

# INICIACIÓN RUGBY TOUCH BY PAKARU

[https://es.wikipedia.org/wiki/Touch\\_rugby](https://es.wikipedia.org/wiki/Touch_rugby)

## VIDEOS

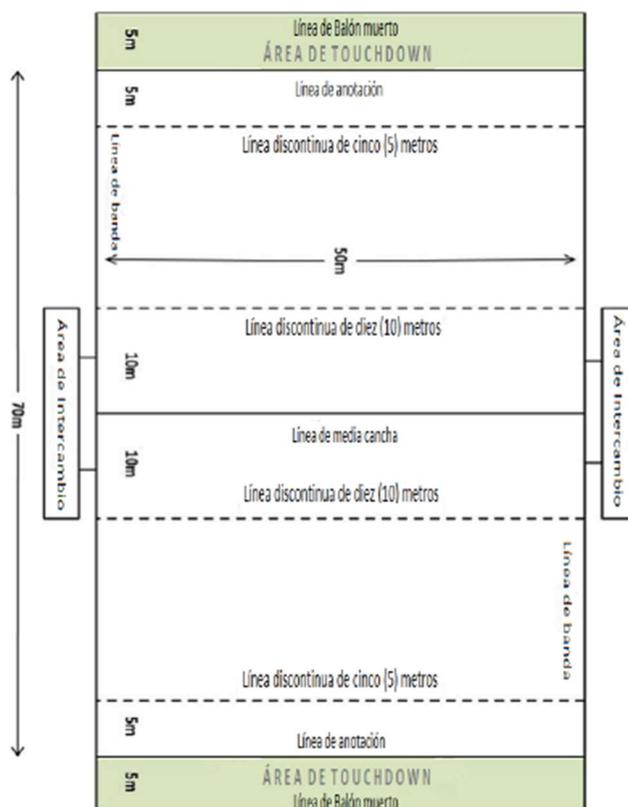
- REGLAS BASICAS: [https://www.youtube.com/watch?v=gj987\\_SiA-8&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=gj987_SiA-8&feature=youtu.be)
- Reglas touch extendido, en varias partes
  - 1.- Campo, equipos y duración partidos:  
[https://www.youtube.com/watch?v=bZpV4E\\_v6qA](https://www.youtube.com/watch?v=bZpV4E_v6qA)
  - 2.- Inicio del juego, anotación, reinicio del juego y forma general de jugar:  
<https://www.youtube.com/watch?v=qysKWDCyyf0>
  - 3.- Posesión y tocados: <https://www.youtube.com/watch?v=Qwck-TQ2MQA>
- Video largo inglés: [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=10&v=LUQqPj7-Q2A&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=10&v=LUQqPj7-Q2A&feature=emb_logo)

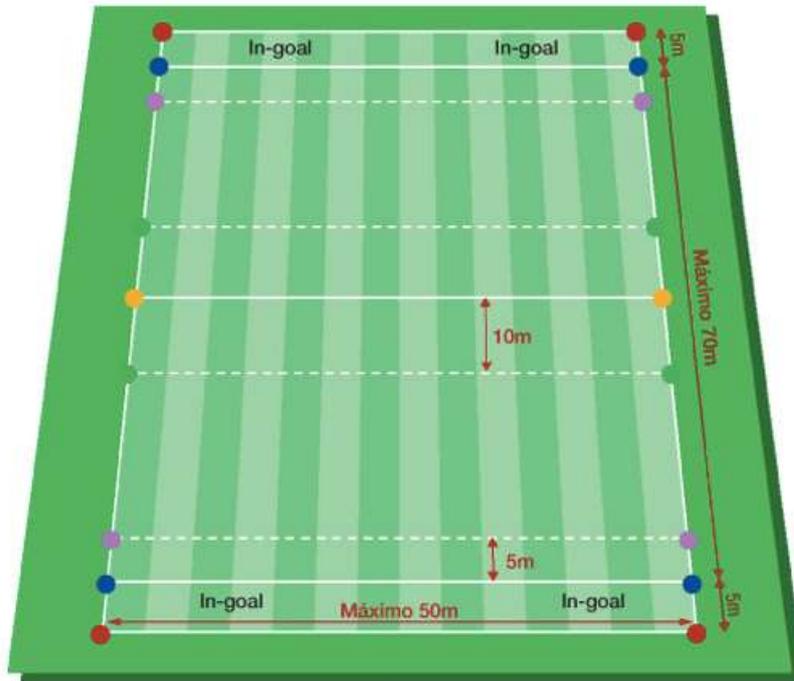
## EL CAMPO DE JUEGO

Vamos a ver como es el campo y para qué sirven las distintas líneas que tiene. La figura está tomada del reglamento que se facilitó en el grupo, al ser una traducción hecha por la Federación de Chile, las nomenclaturas utilizadas varían en algunos casos con las que habitualmente usamos en España por lo que también intentaremos aclarar estas diferencias.

El campo tiene una **longitud de 70 metros** (entre líneas de anotación o marca) a lo que habría que sumar 5 metros por cada extremo de las zonas de marca (área de touchdown). El **ancho es de 50 metros**.

En los torneos será difícil que encontremos un campo de estas dimensiones porque normalmente, para jugar partidos simultáneos, se juega en el ancho de un campo dividiendo éste en dos. Así que **en la mayoría de las ocasiones nos encontraremos campos más pequeños**.



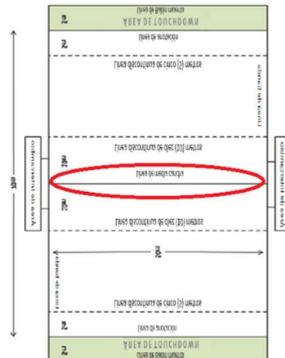


Área de juego marcada con conos

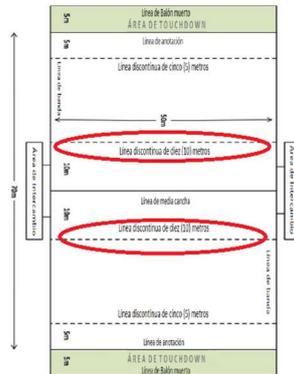
- Línea de pelota muerta
- Línea de goal
- Línea de 5 metros
- Línea de 10 metros
- Línea de mitad de cancha

Vamos a ir viendo para que sirve cada línea.

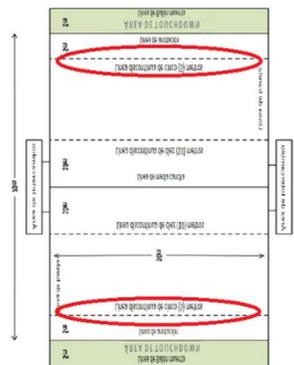
- **Línea de medio campo (half-way line).** Línea de media cancha. Es una línea continua que divide longitudinalmente el campo en dos mitades. Es desde donde se hace el saque inicial y donde se reanuda el juego cada vez que hay un ensayo.



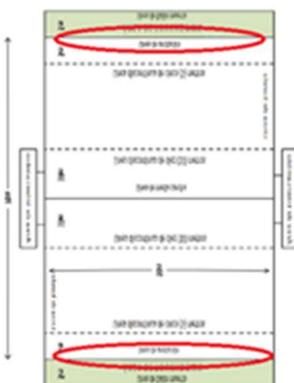
- **Línea de 10 metros.** Línea discontinua situada a diez metros de la línea de medio campo. Sirve para indicar la posición en la que se debe colocar el equipo defensor cuando se hace un saque desde medio campo. También delimita la zona de cambios.



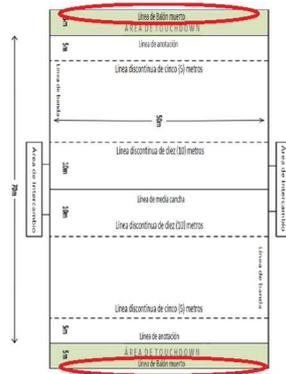
- **Línea de 5 metros.** Línea discontinua situada a 5 metros de la línea de ensayo/marca. Indica la posición en la que se reanuda el juego después de un tocado a menos de 5 metros de la línea de ensayo/marca.



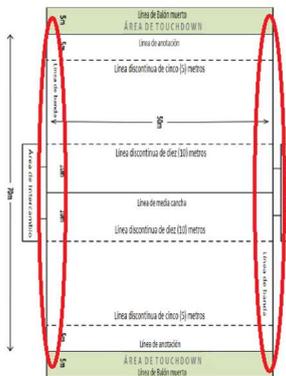
- **Línea de ensayo/marca (scoreline).** Línea de anotación o línea de marca. Línea continua que indica el inicio de la zona de ensayo o de marca (área de touchdown).



- **Línea de balón muerto.** Línea continua que indica donde acaba la zona de ensayo o de marca (área de touchdown).

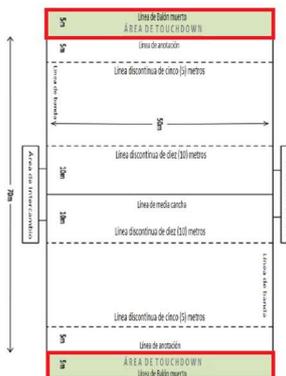


- **Línea de banda (Sideline).** Línea continua que indica el límite lateral del campo.

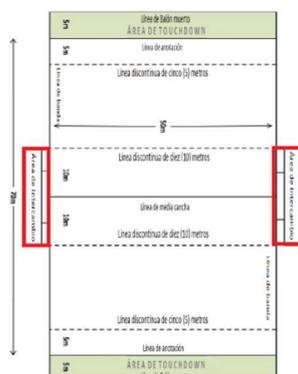


Además de las líneas existen dos zonas que debemos tener en cuenta:

- **Zona de ensayo.** Zona de marca o área de touchdown. Zona delimitada por las líneas de ensayo, balón muerto y banda. Es donde se debe posar el balón para realizar un ensayo.



- **Zona de cambios.** Caja de cambios o área de intercambio. Zona que se encuentra en el lateral, fuera del terreno de juego, donde deben estar el cuerpo técnico y los jugadores suplentes. Para realizar un cambio, el jugador que sale debe entrar en esta zona antes de que salte al campo el jugador que le sustituye. La zona tiene el espacio comprendido entre las líneas de 10 metros.



En caso de no poder pintar las líneas sobre la superficie del campo, se suelen utilizar conos de colores llamativos para señalarlas.