sangrienta:** Un jugador que tiene una herida abierta o sangrienta debe dejar el área de juego. El jugador sólo debe retornar cuando el sangrado se ha detenido o ha sido controlado y cubierto.

LEY 4: VESTIMENTA DE LOS JUGADORES

- 4.1** Un jugador usa una camiseta, remera o t-shirt. Un jugador usa pantalones cortos. Un jugador debe usar un cinturón con dos cintas (tag) adheridas con Velcro. El cinturón debe usarse alrededor de la cintura y del lado de afuera de la vestimenta con hebillas de plástico adelante y las cintas ubicadas de cada lado de las caderas.
- 4.2 Elementos de la vestimenta no permitidos**
- (a)** Un jugador no debe usar ningún elemento no permitido en la Ley 4 del IRB o la Regulación 12 del IRB o cualquier otro elemento permitido en la Ley 4 o la Regulación 12.
- (b)** Un jugador no debe usar calzado a menos que sea aprobado por los organizadores del partido. En circunstancias especiales, y a su discreción, los organizadores del partido pueden permitir el uso de calzado siempre que esos elementos no tengan tapones.
- 4.3** El árbitro tiene la autoridad para decidir en cualquier momento, antes o durante el partido, que un elemento de la vestimenta de un jugador es peligroso o ilegal. Si el árbitro decide que esa vestimenta es peligrosa o ilegal el árbitro debe ordenar al jugador que la retire. El jugador no debe formar parte del partido hasta que los elementos sean retirados o reemplazados.

LEY 5: TIEMPO

- 5.1 Duración del partido:** Un partido tendrá una duración de no más de diez minutos más el tiempo de descuento, tiempos suplementarios y cualquier condición especial. Un partido se divide en dos tiempos, cada uno de los cuales tendrá una duración de no más de cinco minutos de tiempo de juego.
- 5.2 Entretiempo:** Después del entretiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de dos minutos. Durante el intervalo los equipos, el árbitro y los árbitros asistentes permanecen en el área de juego.
- 5.3** El árbitro controla el tiempo pero puede delegar la tarea en uno o ambos árbitros asistentes y/o en un controlador de tiempo oficial si hubiera sido designado.
- 5.4 Tiempo de descuento por lesiones:** El árbitro puede detener el tiempo por no más de un minuto para que un jugador lesionado pueda recibir tratamiento, o por cualquier otra demora permitida. El árbitro puede permitir que el juego continúe mientras una persona idónea y entrenada en temas médicos trate a un jugador lesionado en la línea de touch. Si un jugador resulta gravemente lesionado y debe ser sacado del campo de juego, el árbitro tiene la facultad de permitir el tiempo necesario para que el jugador lesionado sea sacado del campo de juego.
- 5.5 Tiempo de descuento:** Cualquier tiempo de juego perdido se recuperará en la misma etapa del partido.
- 5.6 Tiempos suplementarios:** Un partido puede durar más de diez minutos si el organizador del partido ha autorizado que se jueguen tiempos suplementarios y establecido la duración de los tiempos suplementarios a ser jugados después de un partido empatado.
- 5.7 Autoridad del árbitro para terminar un partido:** El árbitro tiene la facultad de terminar el partido en cualquier momento cuando considere que continuar jugando resultaría peligroso.
- 5.8 Cuando expira el tiempo:** El juego se detiene la próxima vez que la pelota quede muerta. Cuando se ha otorgado un pase libre y luego el tiempo expira, el árbitro permitirá que el juego continúe hasta la próxima vez que la pelota quede muerta.

LEY 6: OFICIALES DEL PARTIDO

- 6.1 Cada partido estará controlado por un árbitro. Si los organizadores del partido lo autorizan, se podrán incluir personas adicionales, que incluyen árbitros asistentes, árbitro de reserva y/o árbitro asistente de reserva.
- 6.2 **Sorteo.** El árbitro organiza el sorteo con una moneda para determinar qué equipo efectúa la salida de mitad de cancha y en qué dirección. Uno de los capitanes tira una moneda y el otro capitán elige para ver quién gana el sorteo. El ganador del sorteo decide si efectúa la salida de mitad de cancha o elige lado. Si el ganador del sorteo decide elegir lado, el oponente debe hacer la salida de mitad de cancha y viceversa. (Se pueden utilizar otros métodos adecuados).
- 6.3 El árbitro puede consultar a los árbitros asistentes con respecto a temas relacionados con sus funciones, la Ley relacionada con el juego sucio o el control del tiempo.
- 6.4 Si un jugador ha resultado lesionado y puede ser peligroso permitir que el juego continúe, el árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente.
- 6.5 Si el árbitro detiene el juego porque un jugador resultó lesionado sin que haya habido una infracción ni se haya hecho muerta la pelota, el juego se debe reiniciar con un pase libre para el equipo que tuvo, último, la posesión de la pelota. Si ningún equipo tenía la posesión el pase libre se otorgará al equipo atacante.

LEY 7: MODO DE JUGAR

- 7.1 Un partido comienza con un pase libre o kick de aire sin disputa. Después del inicio, cualquier jugador que esté onside puede tomar la pelota y correr con ella. Cualquier jugador puede arrojarla. Cualquier jugador puede entregar la pelota a otro jugador. Cualquier jugador puede sacar la cinta de un jugador que porte la pelota. Cualquier jugador puede apoyar la pelota en el in-goal. Cualquier acción de los jugadores debe estar de acuerdo con las Leyes del Juego. La pelota no debe ser pateada en el juego abierto.
Sanción: Pase libre
- 7.2 En caso que ocurra un hecho no cubierto por estas Leyes, el juego se reiniciará con un pase libre otorgado al equipo que fue el último en tener la posesión de la pelota. Si ningún equipo tenía la posesión, se otorgará el pase libre al equipo atacante.

LEY 8: VENTAJA

- 8.1** La Ley de ventaja prevalece sobre la mayoría de las otras Leyes y su objetivo es hacer que el juego tenga continuidad. Cuando un equipo cometa una infracción a las Leyes y los oponentes tengan la oportunidad de obtener una ventaja, el árbitro demorará el silbato hasta determinar si se ha obtenido o no una ventaja.

LEY 9: MODO DE MARCAR LOS PUNTOS

- 9.1 Try.** Se ha marcado un try cuando un jugador es el primero en apoyar la pelota en el in-goal de los oponentes.
Valor: 1 punto
- 9.2 Try Penal.** Si de no mediar juego sucio de un oponente, un jugador probablemente hubiera marcado un try se otorga un try penal.
Valor: 1 punto

LEY 10: JUEGO SUCIO

10.1 Juego sucio es cualquier acción de una persona dentro del perímetro de juego contraria a la letra y al espíritu de las Leyes del Juego. Incluye obstrucción, juego desleal, infracciones reiteradas, juego peligroso, hacer un hand off a un jugador e inconducta que sea perjudicial al Juego.

Sanción: Pase libre en el lugar de la infracción

10.2 Todos los jugadores deben respetar la autoridad del árbitro. No deben discutir las decisiones del árbitro. Deben detener el juego inmediatamente que el árbitro haga sonar el silbato excepto en el inicio y los reinicios. El capitán es el único jugador que puede hacerle comentarios al árbitro.

Sanción: Pase libre en el lugar de la infracción o donde se hubiera reiniciado el juego

10.3 Sanciones por infracciones de juego sucio

(a) El jugador que comete una infracción contra la Ley de Juego Sucio debe ser:

- advertido, o
- amonestado y suspendido temporariamente por un período de dos minutos, o
- expulsado

(b) Un jugador que ha sido amonestado y suspendido temporariamente y que después comete una segunda infracción que hubiera merecido una amonestación, debe ser expulsado.

LEY 11: OFFSIDE

11.1 En el juego general un jugador está offside cuando está delante de un compañero que porta la pelota o delante de un compañero que fue el último en jugar la pelota. Un jugador offside está temporariamente fuera de juego y expuesto a ser sancionado si participa en el juego.

Sanción: Pase libre

LEY 12: KNOCK-ON Y PASE FORWARD

- 12.1** Un knock on se produce cuando un jugador pierde posesión de la pelota, o hace contacto con la pelota con una mano o brazo, y la pelota va hacia adelante y toca el suelo o a otro jugador, antes que el primer jugador pueda agarrarla, o recuperar la posesión. Hacia adelante significa hacia la línea de goal del equipo oponente.
Sanción: Pase libre para el equipo no infractor
- 12.2** Un pase forward se produce cuando un jugador tira o pasa la pelota hacia adelante.
Sanción: Pase libre para el equipo no infractor
- 12.3 Golpe o pase forward intencional:** Un jugador no debe golpear intencionalmente la pelota hacia adelante con la mano o el brazo, ni hacer intencionalmente un pase hacia adelante.
Sanción: Pase libre. Si la infracción impide un try que de otro modo probablemente se hubiera marcado se debe otorgar un try penal.

LEY 13: INICIOS Y REINICIOS

- 13.1** Se realiza un pase libre al comienzo de cada tiempo del partido. Los reinicios se efectúan como pases libres y ocurren después de que se haya marcado un punto o después de una anulada. Los organizadores del partido pueden permitir el uso de un kick de aire en el kick-off. Si se usa el kick de aire el equipo pateador no debe cruzar la línea de mitad de cancha hasta que la pelota esté en posesión de uno de los oponentes.
- 13.2** Los pases libres al principio de cada tiempo y los reinicios se deben efectuar en el centro o detrás del centro de la línea de mitad de cancha. Los organizadores del partido pueden permitir el uso de un kick de aire para reiniciar el juego. Si se usa el kick de aire el equipo que ha marcado un punto efectúa el kick de reinicio. Si se usa el kick de aire de reinicio el equipo pateador no debe cruzar la línea de mitad de cancha hasta que la pelota esté en posesión de uno de los oponentes.

LEY 14: PELOTA AL SUELO – SIN TACKLE

- 14.1** Cuando un equipo cause que la pelota vaya al suelo o el portador de la pelota vaya al suelo se otorgará un pase libre al equipo oponente. Si el portador de la pelota tiene una rodilla o ambas rodillas en el suelo, el jugador está en el suelo.

LEY 15: TACKLE

- 15.1 Un tackle ocurre cuando un oponente le saca una cinta al portador de la pelota.
- 15.2 El tackleador debe levantar inmediatamente la cinta y gritar “¡Tag!”. El tackleador debe devolver la cinta al jugador tackleado antes de reintegrarse al juego.
Sanción: Pase libre
- 15.3 El tackleador no debe intentar tirar de la pelota en las manos del portador de la pelota y no debe impedir que el portador de la pelota juegue la pelota.
Sanción: Pase libre
- 15.4 El portador de la pelota no debe girar 360 grados en un intento de evitar un tackle.
Sanción: Pase libre
- 15.5 Ningún jugador debe impedir que el jugador tackleado pase la pelota.
Sanción: Pase libre
- 15.6 Los oponentes del jugador tackleado deben retirarse inmediatamente hasta detrás de la pelota y si están delante de la pelota no deben intentar jugar la pelota u obstruir a los oponentes.
Sanción: Pase libre
- 15.7 El jugador tackleado debe pasar la pelota dentro de los tres pasos y/o detenerse y hacer el pase dentro de los tres segundos.
Sanción: Pase libre
- 15.8 Un jugador tackleado debe reponer su cinta antes de reintegrarse al juego.
Sanción: Pase libre
- 15.9 Si un jugador es tackleado cerca de la línea de goal, ese jugador puede dar un paso hacia el in-goal y luego el jugador puede marcar un try.
Sanción: Pase libre
- 15.10 El portador de la pelota no debe zambullirse en un intento de evitar un tackle y marcar un try.
Sanción: Pase libre
- 15.11 Todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies.
Sanción: Pase libre

LEY 16: RUCK

El ruck no existe en el Tag Rugby de Playa.

LEY 17: MAUL

El maul no existe en el Tag Rugby de Playa.

LEY 18: MARK

El mark no existe en el Tag Rugby de Playa.

LEY 19: TOUCH Y LINEOUT

No hay lineouts en el Tag Rugby de Playa

- 19.1** La pelota está en touch cuando no es portada por un jugador y toca la línea de touch o cualquier cosa o persona sobre o más allá de la línea de touch.
- 19.2** La pelota está en touch cuando el portador de la pelota (o la pelota) toca la línea de touch o el suelo más allá de la línea de touch.
- 19.3** El lugar donde el portador de la pelota (o la pelota) tocó o cruzó la línea de touch es el lugar donde salió al touch.
- 19.4** Cuando la pelota está en touch el árbitro otorga un pase libre al equipo que no llevó o puso la pelota en touch.
- 19.5 Jugador con uno o ambos pies más allá de la línea de touch**
- (a)** Si un jugador con uno o ambos pies sobre o más allá de la línea de touch (o línea de touch-in-goal) toma la pelota que estaba estática dentro del área de juego, ese jugador ha tomado la pelota en el área de juego y con ello ha puesto la pelota en touch (o touch-in-goal).
- (b)** Si un jugador con uno o ambos pies sobre o más allá de la línea de touch (o línea de touch-in-goal) toma la pelota que estaba en movimiento dentro del área de juego, se considera que ese jugador ha tomado la pelota en touch (o touch-in-goal).

LEY 20: SCRUM

No hay scrums en el Tag Rugby de Playa.

LEY 21: PASES LIBRES

- 21.1** Los pases libres se otorgan al equipo no infractor por infracciones de sus oponentes.
- 21.2** Cuando se otorga un pase libre por una infracción en el in-goal, la marca del pase libre es en el campo de juego, a cinco metros de la línea de goal.
- 21.3** El equipo oponente debe correr inmediatamente hacia su propia línea de goal hasta llegar a por lo menos cinco metros de la marca del pase libre o hasta haber alcanzado su línea de goal si estuviera más cerca de la marca. Si el pase libre se hace en la zona de in-goal del equipo defensor, el equipo oponente debe correr inmediatamente hacia su propia línea de goal hasta llegar a por lo menos cinco metros de la marca y a no menos de cinco metros de la línea de goal.
- Sanción:** Cualquier infracción posterior del equipo oponente resulta en un segundo pase libre, cinco metros adelante de la marca del primer kick. Esta marca no debe estar dentro de los cinco metros de la línea de goal. Si el árbitro otorga un pase libre, el segundo pase libre no debe efectuarse antes que el árbitro haya hecho la marca indicando el lugar de la sanción.
- 21.4** Aún cuando se haya ejecutado el pase libre y el equipo que efectuó el pase libre esté jugando la pelota, los jugadores oponentes deben seguir corriendo hasta haberse retirado a la distancia necesaria. No deben participar del juego hasta haber hecho eso.
- 21.5** Si el pase libre se ejecuta tan rápidamente que los oponentes no tienen oportunidad de retirarse, no deben ser sancionados por eso. Sin embargo, antes de volver a formar parte del juego, deben continuar retirándose a la distancia necesaria o hasta que un compañero que estaba a cinco metros de la marca haya corrido hasta adelantarlos.

LEY 22: IN-GOAL

Las zonas de in-goal pueden no siempre estar marcadas en el área de juego.

- 22.1 Un jugador apoya la pelota sosteniendo la pelota y tocando el suelo con ella en el in-goal. 'Sosteniendo' significa sujetándola con la mano o manos. No se requiere presionar hacia abajo.
- 22.2 Se otorgará un try penal si probablemente se hubiera marcado un try si no hubiera sido por juego sucio del equipo defensor.
- 22.3 Cuando los jugadores defensores son los primeros en apoyar la pelota en su propio in-goal, esto constituye una anulada.
- 22.4 Cuando un jugador atacante lleva la pelota al in-goal de sus oponentes y allí resulta muerta, ya sea porque salió por touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, o el jugador atacante no pudo marcar un try, se otorgará al equipo defensor un pase libre a cinco metros de la línea de goal.
- 22.5 Si un jugador atacante comete un knock on o pase forward en el campo de juego y la pelota entra al in-goal de sus oponentes y allí se hace muerta, se otorgará un pase libre en el lugar en que ocurrió el knock on o pase forward.
- 22.6 Si un jugador defensor arrojó o llevó la pelota al in-goal, y un jugador defensor la apoyó sin que hubiera ninguna infracción, el juego se reinicia con un pase libre a cinco metros de la línea de goal en línea con el lugar en que la pelota fue anulada.
- 22.7 Cuando un jugador defensor lleva la pelota hasta adentro de su propio in-goal y allí resulta muerta ya sea porque salió al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, se otorgará un pase libre al equipo atacante a cinco metros de la línea de goal.
- 22.8 Si un jugador atacante comete una infracción en el in-goal el juego se debe reiniciar con un pase libre para el equipo defensor a cinco metros de la línea de goal en línea con el lugar de la infracción.
- 22.9 Si un jugador comete cualquier otro acto de juego sucio en el in-goal mientras la pelota está fuera de juego, la sanción se otorga en el lugar en que se hubiera reiniciado el juego.

Sanción: Pase libre