

1. El juego sostiene los valores del Documento del Juego de World Rugby: Integridad, Pasión, Solidaridad, Disciplina, Respeto.
2. Este es un juego para todos, sin restricciones, en el que el respeto mutuo y la buena voluntad de los participantes son elementos integrales del juego
3. El objetivo del equipo atacante es marcar un try apoyando la pelota sobre o más allá de la línea de try del oponente
4. Hay dos versiones: una versión de Tag y otra de Touch, ambas jugadas con elementos comunes (aparte de las cintas del Tag).
5. El equipo atacante tiene siete fases para marcar. En la 7ª fase de Tag/Touch, la oposición obtendrá la pelota.
6. El equipo defensor tiene que intentar evitar que el equipo atacante marque haciendo un toque al portador de la pelota de la axila para abajo; o arrancando una cinta del cinturón que lleva el portador de la pelota.
7. Las reglas del juego, el número de jugadores y el tamaño del campo de juego pueden adaptarse a las necesidades de los participantes.

JUEGO GENERAL

- Los equipos están formados por un máximo de siete jugadores y pueden ser mixtos en cuanto a género y edad, lo que debe ser acordado previamente. Ambos equipos deben tener el mismo número de jugadores durante el partido. Si el espacio lo permite o está restringido, los números de jugadores pueden flexibilizarse en consecuencia.
- Puede haber hasta 5 sustitutos por equipo que se utilizarán como reemplazos sucesivos sin límites.
- Un partido se compone de dos tiempos de hasta 10 minutos (tiempo de juego), que debe ser acordado previamente.
- El objetivo es apoyar la pelota sobre o más allá de la línea de try del oponente.
- Esto se llama Try y vale un punto. No hay otras formas de marcar puntos.
- El equipo atacante tiene siete fases para marcar. Una fase es un pasaje del juego entre un tag o touch. (Para mayor claridad: se otorgará la pelota al otro equipo en el 7º toque o tag si no se ha marcado un Try).
- El objetivo del equipo defensor es impedir que el equipo atacante marque, ya sea realizando una serie de toques con una sola mano sobre un portador de la pelota (no más arriba de la axila) o sacando una serie de tags colocadas en la cintura de un jugador.

PATADAS

- El partido deberá comenzar con un drop kick en el centro de la cancha.
- Nota:** No se sancionará si la pelota se pateo de otra forma (punta del pie/rastrón/desde el suelo)
- El equipo que no pateó debe recibir el puntapié inicial o de reinicio en cualquier punto de su campo. El equipo pateador debe permitir al equipo receptor atrapar o recuperar la pelota. No puede disputar ni correr para atrapar su puntapié.
 - El jugador receptor debe intentar atrapar la pelota sin ir al suelo.
 - Después de un try, el equipo que marcó reiniciará el juego con un drop kick desde la mitad de la cancha (no habrá sanción si la pelota se pateo de otra forma).
 - Si un puntapié de reinicio sale por un costado o por el extremo de la cancha sin ser atrapada por los oponentes, los no pateadores tendrán la opción de que se vuelva a patear, o de un scrum de reinicio en la mitad de la cancha y ellos harán la introducción.
 - Soltar la pelota de las manos para hacer el puntapié puede hacerse en cualquier momento del juego.

- Se debe tener el debido cuidado cuando los oponentes compiten por una pelota que ha sido pateada en el juego general: no debe haber contacto durante la persecución, o cuando se recoge una pelota suelta, o cuando se disputa la posesión en el aire.
- Salvo en los reinicios, si la pelota es pateada fuera del terreno de juego por el lateral, el juego se reanudará con un line-out en el lugar en que la pelota salió del campo. El otro equipo lanzará la pelota.
- Aparte de un puntapié de salida o de reinicio, si la pelota es pateada más allá del extremo del campo mediante cualquier puntapié, el juego se reiniciará con un Toque y Pase del otro equipo, a 15m de la línea de try.

ZONA DEL BREAKDOWN

- En el lugar de un Tag/Touch, debe crearse un 'breakdown' formado por cinco jugadores
- Ataque:** el portador de la pelota y un compañero; y
- Defensa:** el jugador que hizo el tag o el touch, más otros dos defensores que deben poner su mano exterior sobre el hombro del jugador que hizo el tag o el touch formando un triángulo.
- Los jugadores del breakdown deben hacer contacto únicamente con sus compañeros de equipo, dentro de los 5 segundos.
- El portador de la pelota gira hacia su lado y presenta la pelota a su compañero (el "arrancador"), que puede luego pasarla o patearla, pero no puede marcar un try.
- El "arrancador" puede alejarse hasta tres pasos del breakdown antes de hacer un pase, pero no puede ir más allá.
- Al "arrancador" no le pueden hacer un tag o un touch los defensores antes de pasar la pelota.
- Los jugadores restantes deben desplazarse hasta una línea de offside en la línea del último pie de su lado del breakdown.
- Si el equipo atacante decide jugar la pelota antes de que la defensa haya tenido la oportunidad de colocar a sus tres jugadores, no habrá sanción contra los defensores.
- Si los defensores no intentan moverse hacia el breakdown para colocar su triángulo defensivo, la inacción se puede sancionar con un penal y se reinicia la serie de siete jugadas.

SCRUMS

Otorgado por un knock on o pase forward o alguna otra interrupción necesaria.

- El juego se reinicia con un scrum pasivo 3 contra 3 formado por los tres jugadores más cercanos a la detención.
- El equipo que introduce la pelota debe mantener la posesión, no hay contacto, no hay empuje, el otro equipo no lanza la pierna y no hay disputa activa por la pelota.
- Los tres jugadores de cada equipo deben alinearse uno junto al otro y mirar a su oponente. Los 'pilares' deben tocar, pero no agarrar, los hombros de su oponente.
- Cada equipo tiene un 'medio scrum'. El medio scrum defensor permanece directamente detrás de sus 3 jugadores en el scrum. El otro medio scrum introduce la pelota en el scrum.
- El medio scrum introduce/hace rodar la pelota y el jugador del medio debe engancharla/jugar la pelota con los pies hacia atrás entre sus piernas.
- El scrum termina cuando el medio scrum juega la pelota fuera del scrum: puede pasarla o patearla.
- El medio scrum puede alejarse hasta tres pasos del scrum antes de pasar la pelota, pero no puede ir más allá.
- Al medio scrum un participante del scrum no le puede hacer un tag o un touch en esta jugada (sigue el juego - sin sanción).

LINEOUTS

Cuando la pelota sale por el lateral del área de juego, el equipo que no sacó, pateó o jugó la pelota afuera reinicia con un lineout no disputado.

- 👁️ 3 contra 3 que crean una formación de lineout con el jugador de adelante a unos 5m del lateral.
- 👁️ Debe haber un "medio scrum" defensor que se alinee detrás de sus 3 jugadores.
- 👁️ Los otros jugadores deben estar a 5m de la línea del lineout.
- 👁️ No se debe levantar, sostener o disputar de ninguna manera.
- 👁️ La pelota debe ser lanzada por el medio de la línea mediante cualquier forma de pase desde la línea de touch. Debe ser lanzada derecha, pero no hay sanción si no lo es.
- 👁️ El receptor de la pelota debe pasar la pelota a uno de sus compañeros que están 5m atrás o al jugador que efectuó el lanzamiento, quien puede desplazarse a la posición de "medio scrum" después de haber realizado el lanzamiento.
- 👁️ El lineout termina cuando la pelota deja las manos del receptor del lineout y comienza una serie de siete toques/tags.
- 👁️ Al receptor no le pueden hacer un tag o un touch mientras está en posesión de la pelota.

PENAL

Se sanciona por cualquier infracción que viole las leyes (tackle alto, contacto agresivo, juego sucio o peligroso, mal deportista, culpable de no incorporar jugadores al breakdown, retener a un oponente en el breakdown/scrum/lineout). Cuando se sanciona, el juego se reanuda con un 'Toque y Pase'.

- 👁️ La pelota debe desplazarse a una distancia visible y no sólo golpearla contra el pie.
- 👁️ El equipo no infractor tiene una serie completa de siete jugadas después del reinicio.

TOUCH

- 👁️ Se puede sancionar un penal por un toque alto o por un toque demasiado agresivo.

TAG

- 👁️ Se puede sancionar un penal si la cinta no es devuelta inmediatamente al jugador al que se le ha sacado.
- 👁️ Se puede sancionar un penal si se manipula/agarra a un jugador en vez de sacarle la cinta.
- 👁️ Se puede sancionar un penal si no se llevan correctamente dos cintas (una a cada lado de la cintura, o si están ocultas por la camiseta/chaleco/vestimenta).
- 👁️ Se puede sancionar un penal si el portador de la pelota utiliza la pelota para proteger sus cintas o impide que el defensor acceda a ellas.

FIN DE LA 7ª FASE (TOUCH OR TAG)

- 👁️ Si no se ha marcado un try en las siete fases, el juego se reiniciará en el punto de la 7ª tag/touch, recibiendo la pelota el equipo oponente y reiniciándose con un Toque y Pase a un compañero.
- 👁️ El otro equipo deberá retroceder 5m antes de que se reinicie el juego.
- 👁️ Si el equipo contrario decide jugar la pelota antes de que la defensa haya tenido la oportunidad de retroceder 5m, no se sancionará a los defensores. Siempre que los defensores se estuvieran retirando cuando la pelota sea jugada rápidamente, se podrá tag o touch al portador de la pelota.

REGLAS FLEXIBLES (GAME ON)

Los siguientes elementos pueden adaptarse o flexibilizarse con el acuerdo de ambos equipos.

- 👁️ Tamaño del campo: puede ajustarse según sea necesario.
- 👁️ Número de jugadores, mezcla especificada de edad/género
- 👁️ 6 contra 6 hasta 10 contra 10
- 👁️ Las patadas en el juego general pueden suprimirse con acuerdo previo.
- 👁️ La duración del partido puede reducirse de común acuerdo (generalmente en función del número de jugadores).
- 👁️ Áreas disputables: Breakdown y Lineout.