

EL TAG RUGBY

BREVE RESEÑA HISTÓRICA

Podemos decir que el origen del rugby tag o tag rugby se remonta a los últimos quince años. La creciente demanda por parte de la sociedad actual de realizar actividad física ha hecho que surjan modalidades deportivas de deportes populares. Este es el caso de rugby tag que surge como alternativa al rugby 15 o el rugby 13.

Geográficamente, se puede establecer el origen del rugby tag en Irlanda y el Reino Unido. Es allí donde irrumpe con fuerza esta modalidad que agrupa tanto a hombres y mujeres en un mismo equipo. Debido al gran auge que experimentó en pocos años, se llegaron a crear federaciones y organismos que regulan dicho juego. Así tenemos en Irlanda la Irish Tag Rugby Association, diversas asociaciones que lo fomentan en el Reino Unido como la Fordtag y la Oztag en Australia.

La introducción del rugby en el ámbito escolar ha sido siempre un reto difícil para el profesor de educación física. La sociedad actual en la que vivimos, tiene una cultura deportiva centrada en ciertos deportes, dejando de lado otros tan relevantes como el rugby. En España por ejemplo, el rugby no es un deporte popular como lo puede ser el fútbol o el baloncesto. Por lo tanto, es tarea del profesor de educación física dar a conocer al alumnado otras maneras de realizar actividad física.

CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL JUEGO

¿Qué es el rugby tag o tag rugby?

Es un nuevo concepto de rugby, rugby sin contacto físico. Los jugadores llevan un cinturón o pantalones cortos de "tag rugby" y pegadas a ambos lados, con velcro, cuelgan dos cintas.

Cuando el equipo defensor (sin el balón) quita la cinta a un jugador del equipo atacante (con el balón), esto se considera un placaje. Es un deporte rápido de habilidad, que se puede practicar tanto de forma amistosa como a nivel de competición.

Tag rugby es un deporte sin contacto, cualquier forma de contacto intencional está prohibido y puede ser sancionado con una tarjeta amarilla o roja, (el jugador tiene que abandonar el campo de juego). Cualquier forma de contacto no intencionado puede ser sancionada con un golpe de castigo y/o cambio de posesión.



Colocar primero el cinturón



Colocar luego las cintas con velcro a los lados obligatoriamente

Número de jugadores

En las ligas se juega con 12 jugadores en cada equipo, pero sólo 7 de ellos juegan en el campo. No obstante, se puede jugar tag rugby con cualquier número de personas, sólo se necesita añadir o disminuir el número dependiendo de las dimensiones del terreno de juego del que disponemos. Por ejemplo, si se utiliza todo el campo de rugby pueden jugar 13 jugadores en cada equipo, si se utiliza un campo pequeño de baloncesto se puede jugar 4 contra 4 o 5 contra 5.

¿Quién juega Tag rugby?

- Gente que practica otros deportes y que quiera hacer algo diferente.

- Personas de todos los niveles y edades, puede haber grupos mixtos (mujeres y hombres o niños y niñas).
- Gente que quiera practicar un deporte rápido, divertido y además hacer amigos.
- Gente que quiera practicar un deporte sin contacto físico.
- Veteranos de rugby que ya no puedan estar en competición.
- Niños que quieran empezar a jugar al rugby; esto facilita el camino para llegar a "rugby union" (rugby 15)

¿Dónde se puede practicar este deporte?

- Lo mejor es practicarlo siempre sobre césped, aunque debido a su característica de ser un deporte sin contacto físico se puede practicar sobre terrenos duros.
- Como no existe contacto físico se pueden formar grupos mixtos. El tag rugby es un deporte ideal para todos, niños y adultos.

REGLAS DEL TAG RUGBY:

Equipos. Tiempo de juego. Terreno de juego

El equipo constará de un máximo de 12 jugadores, 7 en el campo. Todos los jugadores llevan un cinturón de Tag rugby en la cintura o unos pantalones de Tag (recomendado), con dos cintas (tags) pegadas a ambos lados con velcro. Los dos equipos llevan diferentes colores de Tag.

El partido constará de dos partes de 20 minutos con 5 minutos de descanso entre ambas.

El campo es la mitad de un campo de rugby transversalmente.

La defensa

Los jugadores en posición de defensa deben reducir el espacio para evitar el avance del equipo atacante.

Los jugadores en posición de defensa no pueden tocar a los jugadores atacantes. Solo pueden coger una cinta (Tag) y quitarla de la cintura o los pantalones del jugador atacante que porta el balón. Todas las otras formas de contacto no están permitidas (tirar de la camiseta del

jugador, obstruir al jugador atacante, etc.) Si esta regla se infringe el equipo de este jugador será penalizado.

El placaje (Tagging)

El placaje consiste en quitar un Tag al jugador atacante que porta el balón. El jugador atacante puede correr buscando el espacio libre evitando a los defensores. 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 defensa quita un Tag al equipo atacante, éste debe gritar "Tag" o "placaje", si el árbitro así lo decreta, el juego se reinicia en el punto del placaje. El equipo en posición de defensa tiene que retirarse 7 metros por detrás del balón y el equipo atacante reinicia el juego desde el punto del placaje. Una vez los atacantes hayan reiniciado el juego, la defensa puede avanzar.



Un jugador no puede jugar si los dos "tags" no están pegados a ambos lados de sus caderas.

El fuera de juego

Después del placaje todo el equipo en posición de defensa debe colocarse a 7 metros detrás del punto donde se produjo el placaje. Si el otro equipo saca rápidamente, antes de que todos los contrarios estén situados correctamente, los contrarios mal situados no pueden obstruir el juego ya que se encuentran en situación de fuera de juego.

El ataque

El equipo atacante tiene seis tentativas para marcar un ensayo en cada posesión a menos que pierda la posesión (por ejemplo: un pase que se va fuera de la línea de banda, un pase adelantado, una falta de juego, etc.). Después de la sexta oportunidad la posesión pasa al otro equipo.



El jugador atacante debe correr hacia el espacio o 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 atacante que ha sido placado (tagged) debe volver al punto del placaje para reiniciar el juego pasando el balón

con el pie hacia atrás, un compañero lo levantará. Si un jugador no tiene los dos tags pegados a sus caderas no puede jugar, puede solo pasar el balón atrás con el pies para reiniciar el juego, pero inmediatamente debe pegarse el tag antes de actuar sobre el balón, si interviene sobre el balón sin pegarse uno o los dos tags el árbitro dará la posesión al otro equipo.



El pase

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

También se considera “balón adelantado” cuando el jugador intenta coger, pasar o recoger el balón y éste cae hacia delante, la posesión pasará al otro equipo.

La patada

Se puede dar una patada al balón en el juego pero:

1. No se puede patear directamente hacia otro jugador, siempre debe ir dirigida al espacio (para evitar el peligro de un golpe del balón).
2. El balón no puede que subir más alto que el hombro del jugador más pequeño.
3. Solo se puede dar una patada al balón en el juego abierto desde las manos, no se puede dar una patada al balón desde el suelo.
4. También se puede patear el balón en una sola ocasión de reinicio del juego: después de un ensayo del equipo contrario. Esta patada debe ser a bote pronto ("drop").
5. Si el balón bota y va más alto que el hombro del jugador más pequeño, está permitido.

Caer o tirarse 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 recomienza en el punto que salió.

Los reinicios del juego.

Después de un ensayo el otro equipo reinicia el partido con una patada de "drop" desde su línea de ensayo.

En todos los demás reinicios (por ejemplo cambio de la posesión por "balón adelantado", golpe franco por agarrar a un atacante, tagging, etc.) el juego comienza con un pase gratis. El pase gratis se refiere a jugar a la mano. Hay dos formas de realizar el pase gratis:

1. Después de un tagging (tocado con dos manos en nuestras prácticas), descrito anteriormente.
2. Después de distintas infracciones (balón adelantado, balón pateado



desde el suelo en el juego abierto, agarrar u obstruir a un contrario, etc.), el pase gratis se realiza tal y como se muestra en la fotografía.

Marcar puntos

El objeto del juego es marcar un ensayo. Un ensayo se consigue cuando un jugador pone el balón en el suelo detrás de la línea de ensayo del equipo contrario. 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 un valor de 3 puntos y de 1 punto siempre para los hombres.).

Las faltas e infracciones

Las faltas o infracciones pueden ser penalizadas por el árbitro de la siguiente manera:

1. Pasar la posesión al equipo contrario.
2. Físicamente adelantar el juego diez metros dando ventaja al equipo no penalizado.
3. Sacar una tarjeta roja o amarilla de acuerdo con las reglas de Tag rugby.

La opción elegida dependerá de la gravedad de la infracción, de la intencionalidad, de la reiteración o de otros aspectos que considere el árbitro.

Si hay contacto intencionado o infracciones repetidas el árbitro está obligado a mostrar al jugador una tarjeta amarilla (“sin bin” - 7 minutos de expulsión) o roja (el jugador tiene que dejar el juego y su equipo juega con un jugador menos).

La ventaja

En lugar de parar el partido cada vez que hay una falta, los árbitros pueden dar ventaja al equipo no infractor si hay posibilidad de que éste pueda obtener una ventaja táctica o territorial. En caso de juego peligroso (por ej. poner zancadillas) o de sospechas de heridas, las ventajas no deben ser permitidas. El árbitro debe solucionar el problema.

Las sustituciones

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