**RECOMENDACIONES EDUCACIÓN FÍSICA 6º**

Hola a todos, espero que sigáis todos bien después del descanso de semana santa. Si tenéis alguna consulta, podéis escribir a mi correo: tutoria.isaacleiva@gmail.com.

La semana que viene os enviaré un cuestionario con preguntas extraídas del primer vídeo enviado el 25 de marzo y del siguiente reglamento de **tag rugby**:

**Las reglas de Tag Rugby**

* El equipo consistirá de un máximo de 12 jugadores, 7 en el campo.
* El partido durará 40 minutos con 5 minutos de descanso a los 20 minutos.
* El campo es la mitad de un campo de rugby transversalmente.
* Todos los jugadores llevan un cinturón de Tag rugby en la cintura con dos cintas (Tags) pegadas a ambos lados. Los dos equipos llevan diferentes colores de Tag.

**La defensa**

* Los jugadores en posición de defensa deben reducir el espacio de ataque para avanzar.
* Los jugadores en posición de defensa no puedan tocar los jugadores en posición de ataque. Pueden solo coger una cinta (Tag) y quitarla de la cintura del jugador que tiene el balón en posición de ataque.

**Placaje (Tagging)**

* Al iniciar un nuevo ataque, la línea de defensa debe estar a 7 metros detrás de la posición de ataque. Una vez se haya jugado el balón la defensa puede avanzar.
* El placaje es sólo quitar un Tag al jugador que tiene el balón en posición de ataque.
* El jugador en posición de ataque puede correr hacia el espacio o evitar a un jugador de defensa.

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 posición de defensa quita un Tag al equipo en posición de ataque, éste debe gritar “Tag” o “placaje”. El equipo en posición de defensa tiene que retirarse 7 metros y el equipo en posición de ataque recomienza desde el punto de placaje.
* El equipo en posición de ataque tiene 6 oportunidades para atacar en cada posesión. Después de la sexta oportunidad la posesión pasa al otro equipo.
* Un jugador no puede jugar si los dos “tags” no están colocados a ambos lados de sus caderas.

**Fuera de juego**

* Después del placaje todo el equipo en posición de defensa debe colocarse 7 metros detrás del punto de recomienzo. No pueden obstruir el juego (p.ej. el pase o a un jugador) si el otro equipo recomienza rápidamente.

**El Ataque**

* El equipo de ataque tiene seis tentativas para marcar un ensayo en cada posesión al menos que pierda la posesión.
* El jugador en posición de ataque debe correr hacia el espacio y 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 en posición de ataque que ha sido placado (tagged) debe volver al punto del placaje para recomenzar el juego y rodar el balón con el pie hacia su compañero de equipo. Si un jugador juega sin uno o dos Tags el árbitro puede dar la posesión al otro equipo.

**El pase**

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

**Golpe avanzado**

* Cuando el jugador intenta coger, pasar o recoger el balón y éste cae hacia delante, la posesión pasará al otro equipo.

**La patada**

* Puede dar una patada pero el balón no puede ir más alto que el hombro de los jugadores. Un jugador no debe dar una patada directamente a otro jugador, siempre debe ir dirigida al espacio.

**Ir al suelo**

* 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 Recomienzos**

* Después de un ensayo el equipo que ha marcado recomienza el juego con una patada de medio campo. El balón debe ir al menos 10 metros en la dirección del otro equipo. Si el balón sale fuera del campo, el otro equipo debe recomienza el partido con una patada de “drop” desde su línea de ensayo (es la única patada que permite al balón sobrepasar el nivel del hombro).

**Marcar puntos**

* Un ensayo se produce cuando un jugador pone el balón 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.
* Un ensayo tiene un valor de 1 punto (salvo cuando es un partido mixto, un ensayo tiene el valor de 3 puntos sí lo realiza una mujer y 1 punto si lo hace un hombre).

**Las faltas**

* El contacto deliberado o las faltas repetitivas pueden dar lugar a una tarjeta amarilla (7 minutos) o una tarjeta roja (el jugador tiene que dejar el juego y su equipo juega con un jugador menos.
* En las faltas el árbitro puede dar la posesión al otro equipo, avanzar el juego 10 metros, jugar con ventaja, o dar las tarjetas amarillas y rojas.

**La ventaja**

* Los árbitros pueden dar ventaja al equipo contrario si hay posibilidad de que éste pueda obtener una ventaja táctica o territorial.
* En caso de juego peligroso o de sospechas de heridas las ventajas no deben ser permitidas.

**Sustituciones**

* Se puedan hacer sustituciones en cualquier momento con los 12 jugadores del equipo.

Un saludo y mucho ánimo.

Isaac Leiva García.