

## RUGBY TOUCH

### INTRODUCCIÓN

El Touch Rugby, o Touch, es una **variante** del rugby que **minimiza el contacto** para jugar de manera segura, por lo que su práctica es muy interesante como iniciación a las reglas, entrenamiento o deporte de ocio. Sus reglas son bastante abiertas y existen algunas diferencias según dónde se juega. El presente reglamento recoge las variantes diseñadas por el Blackbirds RFC bajo el nombre de Touch Rugby 5 o Touch 5 .

**El Touch Rugby (o simplemente Touch) es un juego deportivo colectivo de invasión, de mínimo** contacto pero de gran dinamismo. Se juega en las modalidades MASCULINA, FEMENINA Y MIXTA. El único contacto permitido entre los oponentes es el toque con la mano, que realizan los defensores al jugador con el balón para detener su avance o también el atacante en posesión de éste para poder controlar su propia carrera y el lugar exacto donde se produce el tocado y debe plantar el balón.

Aunque proviene del Rugby, en este deporte no se puede patear el balón, ni existen agrupamientos como el ruck, la melé o el lateral. Los miembros de cada equipo, que inicialmente son 6 en el campo (con hasta 8 suplentes), pueden variarse en proporción al espacio de juego disponible.

Oficialmente las **dimensiones** del terreno de juego son: 70 m de largo, más dos zonas de anotación de 10 m cada una, y 50 m de ancho.

El **objetivo** motor de este juego es llevar el balón a una meta (zona de anotación o de marca) para anotar un “touchdown” (equipo atacante) o evitar que lo logre (equipo defensor).

Para **puntuar**, el jugador con el balón deberá llegar a la zona de marca contraria sin ser tocado y posar el balón sobre la línea de marca o más allá de ella, dentro de la zona de marca.

Para que esta acción tenga validez ha de realizarse antes de que el equipo defensor complete sus seis toques. Es decir, el equipo atacante dispone de un cupo de seis posesiones de balón para poder puntuar. En caso contrario cederá el balón y turno de ataque al equipo defensor y pasará a defender.

La **duración** oficial del partido es de dos tiempos de 20 minutos con 5 de descanso.

### FUNDAMENTOS

El Touch **se juega** entre dos equipos de **al menos tres jugadores de campo**. Los equipos pueden ser mixtos, y se permiten tantas reservas como se desee, sin límite en el número de cambios que pueden realizarse.

El objetivo del juego es anotar más puntos que el contrario llevando el balón hasta la zona de ensayo defendida por el equipo rival. La duración del partido se pactará entre los dos equipos.

## LAS 5 REGLAS BÁSICAS DEL TOUCH 5

1. Cualquier jugador más adelantado que el balón está en **fuera de juego**.
2. Para **mover el balón**, se puede avanzar con él, pasarlo con las manos o chutar.
3. Para **anotar**, se debe posar el balón en la zona de ensayo del equipo rival.
4. Si un jugador con el balón es **tocado** por un rival, debe detenerse antes de reanudar el juego.
5. La **posesión** cambia si un equipo recibe 5 tocados consecutivos.

## EXPLICACIÓN DE LAS REGLAS BÁSICAS

### 1. Fuera de juego

Cualquier jugador más adelantado que el balón está en fuera de juego.

- Se señala golpe de castigo si un jugador en fuera de juego toma parte en el juego activo.

### 2. Mover el balón

Para jugar el balón, los jugadores pueden:

- Avanzar con el balón en las manos.
- Pasar con las manos a un compañero que esté en juego, lateralmente o hacia atrás.
- Chutar y correr tras el balón.

### 3. Anotación

Para anotar, los jugadores deben posar el balón en la zona de ensayo del equipo rival.

- Un ensayo otorga 1 punto, 2 si se produce atravesando las marcas de los postes ("entre palos").
- Si un defensor posa el balón antes que un atacante, la jugada queda anulada.
- Tras una anotación o un anulado, el equipo que ha marcado reanuda el juego con un drop out.

### 4. Tocado

Si un jugador con el balón es tocado por un rival, debe detenerse, posar el balón y reanudar el juego.

- Sólo será válido tocar con las dos manos abiertas, entre los hombros y la cintura del contrario (**por la espalda**).
- El jugador que realiza el tocado puede gritar "tocado" o "touch" para remarcar este hecho.
- El jugador que reanuda el juego debe poner el balón en el suelo y después pasar a un compañero.
- El jugador que pone el balón en juego no puede chutar, avanzar, ni ser tocado mientras lo hace.

### 5. Cambio de posesión

Si un equipo recibe cinco tocados consecutivos, la posesión pasa al equipo contrario.

- El juego se reinicia con un golpe franco desde el punto del último tocado.

## OTRAS CONSIDERACIONES

### A. Reanudación del juego: drop out

Al comienzo del partido, tras una anotación o un anulado, se usa el “drop out” (drop = patada a bote pronto).

- Cada equipo debe permanecer sobre o por detrás de su propia línea de ensayo.

### B. Golpe franco: tap-and-run

Si un jugador comete una falta leve, se señala golpe franco a favor del equipo no infractor.

- Son **faltas leves** pasar o dejar caer el balón hacia delante, y sacar el balón del terreno de juego.

En un golpe franco, el equipo no infractor reanuda el juego con un “**tap-and-run**” (tap = patada rápida).

- El equipo rival debe permanecer al menos a 5 metros hasta que se realice el tap.

### C. Golpe de castigo: punt out

Si un jugador comete una falta grave, se señala golpe de castigo a favor del equipo no infractor.

- Son faltas graves jugar en fuera de juego, y cualquier tipo de contacto antirreglamentario.

- La cuenta de tocados se reinicia para el equipo no infractor, si éste tenía la posesión.

En un golpe de castigo, el equipo no infractor reanuda el juego con un “**punt out**” (punt = patada directa).

- El equipo no infractor chuta fuera de banda y recibe el correspondiente saque de lateral.

- El equipo rival debe permanecer al menos a 5 metros hasta que se realice el punt.

Cualquier conducta antideportiva implica la expulsión automática del jugador.

## EFFECTUAR CORRECTAMENTE UN TOCADO (TOUCH).

El tocado puede ser efectuado tanto por el atacante que porta el balón como por los defensores, siempre sobre el portador del balón.

Para hacer un tocado es suficiente con una sola mano, con la mínima fuerza necesaria, en cualquier parte del cuerpo, la vestimenta, el cabello o incluso el balón en posesión del jugador atacante.

El balón cambia de equipo después del sexto tocado, cuando el balón cae al suelo o como consecuencia de una infracción del equipo atacante. Por otro lado, después de una infracción del equipo defensor, el equipo atacante vuelve a contar desde cero sus tocados.

## EFFECTUAR CORRECTAMENTE UN “ROLLBALL”.

En el punto donde se produjo el tocado, el portador del balón deberá plantarlo sin demora en el suelo, entre sus pies, con el cuerpo orientado al frente y sus caderas paralelas a los laterales del campo.

Un compaañero de equipo deberá recoger el balón sin demora y de forma controlada para continuar jugándolo. A este jugador se le denomina “half” o

medio. El “half” o medio y, aunque puede correr con el balón, no puede marcar un “touchdown” directamente, sino que debe pasar el balón a un compañero situado por detrás de él. Si es tocado antes de pasar el balón, su equipo pierde la posesión.

Después de un “Rollball”, si el “half” o medio es tocado antes pasar el balón, su equipo pierde la posesión.

El árbitro avisará del quinto tocado cuando se efectúa el “Rollball”.

Después de un tocado, todos los jugadores del equipo defensor deben obligatoriamente retirarse a cinco (5) metros de distancia como mínimo de donde se produjo, en dirección a su línea de marca, no pudiendo reiniciar la defensa hasta que el “half” o medio toque el balón tras el “Rollball”.

Normalmente el árbitro es quien marca los cinco metros a los que se debe situar la defensa. En caso de que el tocado se produzca a menos de 5 metros de la línea de marca, los defensores sólo tiene que retroceder hasta dicha línea.

### **CAMBIO DE POSESIÓN DEL BALON (Sin ser golpe de castigo).**

Se produce un cambio de posesión del balón siempre que:

- El balón cae al suelo.
- Se produce un tocado sobre el “half” o medio.
- Después del sexto tocado.
- El “half” o medio posa el balón sobre la línea de marca o dentro de la zona de marca.
- “Rollball” mal efectuado.
- “Tap” o saque mal ejecutado.
- Balón fuera del campo.
- Si un jugador con el balón toca la línea lateral o sale fuera del campo.

Cuando hay un cambio de posesión, el juego se reinicia con un “Rollball” y la defensa debe situarse a cinco (5) metros.

### **INFRACCION SANCIONADAS CON GOLPE DE CASTIGO.**

- Pasar el balón hacia delante.
- Jugador tocado que pasa posteriormente el balón.
- Hacer el “Rollball” antes de ser tocado.
- No hacer el “Rollball” en el sitio donde produjo el tocado.
- Usar más fuerza de la necesaria para efectuar el tocado.
- Reclamar un tocado sin haberlo hecho.
- Defensa fuera de juego durante el “Rollball” (mínimo 5 metros).
- Defensa fuera de juego durante el “tap” o saque (mínimo 10 metros).
- Más jugadores en el campo de los permitidos.
- No hacer correctamente las sustituciones.
- Interrumpir la continuidad del juego.
- Obstrucciones.
- Discutir las decisiones del árbitro.
- Juego desleal y poco deportivo.

Después de la señalización de un golpe de castigo, el juego se reanuda mediante un “tap” o saque para el equipo no infractor, debiéndose situar la defensa a diez (10) metros.

El “tap” o saque se ejecuta colocando el balón en el suelo en el punto donde se produjo la infracción (marca), retirando ambas manos del mismo e impulsándolo con un pie a una distancia menor de un (1) metro, recogiendo limpiamente después.

### **CÓMO ANOTAR UN “TOUCHDOWN” (VALOR, UN PUNTO)**

Posando el balón sobre la línea o dentro de la zona de marca. El balón debe ser posado con control sin que caiga de las manos.

En el caso de jugar sobre superficies duras, será suficiente con cruzar las líneas de marcas sin ser tocado.

El “half” o medio no puede marcar un “touchdown”.

Si el jugador que anota el “touchdown” es tocado al mismo tiempo, el tocado cuenta y no puntúa.

Si el jugador que lleva el balón es tocado dentro de la zona de marca, el juego se reinicia desde la línea a 5 m de la línea de marca