

# 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 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](https://www.youtube.com/watch?time_continue=10&v=LUQqPj7-Q2A&feature=emb_logo)

Después que la semana pasada vimos el “rollball”, continuamos con el “tap”.

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

## EL TAP

El “**tap**” es el método para comenzar el partido, recomenzar el partido después del descanso y recomenzar el partido después que un ensayo haya sido anotado. El “**tap**” también es el método para recomenzar el partido cuando un “**golpe de castigo**” (penal o golpe) es otorgado.

El “**tap**” se ejecuta colocando el balón en el suelo, sobre o detrás de la “**marca**”, liberando ambas manos del balón, golpeando levemente el balón con cualquiera de los pies o colocando el pie sobre el balón. El balón **no puede rodar o moverse más de un (1) metro** y tiene que ser recogido limpiamente sin tocar el suelo nuevamente (ósea, que si al tocar el balón con el pie, lo levantamos del suelo, lo debemos coger con las manos antes de que vuelva a caer). El jugador puede mirar hacia cualquier dirección y utilizar cualquier pie.

Cuando se señala un “**golpe**” el equipo infractor debe colocarse a **diez (10) metros** de la marca (que el árbitro deberá señalar expresamente), el equipo atacante no podrá poner el balón en movimiento (ejecutando un “**tap**”) hasta que todos los jugadores del equipo defensor se hayan colocado a la distancia pertinente o el árbitro indique el inicio de movimiento.

Si exceptuamos el saque inicial y el de medio tiempo, un “**tap**” se ejecuta cuando el árbitro señala una de las siguientes infracciones:

- **Cuando los jugadores defensores no se encuentren a la distancia de diez (10) metros en la ejecución de un “tap”**. En este caso se señalará un nuevo “**tap**” diez (10) metros por delante de la marca original.
- **Cuando los jugadores defensores no se encuentren a la distancia de cinco (5) metros en la ejecución de un “rollball”**. En este caso se señalará un nuevo “**tap**” cinco (5) metros por delante de la marca original.
- **Un retraso en el cambio de posesión** por un jugador resultará en un “**tap**” otorgado al equipo atacante, diez (10) metros adelante de la marca donde se haya producido el cambio de posesión.

- **Una obstrucción por parte de un jugador defensor** en un “*rollball*” resultará en un “*tap*” otorgado al equipo atacante cinco (5) metros adelante de la marca de “*rollball*” donde se cometió la obstrucción.

En caso de que el equipo atacante realice una mala ejecución del “*tap*” o la dilate demasiado tiempo, se sancionará con un “*rollball*” a favor del equipo defensor en la misma marca desde donde debiera ejecutarse el “*tap*”.

En cualquier caso, el equipo atacante podrá realizar un “*rollball*” en lugar de un “*tap*”. En esta situación el jugador que levanta el balón no se convierte en “*dummy*”.

**Por lo tanto, si tenemos dudas sobre lo que ha pitado el árbitro HACER SIEMPRE UN “ROLLBALL”.**

## **EL ENSAYO DE CASTIGO**

Un “**ensayo de castigo**” es otorgado, si cualquier acción hecha por un jugador, oficial de equipo o espectador, es considerada por el árbitro contraria a las reglas o al espíritu del juego y evita claramente al equipo atacante de anotar un ensayo.