

Reglamento Rugby Touch

Objetivo del Juego El objetivo del juego es marcar la mayor cantidad de anotaciones y evitar que el oponente lo haga. La pelota puede ser pasada entre los jugadores en juego del equipo atacante, quienes pueden correr o moverse con la pelota para ganar ventaja territorial y anotar. Los jugadores defensores, previenen que el equipo atacante gane terreno tocando al portador de la pelota. Tanto defensor como atacante pueden iniciar el toque.

Número de Jugadores Los equipos tienen hasta 14 jugadores, 7 de ellos en cancha. Se sugiere tener 8 a 14 jugadores para máxima participación y actividad.

Método para Anotar Una anotación se adjudica cuando el jugador atacante coloca la pelota en el suelo, en o sobre la línea de anotación del equipo defensor. Una anotación da 1 punto. La persona que toma el rolde dummy half puede cruzar la línea de anotación pero no anotar. Después que un equipo anota, el juego comienza nuevamente iniciando el juego el otro equipo desde la mitad de la cancha.

Fundamentos Básicos

El Toque Los jugadores atacantes y defensores deberán usar la mínima fuerza necesaria para hacer el toque. El toque puede ser en cualquier parte de la persona, su ropa o la pelota. Después de que el toque se ha efectuado, el jugador en posesión de la pelota debe detenerse, retornar al lugar donde ocurrió el toque, en caso de que haya seguido desplazándose, y hacer rollball sin demora. Después de 6 toques, la pelota es pasada al otro equipo. Si el toque se considera muy fuerte, se concede una penalidad contra el equipo ofensor. El dummy half (la persona que recibe la pelota del jugador que comienza la jugada) no debe ser atrapado en posesión de la pelota. Si el dummy half es atrapado con la pelota, la posesión de ella pasa al oponente que comienza el juego con un rollball.

Rodar la Pelota (Rollball) Rollball es hecho por el jugador atacante desde el lugar en que fue tocado, encarando la línea de anotación de los defensores, y haciendo rodar la pelota sobre el suelo entre sus pies y hacia atrás, no más de 1 metro o se concede penalidad al oponente (basta también dejar la pelota en el suelo entre los pies y desplazarse para que sea tomada por el jugador dummy). Un Rollball voluntario, cuando el jugador no es tocado y hace el rollball, no está permitido y resulta en una penalidad a favor del oponente (localmente cambio de posesión del balón).

La Penalidad Si alguien es penalizado, su equipo debe retroceder 10 metros. La penalidad se ejecuta colocando la pelota en el suelo, levantándola del suelo, tocándola con el pie y llevándosela con la mano.

Pases Un pase hacia adelante es cuando la pelota es pasada en frente del jugador que la posee. Esta situación es sancionada con una penalidad. Un toque y pase es cuando la persona que es tocada pasa la pelota. También es sancionado con una penalidad.

Fuera de Juego Un jugador atacante está fuera de juego cuando está adelante del jugador atacante que posee la pelota o del último que poseía la pelota. Un jugador defensor está fuera de juego offside cuando no se ha retirado los requeridos 5 metros (Rollball) o 10 metros (Penalidad o comienzo de juego después de una anotación) al recomenzar el juego. Para todos los fuera de juegos, se concede penalidad a favor del oponente.

Generalidades Sobrepasarse o fuera de la marca, ocurre cuando el jugador que ha sido tocado recomienza el juego pasado el punto donde se le tocó. En este caso, se concede penalidad al oponente. Cuando la pelota toca el suelo por cualquier razón, la posesión cambia y el juego comienza

nuevamente con un rollball. La obstrucción resulta en penalidad en favor del oponente. La desviación ocurre al recomenzar el juego, cuando el defensor no retrocede los 5 metros a una posición en juego y obstruye al jugador atacante. Esto causa penalidad a favor del oponente. Por faltas menores el jugador puede ser sancionado por 5 minutos sin reemplazo. Por faltas mayores de cualquier naturaleza (el árbitro es el único juez) el jugador será expulsado del campo de juego sin reemplazo.

El Árbitro El árbitro es la única autoridad que puede interpretar las reglas del juego y su decisión es final. El Árbitro puede usar cualquier sanción necesaria para controlar el juego.

El Equipo Cada equipo está formado por 14 jugadores, no pudiendo haber más de 7 jugadores en el campo al mismo tiempo. Se permite el préstamo de jugadores entre equipos.

Cambios No hay límite de cambios. Un jugador entrante no debe entrar al campo hasta que sale el jugador que está siendo intercambiado.

Duración El partido dura 7 minutos (2 partes de 7min, sin descanso).

Tiempo Extra En caso de empate, se seguirá jugando hasta que uno de los dos equipos ensaye.

Puntuación Ganará el equipo con mayor puntuación al final del encuentro. Se otorgará un punto por cada ensayo, entendiéndose como ensayo cuando un jugador pone la pelota encima o pasada la línea ensayo.

Obstrucción: Los jugadores del equipo atacante no deben interferir con un defensor que está intentando tocar al jugador con la pelota. Los jugadores del equipo defensor no deben interferir con un jugador atacante quien está intentando apoyar al jugador con la pelota. Una obstrucción intencional se cuenta como una falta.

Si pasado 5 min desde el comienzo del partido, uno de los equipos no está en el campo de juego, se le dará el partido por perdido por el resultado de 5-0. A las dos incomparecencias, serán eliminados de la competición.

Si la organización observa un comportamiento antideportivo en uno/a o varios/as jugadores/as de un equipo, o bien en los/as acompañantes de este mismo equipo, influyendo en el lógico transcurrir del juego, se podrá dar el partido por perdido y hasta ser eliminados de la competición según la gravedad la

La organización se reserva el derecho a modificar o ampliar algunas normas, previa comunicación a los equipos

La organización se reserva el derecho de descalificar a cualquier equipo que utilice jugadores/as que no estén inscritos/as o que hayan falseado información.

Los equipos podrán ser Mixtos.