

INICIACIÓN RUGBY TOUCH BY PAKARU

https://es.wikipedia.org/wiki/Touch_rugby

VIDEOS

- REGLAS BASICAS: 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
 - 2.- Inicio del juego, anotación, reinicio del juego y forma general de jugar: <https://www.youtube.com/watch?v=qysKWDCyyf0>
 - 3.- Posesión y tocos: <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

Existen dos procedimientos para iniciar el juego cuando éste está detenido: El ROLLBALL y el TAP. En la sesión de hoy vamos a ver en que consisten y cuando se utiliza el “rollball”.

Se recomienda ver los vídeos cuyos enlaces están en el principio de esta página.

EL ROLLBALL

Para realizar un “**ROLLBALL**” el jugador atacante se debe posicionar en la **marca**, mirar hacia la línea de anotación del oponente (ósea donde tiene que ensayar), pararse en paralelo a las líneas de banda, colocar el balón en el suelo entre los pies de una manera controlada y entonces **puede realizar dos acciones**: dar un paso hacia adelante por encima de la pelota, o rodar la pelota hacia atrás no más de un (1) metro.

El lugar donde está la **marca** es donde indica el árbitro. Pero para dar más dinamismo al juego, si observa que el equipo con posesión se sitúa en el lugar correcto para realizar el “**rollball**”, no parará el juego para indicar el punto exacto desde donde se tiene que realizar.

El “**rollball**” **se debe ejecutar sin demora**. No es necesario esperar ninguna indicación por parte del árbitro, es más si éste observa que se tarda un tiempo excesivo, señalará un “**tap**” **en contra del equipo atacante**.

Una vez el balón se encuentra en el suelo, cualquier otro jugador del equipo atacante puede levantarlo. Este jugador se convierte en el “**dummy**” pudiendo optar por pasar el balón a otro jugador o correr con el balón en su posesión. En caso de que el “**dummy**” reciba un toque, se produce un cambio de posesión. El “**dummy**” no puede realizar un ensayo.

Un jugador debe realizar un “**rollball**” en las siguientes ocasiones:

- **Después de que el equipo defensor hace un toque.** El “**rollball**” se hace desde el punto donde se produjo el toque. En caso de que, por la inercia de la carrera, el jugador portador del balón se adelantara de dicha posición, deberá retroceder hasta el punto donde se produjo el toque.
- **Cuando hay un cambio de posesión después del sexto toque.** Al producirse el sexto toque el equipo defensor ejecuta un “**rollball**” desde el punto donde se produjo y se inicia una nueva cuenta de seis toques.
- **Cuando hay un cambio de posesión debido a una caída del balón al suelo.**

- Cuando hay un cambio de posesión debido a una infracción por parte de un jugador atacante en la realización de un *"tap"* o *"rollball"*.
- Cuando hay un cambio de posesión luego de que el *"dummy"* es tocado o cuando el *"dummy"* coloca el balón sobre o más allá de la línea de anotación.
- Cuando hay un cambio de posesión debido a que un jugador con el balón en su poder se sale del campo de juego antes de que un toque haya sido hecho. En este caso la marca para la realización del *"rollball"* se sitúa a cinco metros hacia el interior del campo del punto en que se haya producido la salida del balón del terreno de juego.
- Cuando es indicado por el árbitro.

Cuando se produce un *"rollball"*, los jugadores defensores no deben interferir o impedir al jugador en posesión realizar el *"rollball"*. Todos los jugadores del equipo defensor deben retirarse una distancia de cinco (5) metros desde la marca del *"rollball"* hacia su línea de anotación defensiva (normalmente el árbitro indica la distancia). Los jugadores del equipo defensivo no deben moverse hacia adelante hasta que el *"dummy"* haga contacto con el balón o hasta que sea indicado por el Árbitro (en caso de que el *"dummy"* se demore en exceso).

Cuando el *"dummy"* no está en posición para recoger el balón luego de un *"rollball"*, los jugadores del equipo defensor pueden moverse hacia adelante tan pronto como el jugador en posesión libere el balón. Cuando el portador del balón está en la marca y realiza el *"rollball"*, si el *"dummy"* no se encuentra en disposición de levantar el balón, el equipo defensor puede moverse adelante de sus posiciones a cinco (5) metros tan pronto como el pie o cuerpo del jugador atacante pase sobre el balón. En caso de que un jugador defensor se mueva hacia adelante y haga contacto con el balón, habrá un cambio de posesión y el juego recomienza con un *"rollball"* en la misma marca.