

# 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)

Continuamos con nuestro repaso del reglamento. Vamos a ver distintos aspectos del mismo que pueden necesitar alguna aclaración, para ello simularemos una secuencia de partido.

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

## EL PARTIDO

Antes de iniciarse el partido el equipo arbitral, que está **compuesto por tres miembros**, deberá comprobar lo siguiente:

- Que los jugadores participantes deben estar inscritos según las normas establecidas para cada evento.
- **Los jugadores participantes deben tener la equipación apropiada.** Sombreros y gorras están permitidos, siempre y cuando sean seguros y cumplan con los requerimientos del uniforme.
- **Debe usarse un calzado seguro.** No se permiten botas con tacos metálicos, ni las que la longitud de éstos sea superior a trece (13) milímetros.
- Todos los jugadores deben usar un número de identificación de una altura no menor a dieciséis centímetros (16 cm), claramente visible en la parte trasera de la prenda superior. Los números deben ser visibles y están restringidos a números de dos dígitos.
- Los jugadores no pueden participar en partidos mientras lleven puesto cualquier artículo de joyería, cadena, pulsera o artículo similar que pueda ser peligroso. Uñas largas o afiladas no están permitidas. Joyas u otros artículos que no puedan ser removidas, así como uñas largas, deben ser vendadas.
- Los jugadores pueden usar gafas o anteojos de sol siempre y cuando sean seguros y estén agarrados de forma segura. Soportes médicos como tobilleras o rodilleras pueden ser usados siempre y cuando no sean dañinos. Artículos peligrosos no pueden ser usados.

Una vez los equipos en el campo se realiza el **sorteo**. Los capitanes de los equipos deben lanzar una moneda en la presencia del Árbitro. El equipo del capitán ganador recibirá la posesión para el comienzo del primer tiempo, podrá elegir la dirección de ataque para la primera mitad y podrá elegir el área de intercambio para la duración del partido.

El saque inicial. Un jugador del equipo atacante **debe comenzar el partido con un “tap” en el centro de la línea de medio campo**, luego de la indicación del árbitro para comenzar el partido. **Todos los jugadores del equipo atacante tienen que permanecer en una posición “Onside”** (esto es en una posición más

retrasada que el balón) hasta que el “*tap*” haya sido ejecutado. Todos los jugadores del equipo defensor deben estar por detrás de la línea de diez (10) metros. Los jugadores defensores pueden moverse hacia adelante una vez que el “*tap*” haya sido ejecutado.

**El objetivo del juego de Touch para cada equipo es anotar ensayos y evitar que los contrincantes anoten.** La pelota puede ser pasada, golpeada o entregada entre jugadores “*Onside*” del equipo atacante, que pueden por su parte correr o moverse de otra manera con el balón para intentar ganar ventaja territorial y anotar. Patear la pelota no está permitido. Los jugadores defensores impiden al equipo atacante ganar una ventaja territorial tocando al portador del balón. Tanto los jugadores defensores como atacantes pueden realizar los toques. Después de un toque, el juego se detiene y es reanudado con un “*Rollball*”.

Llegados a este punto es conveniente explicar los conceptos de “*onside*” (en juego) y “*offside*” (fuera de juego). Un jugador se encuentra en fuera de juego y, por lo tanto, **no puede participar en el juego hasta que no retorna a una posición legal**, en las siguientes ocasiones:

- Un **jugador atacante** está en una posición “*offside*”, inefectiva y susceptible de sancionar con un “*golpe de castigo*” siempre que ese **jugador esté en posición más adelantada que el jugador en posesión del balón**. Los jugadores atacantes que se encuentren en “*offside*” deben retornar a una posición “*onside*” lo más rápido posible y no pueden involucrarse en el juego antes de hacerlo.
- Un **jugador del equipo defensor** que se encuentre en “*offside*” debe retornar a una posición “*onside*” lo más rápido posible sin interferir en el avance del equipo atacante. **Se considera “offside” las siguientes situaciones:**
  - En un “*rollball*”, el **jugador defensor debe retirarse un mínimo de cinco (5) metros** de la marca indicada por el árbitro o hasta la línea de anotación defensiva.
  - En un “*tap*”, el **jugador defensor debe retirarse un mínimo de diez (10) metros** desde la marca o hasta la línea de anotación defensiva, según lo haya indicado el árbitro.
  - Defendiendo cerca de la línea de anotación. Para estar “*onside*” cuando un “*rollball*” ocurre a menos de cinco (5) metros, o es señalado un “*tap*” a menos de diez (10) metros de la línea de anotación defensiva de ese jugador, el jugador defensor debe tener:
    - Ambos pies encima o detrás de la línea de anotación defensiva.
    - Ninguna otra parte del cuerpo en contacto con el suelo por delante de la línea de anotación defensiva.

Continuamos con el partido...

El equipo en posesión del balón puede combinar pases y movimientos de la manera que considere más adecuada, para avanzar hacia la “*zona de marca*”. **Cada vez que recibe un “toque” por parte del equipo defensor, debe detenerse y realizar un “rollball”**. Cuando recibe seis “*toques*” se produce un cambio de posesión, pasando el equipo defensor a ser el atacante.

**Un jugador en posesión del balón no puede pasar, golpear, lanzar, entregar o propulsar de otra forma el balón hacia adelante, en este caso se produce un “*avant*”** (balón adelantado o forward pass). Si un jugador pierde el manejo del balón y este termina en la posesión de un compañero de equipo que se encontraba delante de él, esto es considerado como un “*avant*”. **Se sanciona con un “*tap*” en contra del equipo infractor.**

Un jugador en posesión del balón no puede correr o moverse de cualquier otro modo por detrás de otros jugadores atacantes o del árbitro, intentando evitar un “*toque*” o ganar una ventaja injusta. Un jugador atacante que está en apoyo del jugador en posesión del balón puede moverse lo necesario para conseguir una posición de apoyo y no debe agarrar, afirmar, empujar o variar su posición para interferir intencionalmente a un jugador defensor que está intentando hacer un “*toque*” (osea, no se pueden hacer bloqueos). Un jugador atacante en apoyo puede moverse detrás del jugador en posesión.

**Cuando se produce alguna infracción, el principio de ventaja se aplica en todo momento** siempre y cuando alguna ventaja sea claramente obvia para el equipo no infractor. La ventaja debe ser clara y toma precedencia sobre otras reglas. Cuando la ventaja es aplicada se le otorga al equipo no infractor la oportunidad de aprovecharla. Si la Ventaja no puede ser aplicada el juego cesará y se señalará la infracción. Una vez que una ventaja haya sido aprovechada el juego continúa.

Se consigue un “*ensayo*” cuando un jugador distinto del “*dummy*” coloca el balón en el suelo sobre o más allá de la línea de anotación y dentro de los límites de la “*zona de marca*” sin ser tocado. **Un “*ensayo*” equivale a un (1) punto.**

**Durante el transcurso del partido, los jugadores pueden realizar sustituciones sin límite en cualquier momento** de acuerdo con las siguientes premisas:

- **Los jugadores sustitutos deben permanecer en el “*área de intercambio*” durante todo el partido.** Todos los cambios deben ocurrir dentro del “*área de intercambio*” del equipo y solamente después de que el jugador que está siendo sustituido ha cruzado la línea de banda y ha entrado a el “*área de intercambio*”.
- Los intercambios se deben realizar en el lado asignado del campo de juego.
- Los jugadores sustitutos no pueden retardar su ingreso al campo de juego.
- No tiene que haber contacto físico entre los jugadores que se están intercambiando.
- Los jugadores que entren o salgan del campo de juego no deben obstruir o interferir el juego. **Los jugadores que entren al campo de juego deben tomar una posición “*onside*” antes de involucrarse en el juego.**
- Después de un “*ensayo*”, los jugadores se pueden Intercambiar a discreción sin tener que esperar a que el jugador sustituido entre al Área de Intercambio.

Cuando se llegue al tiempo establecido (que puede variar dependiendo de cada evento), el árbitro señalará la finalización de la primera parte. Los equipos dispondrán de un **descanso de cinco (5) minutos**. Para la reanudación del juego después del descanso, los equipos deben cambiar la dirección de ataque y el equipo que perdió el lanzamiento debe reiniciar el partido con un “*tap*”.

Para el continuar el partido después de la anotación de un “*ensayo*”, el equipo que concedió la anotación debe reiniciar el juego con un “*tap*” en la línea de medio campo. Se requiere un lapso mínimo entre la anotación del “*ensayo*” y el recomienzo del juego.

A la finalización de la segunda parte, **se declarará ganador al equipo que haya conseguido más puntos.**

De esta manera finalizamos el repaso de los aspectos más importantes del reglamento. Esperamos no haber aburrido demasiado...

En todo caso, en esto, como todo en la vida, el movimiento se demuestra andando y ya lo haremos cuando podamos comenzar los entrenamientos.