



TOUCH : REGLAMENTO DE JUEGO

7^a EDICIÓN

FEDERATION OF INTERNATIONAL TOUCH

Traducción 2010

ÍNDICE

- REGLA 1 – DEFINICIONES Y TERMINOLOGÍA
- REGLA 2– EL CAMPO DE JUEGO Y EL BALÓN
- REGLA 3– ELEGIBILIDAD Y VESTIMENTA
- REGLA 4– MODO DE JUEGO, DURACIÓN Y MODO DE ANOTAR
- REGLA 5 – COMPOSICIÓN DEL EQUIPO Y SUSTITUCIONES
- REGLA 6 – COMIENZO/REINICIO DEL PARTIDO
- REGLA 7 – LA POSESIÓN
- REGLA 8 – EL PASE (PASAR EL BALÓN)
- REGLA 9 – EL “ROLLBAL”
- REGLA 10 – EL TOCADO
- REGLA 11 – BALÓN SOBRE LA LÍNEA LATERAL/DE MARCA O MÁS ALLÁ DE ELLAS
- REGLA 12 – BALÓN TOCADO EN EL AIRE
- REGLA 13 – FUERA DE JUEGO
- REGLA 14 – OBSTRUCCIÓN
- REGLA 15 – EL GOLPE DE CASTIGO
- REGLA 16 – LA VENTAJA
- REGLA 17 – DISCIPLINA Y MAL COMPORTAMIENTO DEL JUGADOR
- REGLA 18 – EL ÁRBITRO PRINCIPAL, LOS JUECES DE LÍNEA Y LOS ÁRBITROS DE ZONA DE MARCA

1. Balón muerto.

El balón se considera muerto, y no está en juego, en el tiempo posterior a un tocado hasta que es puesto nuevamente en juego mediante un *“Rollball”*. También incluye el tiempo hasta que el partido se reinicia después de la anotación de un *“touchdown”*, tras la señalización de un golpe de castigo, cuando cae al suelo o cuando abandona los límites del campo de juego.

2. Campo de juego.

Es el área delimitada por las líneas laterales y las líneas de la zona de marca. Estas líneas están fuera del campo de juego.

3. Delante.

Delante se refiere para un equipo a una posición o dirección hacia la línea de marca contraria.

4. Detrás.

Detrás se refiere para un equipo a una posición o dirección hacia su propia línea de marca.

5. En juego.

Se refiere a una posición en la que un jugador puede participar legítimamente en el juego.

6. Equipo atacante.

El equipo atacante es el que tiene la posesión del balón o la está ganando.

7. Equipo defensor.

Es el que no tiene la posesión del balón.

8. Fuera de juego.

Se refiere, para un jugador atacante, a una posición por delante del balón, y para un defensor a una posición susceptible de ser sancionada.

9. Golpe de castigo.

Es la acción en la que el árbitro concede un *“tap”* o saque cuando un jugador o un equipo infringen las reglas del juego.

10. *“Half”* o medio.

Es el jugador que recoge el balón por detrás del que lo planta y ejecuta el *“Rollball”*.

11. Líneas de marca.

Son las líneas que separan las zonas de marca del campo de juego.

12. Línea de marca contraria.

Es la línea sobre la cual, o más allá de la cual, un equipo debe posar el balón para anotar un *“touchdown”*.

13. Línea de marca propia.

Es la línea que un equipo tiene que defender para evitar la anotación de un *“touchdown”*.

14. Líneas laterales.

Son los límites laterales del campo de juego.

15. Línea de zona marca.

Es la línea que une las líneas laterales a un mínimo de cinco (5) y un máximo de diez (10) metros de la línea de marca.

16. Marca.

Para un tocado, es el punto donde el jugador en posesión del balón está situado en el momento de producirse el tocado.

17. Marca.

Para un *“tap”* o saque, es el punto en la mitad de la línea de centro del campo para el inicio o reinicio del partido o el punto donde se concede un *“tap”* o saque como consecuencia de una infracción.

18. Rebote.

Ocurre cuando el balón hace contacto o es desviado por un jugador distinto del que tenía la posesión.

19. *“Rollball”*.

Es la acción por la que el balón se pone normalmente en juego después de un tocado o un cambio de posesión.

20. Sanción.

Es la decisión tomada por el árbitro como resultado de unas circunstancias particulares. Puede resultar en una continuación del juego (ventaja), un *“tap”* o saque o un cambio de posesión.

21. Soltar el balón.

Es la acción de desprenderse del mismo.

22. *“Tap”* o saque.

Es el modo de inicio de un partido, de reinicio del mismo tras el descanso y después de que se haya anotado un *“touchdown”*. También es la forma de reiniciar el juego tras la señalización de un golpe de castigo.

23. Tiempo cumplido.

El partido terminará al finalizar el tiempo de juego.

24. Tocado.

Es el contacto en cualquier parte del cuerpo entre un jugador en posesión del balón y un defensor. Un tocado incluye el contacto con el balón, el pelo o la ropa y puede ser hecho por el defensor o por el jugador en posesión del balón.

25. *“Touchdown”*.

Es el resultado de que cualquier jugador, excepto el que actúa de *“half”* o medio, coloque el balón sobre la línea de marca contraria o más allá de ella.

26. Ventaja.

La ventaja es esa cualidad o parte del juego que le da a un equipo la posibilidad de mejorar su posición para anotar en relación al otro.

27. Zona de marca.

Es el área limitada por las líneas laterales, la de marca y la de zona de marca.

28. Zona de sustituciones.

Es un área rectangular marcada con unas medidas de veinte (20) metros de largo y un máximo de cinco (5) metros de ancho, a ambos lados del campo, y situada a diez (10) metros por cada lado de la línea de medio campo y a un (1) metro de la línea de lateral.

1. El campo de juego.

El campo de juego es de forma rectangular y tiene setenta (70) metros de longitud, de línea de marca a línea de marca, por cincuenta (50) metros de ancho.

2. Las líneas del campo.

Las líneas que delimitan el campo de juego deberán tener como mínimo 2.5 cm de ancho y deberán colocarse como se indica en el dibujo. Las líneas laterales deberán prolongarse como mínimo cinco (5) metros más allá de las líneas de marca y unirse con la línea de zona de marca.

Las zonas de sustituciones deberán medir veinte (20) metros de largo y un máximo de cinco (5) metros de ancho y deberán estar marcadas a ambos lados del campo, y situadas a diez (10) metros por cada lado de la línea de medio campo y a un (1) metro de la línea de lateral.

3. Conos.

En las intersecciones entre las líneas de marca y las laterales, y entre estas y la de medio campo deberán colocarse conos de colores fácilmente visibles y de material seguro y flexible.

4. Superficie del campo de juego.

La superficie sobre la que se juega normalmente será de hierba. Sin embargo, podrá jugarse sobre otras superficies aprobadas por la Asociación responsable o, en su caso, por la Federación Internacional (FIT). Deberá evitarse el uso de superficies duras que puedan provocar lesiones.

5. El balón.

El Touch se juega con un balón inflado de forma ovalada, con unas medidas y colores aprobados por la Asociación responsable o, en su caso, por la Federación Internacional (FIT). Deberá estar inflado a la presión recomendada y, cuando sea aplicable, será el balón adoptado oficialmente por la Asociación responsable o, en su caso, por la Federación Internacional (FIT) en ese momento. Las medidas aprobadas son 36 cm de longitud y 55 cm de circunferencia.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- A. Los capitanes tienen el derecho a presentar una queja respecto a las condiciones del campo, sus dimensiones o las condiciones del entorno (climáticas, la superficie de juego o el marcado del campo)
- B. No está permitido ocultar el balón bajo la vestimenta de un jugador.

NOTAS PARA LOS ÁRBITROS

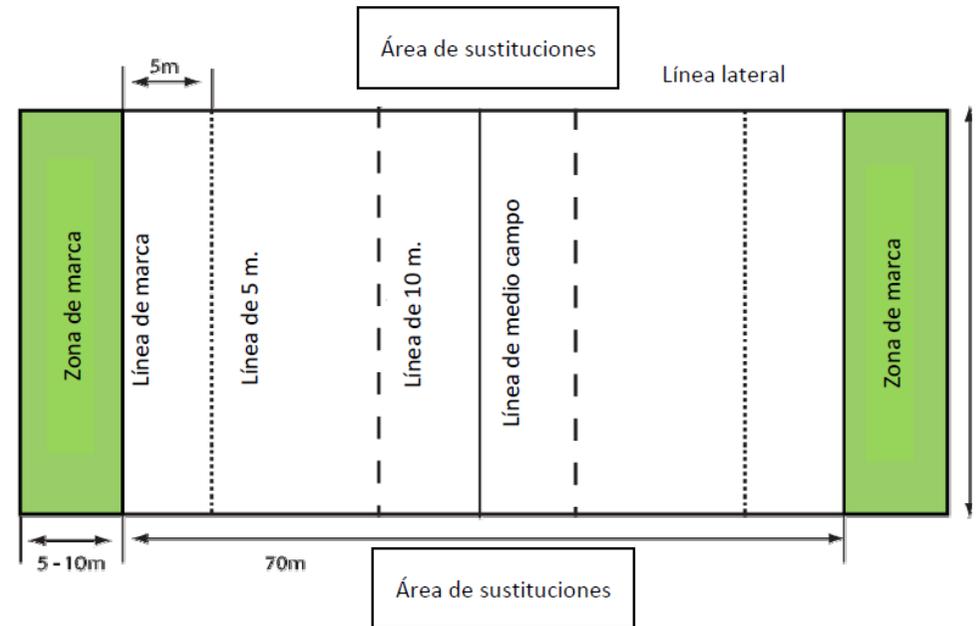
- A. El árbitro deberá inspeccionar, antes del inicio del partido, el campo de juego, las líneas y los conos para comprobar su seguridad y correcta visibilidad.

COMPETICIONES LOCALES

- A. Se podrán variar las dimensiones del campo de juego para adaptarlas a los requerimientos o condiciones locales. Como mínimo, resulta esencial que estén marcadas correctamente las líneas de marca, las líneas laterales, las líneas de zona de marca (si se utilizan) y la línea de centro del campo.
- B. La Asociación responsable podrá aprobar el balón utilizado por cualquier equipo.

- C. Podrá dispensarse la presencia de las áreas de sustitución si las condiciones del campo o sus dimensiones no permiten su colocación. Alternativamente, podrán colocarse en el mismo lado del campo y variarse su tamaño.
- D. La Asociación responsable podrá modificar las líneas de la zona de marca y el tamaño de esta (si se utilizan) para adaptarlas a los requerimientos o condiciones locales.
- E. Cualquier decisión o modificación de las dimensiones del campo o de las reglas de juego deberá efectuarse por los miembros de la Asociación responsable

EL CAMPO



1. Elegibilidad.

Todos los jugadores participantes deberán tener licencia por la Asociación que representan y por la que están autorizados a jugar. Los equipos que alineen jugadores sin licencia o no autorizados perderán sus partidos.

2. Vestimenta.

Todos los participantes deberán estar correctamente equipados con la vestimenta aprobada por la Asociación local organizadora. La equipación consistirá en una camiseta, pantalón corto (o "briefs" para las jugadoras) calcetines y calzado deportivo.

3. Calzado.

No está permitido el uso de botas de tacos recambiables (atornillados). Se autorizan las botas de piel o material sintético con suela multitaco blanda, siempre que los tacos no tengan más de 13 mm. de longitud, medidos desde la suela de la bota.

4. Numeración.

Todos los jugadores deberán llevar un número identificativo, de al menos 16 cm. de altura, claramente visible en la parte delantera o trasera de la camiseta. Podrán colocarse en ambas mangas como alternativa siempre que tengan una altura mínima de 8 cm. No podrá haber en el mismo equipo dos jugadores con el mismo número.

5. Joyas y uñas.

Los jugadores no podrán disputar ningún partido llevando cualquier tipo de joya, puesto que podría resultar peligroso. Igualmente, las uñas demasiado largas o afiladas deberán cortarse o cubrirse con esparadrapo.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- A. En caso de temperaturas bajas, los jugadores podrán llevar prendas adicionales, siempre que los colores y los números sean visibles y sujetas a la aprobación por parte de la Asociación responsable.

NOTAS PARA LOS ÁRBITROS

- A. Los árbitros no permitirán la participación de jugadores en ningún partido a menos que cumplan los requisitos de vestimenta antes descritos.
- B. Los árbitros deberán revisar la vestimenta y el calzado de los equipos antes de los partidos. Deberán prestar especial atención a la posible presencia de joyas así como a las uñas de los jugadores.

COMPETICIONES LOCALES

- A. Los dorsales de los jugadores participantes deben ir en orden numérico. Sin embargo, no es obligatorio.
- B. La Asociación responsable podrá aprobar pequeñas variaciones en la vestimenta, incluyendo gafas de sol que no estén bajo prescripción médica. El control de dichas variaciones será responsabilidad de la organización y no de los árbitros.

1. Objetivo.

El objetivo del juego del Touch para cada equipo es anotar “Touchdowns” y evitar que el contrario las anote.

2. Modo de juego.

El balón puede ser pasado, golpeado o tocado entre jugadores en situación correcta del equipo atacante, que podrán correr o desplazarse con él con la finalidad de obtener ventaja territorial y anotar. Los defensores pueden impedir la obtención de ventaja territorial por parte del equipo atacante tocando al portador del balón. El tocado podrá ser efectuado tanto por atacantes como por defensores, acción que detiene el juego. Este se reanudará mediante la acción denominada “Rollball”, a menos que se deba aplicar otra regla.

3. Duración.

Los partidos tienen una duración de cuarenta y cinco (45) minutos divididos en dos tiempos de veinte (20). Habrá un descanso de cinco (5) minutos. La duración del partido sólo podrá alargarse por circunstancias excepcionales.

4. Fin del partido.

Una vez agotado el tiempo de juego, este continuará hasta que el balón resulte muerto. Si durante este tiempo se sancionase un golpe de castigo, este se concederá.

5. Anotación.

Se concede una marca cuando un jugador (sin haber recibido un tocado y siempre que no sea el “half” o medio) posa el balón en el suelo dentro de los límites de la zona de marca o sobre la línea de marca contrarias. La marca valdrá un (1) punto.

6. Ganador.

El equipo que, al final del tiempo reglamentario, ha anotado mayor número de “touchdowns” se declara el vencedor. En el caso de que ningún equipo hubiese anotado, o ambos hubiesen anotado el mismo número de “touchdowns”, se declarará un empate.

7. Puntuación en competición.

La puntuación otorgada en partidos de competición es la siguiente:

- VICTORIA – 3 PUNTOS
- V. POR INCOMPARECENCIA – 3 PUNTOS
- EMPATE – 2 PUNTOS
- DERROTA – 1 PUNTO
- DESCALIFICACIÓN – 0 PUNTOS

8. Tiempo suplementario.

En caso de empate, se utilizará el siguiente procedimiento para obtener un vencedor.

PROCEDIMIENTO DE DESCARTE (“Drop off”)

- i) Cuando el partido está empatado al final del tiempo reglamentario, el árbitro deberá esperar hasta que el balón resulte muerto, detener el juego e indicar a la organización que el partido está empatado. Se concederá un tiempo de descanso de un (1) minuto previo al comienzo del Descarte o “Drop-off”. Cada equipo deberá retirar uno de sus jugadores de campo.

- ii) El Descarte o “Drop-off” comienza con un “tap” o saque en la mitad de la línea de medio campo por parte del equipo que ganó el sorteo de campos al comienzo del partido. Los equipos seguirán jugando en la misma dirección en la que acabaron el partido. Los cambios estarán permitidos en cualquier momento del juego, como indica la regla pertinente.
- iii) A la conclusión de los dos minutos de tiempo suplementario, deberá sonar una señal y el árbitro detendrá el juego al producirse el siguiente tocado o balón muerto. Cada equipo deberá entonces retirar uno (1) de sus jugadores del campo.
- iv) El juego se reanudará inmediatamente, nada más los jugadores hayan abandonado el campo, en el mismo lugar en el que se detuvo (es decir, el equipo que tenía posesión la mantiene con el número de tocados restantes que le corresponda, o se cambiará la posesión si hubo alguna infracción o se habían agotado los seis tocados).
- v) El reloj no se detendrá a la señal de los dos minutos al no haber limitación de tiempo en el Descarte o “Drop-off”.
- vi) Posteriormente se irán sucediendo las señales cada dos minutos para la retirada de otro jugador.
- vii) Una vez que los equipos han reducido a tres el número de sus jugadores en el campo, no se retirará ninguno más, y el partido continuará hasta que se anote un “touchdown”. Si un jugador resultase expulsado para el resto del partido cuando los equipos cuentan sólo con tres jugadores en el campo, el equipo infractor será descalificado y perderá el partido.

- viii) Durante el Descarte o “Drop-off” ambos equipos deben haber tenido posesión del balón antes de que pueda declararse un vencedor. Si un equipo anota antes de que su oponente haya tenido la posesión, el “touchdown” contará y el partido se reiniciará de la manera habitual después de una anotación. Una vez el equipo pierda la posesión, se confirmará el vencedor.
- ix) La elección del jugador que debe abandonar el campo en cada descarte queda enteramente a criterio de la dirección del equipo, es decir, al capitán, entrenador, etc.
- x) La pérdida de tiempo durante el Descarte o “Drop-off” por parte de un jugador/equipo será sancionada con un golpe de castigo en el lugar, lugar donde se reiniciará el partido.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- a) Si un jugador ha sido expulsado durante la disputa del partido, no podrá participar durante el tiempo de juego suplementario.
- b) Un equipo que tenga uno o varios jugadores expulsados comenzará la disputa del tiempo suplementario consecuentemente con un número menor jugadores. Así, lo hará con cuatro (4) jugadores si tiene un (1) expulsado o con tres (3) jugadores si le han expulsado a dos.
- c) Durante el Descarte o “Drop-off”, ambos equipos reducirán igualmente su número de jugadores como indican las reglas, de tal modo que se asegure que uno de los dos equipos mantiene la ventaja numérica como en el partido. Una vez que uno de los equipos se queda sólo con tres jugadores, no se descartarán más jugadores de ninguno de los dos equipos. Los jugadores lesionados podrán ser sustituidos en cualquier momento.

- d) Los equipos mixtos podrán realizar los descartes en cualquier orden siempre que se cumpla la Regla 5.2 y haya siempre sobre el campo como mínimo un (1) jugador y una (1) jugadora.

9. Partido suspendido.

Si, por cualquier circunstancia, un partido debiera ser suspendido, la Asociación responsable deberá decidir el resultado.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- A. Si un jugador posa el balón intentando anotar, pero no llega a la zona de marca, se cuenta un tocado y el juego deberá reiniciarse mediante un "Rollball" en el lugar de contacto con el suelo. Si embargo, si se concederá la anotación de un "touchdown" si un jugador (distinto del "half" o medio) que no haya recibido un tocado, desliza el balón por el suelo hasta la línea de marca o más allá de ella. Si el jugador no pierde el control del balón ni lo suelta, no se cuenta ningún tocado y el juego continúa.
- B. En su intento de anotar un "touchdown" el jugador deberá estar en posesión del balón y tenerlo controlado antes de posarlo sobre la línea de marca o más allá de ella.

NOTAS PARA LOS ÁRBITROS

- A. Los árbitros deberá estar atentos a los jugadores que cometan antijuego y tomar las medidas pertinentes.
- B. Si en un intento por anotar un jugador contacta con los conos o sobrepasa la extensión de las líneas de lateral, no se concederá la marca ("touchdown") y el otro equipo reanudará el juego mediante un "Rollball" a cinco (5) metros de la línea de marca y cinco (5) metros de la de lateral.

- C. Si un balón en el aire es posado por un jugador atacante que colocó su(s) mano(s) sobre él sin control del mismo, no se concederá la marca.

COMPETICIONES LOCALES

- A. La Asociación responsable deberá proporcionar cronometradores oficiales para todos los partidos. En caso de no haberlos, el árbitro será el único encargado del control del tiempo y por tanto podrá llevar reloj.
- B. La Asociación responsable podrá modificar la duración de los partidos para ajustarse a ciertos requerimientos particulares de la competición. En tal caso, dichas modificaciones deberán ser comunicadas a todos los equipos con la suficiente antelación.
- C. La puntuación de las competiciones podrá asimismo modificarse para ajustarla a ciertos requerimientos particulares de la misma.
- D. Un "touchdown" podrá tener distinto valor para ajustarse a ciertos requerimientos particulares de la competición si así lo decide la Asociación responsable.
- E. Para decidir sobre equipos con la misma puntuación en una competición o torneo, podrá utilizarse cualquiera de los siguientes métodos.
- (i) "Touchdowns" a favor y en contra, pasando el que tenga la diferencia más favorable.
 - (ii) Por porcentaje – se dividen los "touchdowns" a favor por los "touchdowns" en contra y se multiplica el resultado por cien, pasando el que tenga el valor más alto.
 - (iii) Pasa el equipo que haya anotado mayor número de "touchdowns".
 - (iv) Pasa el equipo que no haya perdido ningún partido.

- F. En competiciones locales podrá permitirse la anotación de "touchdowns" por parte del "half" o medio.
- G. La Asociación responsable podrá decidir si otorga una puntuación especial a favor y en contra para los casos de descalificación o abandono de partidos, debiendo informar sobre ello.
- H. Si se hace necesario jugar un tiempo suplementario, la Asociación responsable puede dispensar la disputa del Descarte o "Drop off" y sustituirlo por un tiempo determinado de juego, ajustándose a las circunstancias locales.
- I. Si se ha de disputar el Descarte o "Drop off", la Asociación responsable deberá decidir quién es el responsable del control del tiempo en los intervalos de dos minutos (cronometradores, árbitro, etc.).

1. Número de jugadores.

Un equipo está formado por catorce (14) jugadores, con un máximo de seis (6) autorizados a estar en el campo al mismo tiempo.

SANCIÓN – se concederá un golpe de castigo al equipo no infractor en el lugar donde estaba el balón en el momento en que se señaló la infracción.

2. Competiciones mixtas.

El número máximo de jugadores masculinos permitido en el campo es de tres (3). El número mínimo será de uno (1).

SANCIÓN – se concederá un golpe de castigo al equipo no infractor en el lugar donde estaba el balón en el momento en que se señaló la infracción.

3. Sustituciones.

Los jugadores pueden sustituir y ser sustituidos en cualquier momento de acuerdo con el modo de realizar las sustituciones. No hay un límite para el número de veces que un jugador puede ser sustituido o sustituir a otro.

4. Modo de realizar las sustituciones.

Los jugadores sustitutos deberán permanecer en la zona de sustituciones durante la disputa del partido. Todas las sustituciones de un equipo deberán tener lugar dentro de su zona de sustituciones, y sólo podrán producirse después de que el jugador sustituido haya abandonado el campo y esté dentro de dicha zona. Todas las sustituciones deberán realizarse en el lateral del campo y sin pérdida de tiempo.

No es preciso que se produzca contacto físico entre los jugadores al realizar la sustitución. Dichos jugadores no deberán estorbar u obstruir el juego y tendrán que incorporarse al juego desde posición correcta (en juego). Después de la anotación de un “touchdown”, los jugadores podrán sustituirse libremente y sin necesidad de esperar a que el jugador sustituido entre en la zona de sustituciones.

SANCIÓN – se concederá un golpe de castigo al equipo no infractor cinco (5) metros hacia el interior del campo en el lugar en el que el jugador sustituido abandonó el campo o el sustituto entró en el mismo, dependiendo de cuál resulte más ventajoso.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- A. Aunque un equipo está formado por catorce (14) jugadores, se requiere un mínimo de cuatro (4) para que el partido continúe. Todos los jugadores participantes, tanto los que están dentro como los de fuera del campo, están bajo el control directo del árbitro.
- B. Las jugadoras en competiciones mixtas podrán jugar en cualquier posición. Los jugadores masculinos podrán intercambiarse con jugadoras siempre que se cumpla la Regla 5.2.
- C. Los jugadores atacantes y defensores deberán realizar las sustituciones de acuerdo con la Regla 5.4. Los sustitutos previstos no podrán permanecer fuera del campo.

NOTAS PARA LOS ÁRBITROS

- A. Si uno de los equipos quedase con menos de cuatro (4) jugadores en el campo, el partido termina y se declara vencedor al equipo no infractor. Esto se aplica si ha habido una expulsión definitiva, pero no para cambios por lesión o expulsiones temporales.
- B. Los jugadores que llegan tarde podrán incorporarse al campo inmediatamente siempre que su equipo no tenga aún seis (6) jugadores en el mismo.
- C. Si un equipo no tiene posibilidad de seguir cumpliendo con la Regla 5.2 a consecuencia de una lesión producida en el juego, se podrá modificar la proporción hombre-mujer del mismo a criterio del árbitro, siempre de acuerdo con los dos capitanes.

COMPETICIONES LOCALES

- A. La Asociación responsable podrá modificar el número de jugadores en cada equipo así como el número de los que pueden estar en el campo al mismo tiempo (por ejemplo siete contra siete, cinco contra cinco). Igualmente, podrá fijar el número mínimo de jugadores en el campo para que el partido pueda continuar.
- B. Podrá variarse la proporción de jugadores masculinos y femeninos en competiciones mixtas.
- C. Las Asociaciones locales (por necesidades de espacio) podrán modificar la regla referida a la zona de sustituciones y permitir que estas tengan lugar en cualquier lado del campo a menos que existan otras restricciones locales.

1. El sorteo.

Los capitanes realizarán el lanzamiento de la moneda en presencia del árbitro. El ganador del sorteo empezará el partido sacando, elige campo para el primer tiempo y la zona de sustituciones para todo el partido.

2. Equipo atacante.

El equipo atacante comenzará el partido mediante un "tap" o saque en el centro de la línea de medio campo después de la indicación del árbitro. Todos los jugadores del equipo atacante deberán estar por detrás del balón (en juego) hasta que este haya sido tocado en el "tap" o saque.

SANCIÓN – cambio de posesión en el centro de la línea de medio campo.

3. Modo de efectuar el "tap" o saque.

El "tap" o saque se ejecuta colocando el balón en el suelo, sobre la marca o detrás de ella, retirando ambas manos del mismo e impulsándolo con un pie a una distancia menor de un (1) metro, recogiendo limpiamente después. El "tap" o saque podrá ser efectuado por cualquier jugador atacante. Cualquier jugador atacante en juego podrá recoger el balón una vez se ha efectuado el "tap" o saque.

SANCIÓN – cambio de posesión en el lugar donde efectuó el "tap" o saque.

4. Equipo defensor.

Todos los jugadores del equipo defensor deberán retirarse a una distancia mínima de diez (10) metros de la marca del "tap" o saque. Los jugadores en defensa podrán desplazarse hacia delante una vez el balón haya sido impulsado con el pie.

SANCIÓN – golpe de castigo a favor del equipo atacante en una línea diez (10) metros por delante de la marca inicial.

5. Reinicio del partido.

Para el reinicio del juego tras el descanso, los equipos cambiarán de campo y sacará, mediante un "tap" o saque tal y como se describe en las Reglas 6.2 y 6.3, el equipo que perdió el sorteo. Si el partido se reanuda tras la anotación de un "touchdown", sacará el equipo que recibió dicha anotación, y lo hará tal y como se describe en las Reglas 6.2 y 6.3.

6. Puntapiés.

El balón no puede ser pateado o jugado con el pie, salvo cuando se efectúa un o un "Rollball". Sin embargo, el "half" o medio sí podrá utilizar el pie para controlar el balón.

SANCIÓN – se concederá un golpe de castigo al equipo no infractor en el lugar donde el balón entró en contacto con el pie.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- A. El jugador que va a efectuar el "tap" o saque podrá colocarse mirando para cualquier dirección, asimismo podrá sobrepasar la línea de medio campo.
- B. El jugador que va a efectuar el "tap" o saque deberá esperar a que el árbitro señale la marca antes de llevarlo a cabo. Véase también la Regla 15, nota para los jugadores A.

- C. El balón podrá colocarse hasta un máximo de diez (10) metros por detrás de la marca para efectuar un "tap" o saque. Sin embargo, no se permite el desplazamiento lateral.

NOTAS PARA LOS ÁRBITROS

- A. Los árbitros deberá asegurarse de que hay la mínima pérdida de tiempo entre la anotación de una "touchdown" y el reinicio del juego.
- B. Los árbitros deberán sancionar a aquellos jugadores que intenten perder tiempo después de una anotación. Si la pérdida de tiempo es por parte del equipo que recibió la anotación, el golpe de castigo se concederá en el centro de la línea de medio campo. Si es el equipo anotador el que pierde tiempo, el golpe de castigo deberá señalarse diez (10) metros por delante de dicha línea.

COMPETICIONES LOCALES

- A. En competiciones locales los árbitros podrán utilizar cualquier método reconocido y aprobado para determinar quién elige campo y realiza el saque inicial.
- B. Si se utiliza el sistema "Turn-Around" el equipo que anota cambia de campo y pasa defender del lado en que acaba de anotar. El otro equipo reinicia el juego defendiendo el otro campo. Esto se aplicará tras cada anotación.
- C. La Asociación responsable podrá cambiar la indicación de la marca para un "tap" o saque para que esté en un radio de cinco metros alrededor del lugar señalado, pero nunca por delante. Alternativamente, podría ser en cualquier punto a lo largo de una línea imaginaria que una las dos líneas de lateral y pase sobre el lugar de la marca..

Nota: el "tap" o saque podrá efectuarse hasta diez metros por detrás de la marca.

- D. Las competiciones locales podrán permitir el pateo del balón en determinadas circunstancias

1. General.

Siempre que no se apliquen otras Reglas, el equipo en posesión del balón dispondrá de seis (6) toques antes del cambio de la misma al equipo contrario.

2. Cambio de posesión.

Después de efectuado el sexto tocado o de la pérdida de posesión por cualquier otra razón, los jugadores del equipo que la ha perdido deberán entregar o pasar el balón al jugador contrario más próximo, o dejar el balón en el suelo, en el lugar de la marca, sin pérdida de tiempo. Si un jugador atacante reclama el balón deberá entregárselo. No se podrá perder tiempo en el cambio de posesión.

SANCIÓN – se concederá un golpe de castigo al equipo no infractor diez (10) metros por delante de la marca para el cambio de posesión o el golpe de castigo.

3. Balón al suelo.

Si el balón cae al suelo se produce un cambio de posesión. La marca se situará en el lugar donde el balón contactó con el suelo por primera vez o donde el jugador atacante perdió su posesión o lo pasó, dependiendo de cuál resulte más ventajoso para el equipo que obtiene dicha posesión.

4. Balón sin control.

Si un jugador pierde o no tiene un control claro del balón, siempre que este no caiga al suelo, el juego continúa.

5. Intercepciones.

Están permitidas las intercepciones por jugadores en posición correcta (en juego). Después de una intercepción, el juego continúa hasta que tiene lugar el primer tocado, se anota un “touchdown” o se produce una parada a consecuencia de otra acción.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- A. Si se produce un tocado sobre un jugador en posesión del balón pero que aún no tiene un control claro sobre él y no lo tiene físicamente en sus manos, el tocado contará.
- B. Se permitirá que el balón vaya hacia delante en una intercepción siempre que el mismo jugador lo capture antes de que este caiga al suelo.

NOTAS PARA LOS ÁRBITROS

- A. Los árbitros deberán estar atentos a los jugadores que pierdan tiempo deliberadamente, retrasando el juego, en el proceso normal de sustituciones.
- B. Si el balón toca el suelo mientras un jugador aún lo tiene controlado (por ejemplo si el jugador se cae) NO HAY cambio de posesión, el juego deberá continuar.
- C. Los jugadores pueden interceptar el balón detrás de su propia línea de marca. Si un jugador en posesión del balón es tocado o realiza él un tocado mientras está sobre su línea de marca o dentro de su propia zona de marca, el tocado cuenta y el juego deberá reiniciarse mediante un “Rollball” a cinco (5) metros por delante de la línea de marca donde tuvo lugar el tocado.

COMPETICIONES LOCALES

- A. La Asociación responsable podrá variar el número de tocados necesarios para que se produzca el cambio de posesión.
- B. Las Asociaciones locales podrán permitir que el juego continúe si el balón cae al suelo, regulando quién retiene o gana la posesión.
- C. Las Reglas locales podrán establecer que no se otorguen seis posesiones más a un equipo ni siquiera cuando el balón es tocado en el aire por un oponente. Es decir, el árbitro no dirá “seis de nuevo”. Un equipo no dispondrá de múltiples posesiones a no ser como resultado de la sanción de golpe de castigo.

REGLA 8 – EL PASE (PASAR EL BALÓN)

1. General.

Un jugador en posesión de balón, puede pasarlo, golpearlo, arrojarlo o entregarlo de otra manera a cualquier jugador en juego del equipo atacante.

2. Pase adelantado.

Un jugador en posesión del balón no debe pasarlo, golpearlo, arrojarlo o impulsarlo de otro modo hacia delante (Ver Notas para los jugadores en la Regla 7).

SANCIÓN – golpe de castigo a favor del equipo atacante en el punto donde el balón fue pasado, golpeado, arrojado o impulsado de otra manera hacia delante.

3. Balón pasado al contrario.

Un jugador que pase el balón a un defensa o en dirección hacia él o ella y como consecuencia esta caiga al suelo, perderá la posesión. Sin embargo, si el defensor intenta coger el balón o interceptarlo y este cae al suelo, el equipo atacante retendrá la posesión. El juego se reiniciará en el punto donde el balón cayó al suelo o el que suponga mayor ventaja para el equipo no infractor. Se empezará de nuevo la cuenta de tocados.

- B. Los árbitros deberán prestar atención a los jugadores que de modo deliberado pasen el balón a un contrario, especialmente en el quinto (5º) tocado.
- C. Los pases adelantados deberán sancionarse incluso si el balón cae al suelo o es el último tocado.

COMPETICIONES LOCALES

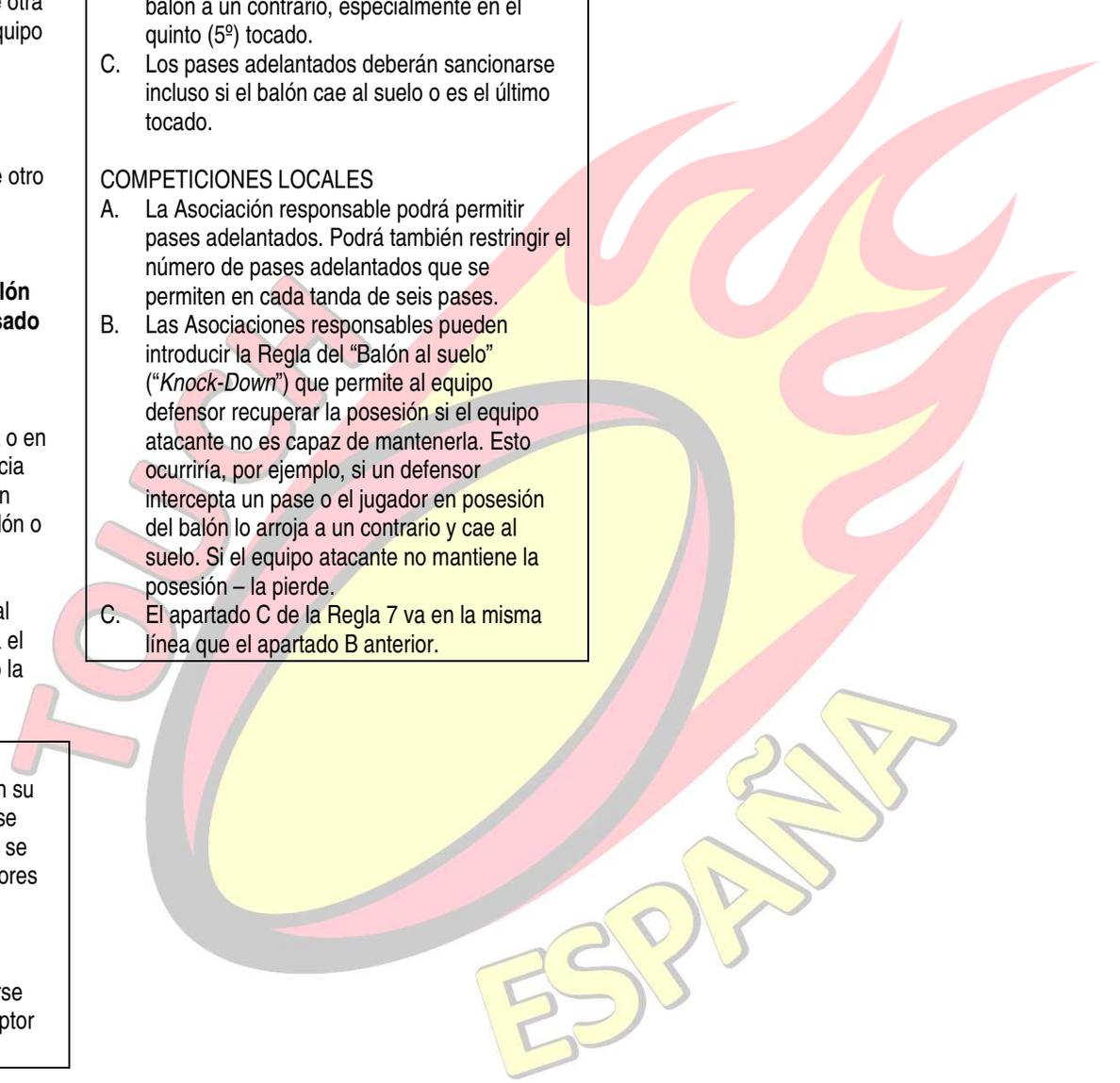
- A. La Asociación responsable podrá permitir pases adelantados. Podrá también restringir el número de pases adelantados que se permiten en cada tanda de seis pases.
- B. Las Asociaciones responsables pueden introducir la Regla del “Balón al suelo” (“*Knock-Down*”) que permite al equipo defensor recuperar la posesión si el equipo atacante no es capaz de mantenerla. Esto ocurriría, por ejemplo, si un defensor intercepta un pase o el jugador en posesión del balón lo arroja a un contrario y cae al suelo. Si el equipo atacante no mantiene la posesión – la pierde.
- C. El apartado C de la Regla 7 va en la misma línea que el apartado B anterior.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- A. No se sancionará a un jugador que, en su intento por controlar el balón, lo impulse hacia delante, siempre que finalmente se haga con él (Ver Notas para los jugadores en la Regla 7).

NOTAS PARA LOS ÁRBITROS

- A. Un pase adelantado deberá sancionarse con golpe de castigo incluso si el receptor estaba en juego antes del pase.



1. Cuándo se realiza.

Un jugador deberá efectuar un “Rollball” en las siguientes situaciones:

- a) Cuando ha tenido lugar un tocado.
- b) Cuando se produce un cambio de posesión tras el sexto tocado.
- c) Cuando se produce un cambio de posesión a consecuencia de que al balón ha caído al suelo.
- d) Cuando se produce un cambio de posesión como consecuencia de una infracción de un jugador atacante en un golpe de castigo o al realizar un “tap” o saque.
- e) Cuando se produce un cambio de posesión a consecuencia de un tocado sobre el “half” o medio estando en posesión del balón o cuando este lo posa sobre la línea o la zona de marca.
- f) Cuando se produce un cambio de posesión debido a que un jugador en posesión del balón cruza la línea lateral; o
- g) Cuando así lo determina el árbitro.

2. Cómo se realiza.

- A. El jugador atacante deberá situarse sobre la marca, encarando hacia la línea de marca contraria, paralelo a las líneas laterales, y rodar el balón hacia atrás entre sus pies una distancia máxima de un (1) metro.
- B. Una vez colocado el balón sobre la marca, el jugador atacante puede pasar sobre él.
SANCIÓN – cambio de posesión en la marca.

3. El equipo atacante.

- A. Cualquier otro jugador del equipo atacante puede recoger el balón después del “Rollball” y pasar así a ser el “half” o medio. El “half” o medio puede pasar el balón o correr con él. En este caso, si recibe un tocado, su equipo perderá la posesión.

SANCIÓN – cambio de posesión.

- B. El “half” o medio no debe demorarse en recoger o levantar el balón. El jugador que ejecuta el “Rollball” no debe obstruir o impedir de ningún modo que el equipo defensor recupere la posesión o efectúe un tocado sobre el “half” o medio.

SANCIÓN – golpe de castigo a favor del equipo no infractor en el punto donde tuvo lugar la infracción.

4. Equipo defensor.

Todos los jugadores del equipo defensor deberán retirarse a una distancia mínima de cinco (5) metros de la marca del “Rollball”. Estos jugadores no podrán avanzar de esa posición a cinco (5) metros hasta que el “half” o medio haya tocado el balón.

SANCIÓN – golpe de castigo a favor del equipo atacante en una línea cinco (5) metros por delante de la marca del “Rollball” y en el punto más próximo a donde tuvo lugar la infracción.

5. Cuando no hay un “half” o medio próximo.

Cuando el jugador en posesión del balón debe realizar un “Rollball” sin que haya un compañero cerca para ejercer de “half” o medio, los jugadores del equipo defensor podrán avanzar desde su posición a cinco (5) metros tan pronto como el balón haya abandonado las manos del atacante. Si uno de los defensores ganase la posesión, el partido se reiniciaría con un “Rollball” en el mismo punto.

6. “Rollball” voluntario.

Un jugador en posesión del balón no podrá ejecutar un “Rollball” a menos que se haya producido un tocado previamente.

SANCIÓN – golpe de castigo a favor del equipo no infractor en el punto donde se produjo la infracción.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- A. En un “Rollball” el balón debe tocar el suelo, pero no tiene necesariamente que rodar. Se puede utilizar el pie para controlarlo.
- B. El jugador que realiza el “Rollball” debe asegurarse de que el balón queda al interior de su pie de apoyo.
- C. Los defensores que estén en fuera de juego en el momento de ejecutarse el “Rollball” son susceptibles de ser sancionados con golpe de castigo y no podrán participar en el juego hasta que se haya efectuado otro tocado o se hayan puesto en juego.
- D. El jugador que ejecuta el “Rollball” no puede recoger de nuevo el balón.

- E. Cualquier jugador defensor implicado en un tocado debe retirarse inmediatamente a una posición situada a cinco (5) metros del punto donde este tuvo lugar o, en su caso, a su propia línea de marca.

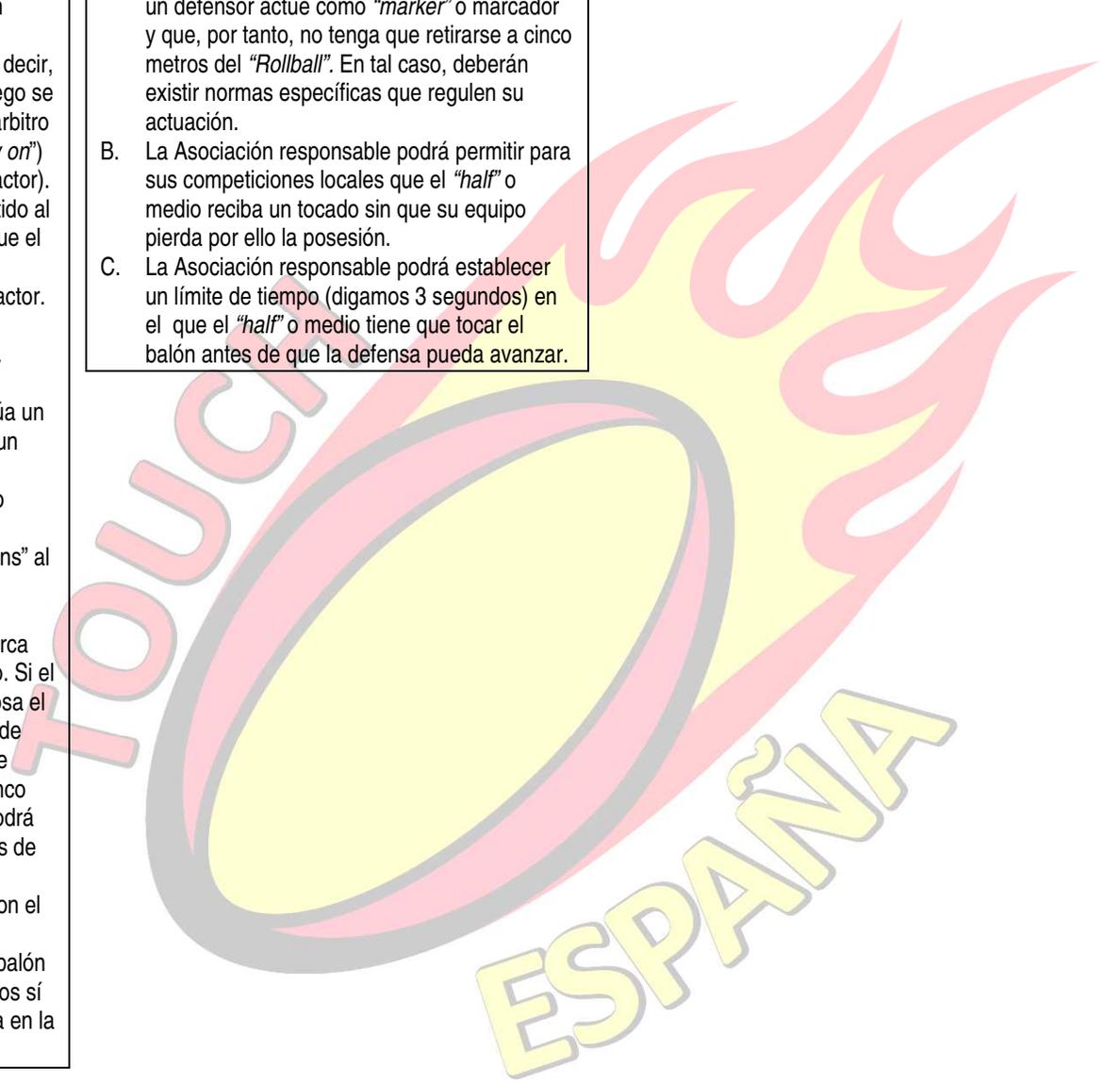
NOTAS PARA LOS ÁRBITROS

- A. La marca para un “tap” o saque de golpe de castigo está regulada por la Regla 9.4 y se sitúa en una línea a cinco (5) metros de la marca del “Rollball” y en el punto más próximo a donde tuvo lugar la infracción.
- B. Está permitido que el “half” o medio utilice el pie para controlar el balón. Sin embargo, no debe retrasarse el juego. Los defensores podrán avanzar tan pronto como el “half” o medio entre en contacto con el balón.
- C. Un jugador en posesión del balón puede correr con él o permanecer quieto con el balón apoyado en el suelo sin que sea sancionable con un golpe de castigo. Sin embargo, la Regla 9.6 (“Rollball” voluntario) se aplicará tan pronto rueda el balón.

- D. Con el fin de hacer el juego más continuo, con menos detenciones, los árbitros deben advertir a los jugadores (o equipos) en fuera de juego y utilizar la Regla de la ventaja siempre que sea aplicable (es decir, si un jugador advertido en fuera de juego se desplaza para efectuar un tocado, el árbitro deberá indicar que siga el juego (“play on”) en lugar de pararlo y sancionar al infractor). Sin embargo, si el árbitro no ha advertido al jugador (o al equipo) no podrá dejar que el juego continúe (“play on”) y deberá conceder el tocado o sancionar al infractor.
- E. Se penalizará a los jugadores que se demoren en la ejecución del “Rollball”.
- F. Si el “half” o medio, o cualquier otro atacante en posesión del balón, efectúa un tocado tras un “Rollball” rápido sobre un defensor en fuera de juego, el tocado contará. En ese caso, el “half” o medio perderá la posesión.
- G. No le está permitido anotar “touchdowns” al “half” o medio. No existe en cambio restricción sobre hasta dónde pueden correr, pudiendo cruzar la línea de marca para conectar con jugadores en apoyo. Si el “half” o medio recibe un tocado o si posa el balón dentro de los límites de la zona de marca, tanto si lo suelta como si no, se producirá un cambio de posesión a cinco (5) metros de la línea de marca. No podrá realizarse a menos de cinco (5) metros de la línea lateral donde el “half” o medio recibió el tocado o el balón contactó con el suelo.
- H. No hay exigencia de que se recoja el balón para iniciar el “Rollball”, pero los árbitros sí deberán asegurarse de que se ejecuta en la marca.

COMPETICIONES LOCALES

- A. La Asociación responsable podrá permitir que un defensor actúe como “marker” o marcador y que, por tanto, no tenga que retirarse a cinco metros del “Rollball”. En tal caso, deberán existir normas específicas que regulen su actuación.
- B. La Asociación responsable podrá permitir para sus competiciones locales que el “half” o medio reciba un tocado sin que su equipo pierda por ello la posesión.
- C. La Asociación responsable podrá establecer un límite de tiempo (digamos 3 segundos) en el que el “half” o medio tiene que tocar el balón antes de que la defensa pueda avanzar.



1. **General.**
Ver la Regla 1.25 – Definiciones. Tanto atacantes como defensores deberán usar la mínima fuerza necesaria para efectuar los tocados.
SANCIÓN – golpe de castigo a favor del equipo no infractor y, como mínimo, una advertencia al jugador infractor.
2. **Balón golpeado en las manos.**
Si durante la ejecución de un tocado el balón es golpeado estando en las manos del portador del mismo y cae al suelo, el tocado contará y el jugador mantiene la posesión, estando obligado a realizar un “Rollball”. La cuenta de tocados continuará a menos que ya se haya llegado al sexto (6º).
3. **Acciones posteriores al tocado.**
Después de que efectuarse un tocado, el jugador en posesión del balón deberá detenerse, volver al punto donde tuvo lugar el contacto si lo había sobrepasado, y ejecutar un “Rollball” sin demora.
SANCIÓN – golpe de castigo a favor del equipo defensor en el punto donde el “Rollball” debería haberse ejecutado.
4. **Pase después de un tocado.**
Un jugador no deberá pasar o entregar de otro modo el balón después de que se haya efectuado un tocado.
SANCIÓN – golpe de castigo a favor del equipo defensor en el punto donde el tocado tuvo lugar.

5. **Reclamación de un tocado.**
Un jugador no deberá reclamar o pedir de algún modo un tocado a menos que este haya sido realmente efectuado.
SANCIÓN – si hay una ventaja evidente, el árbitro indicará que siga el juego (“play on”), en caso contrario, se señalará un golpe de castigo a favor del equipo atacante en el punto donde el tocado fue reclamado.
6. **La marca.**
La marca para el “Rollball” se situará en función de la posición del jugador en posesión del balón en el momento del tocado.
7. **Interferir el juego después de un tocado.**
A continuación de un tocado, el balón se considera muerto y vuelve a ponerse en juego cuando el “half” o medio lo toca en el “Rollball” o, si no hay un “half” o medio en posición, cuando abandona las manos del jugador que ejecuta el “Rollball”. Ver las Reglas 9.4 y 9.5. Los defensores no deberán obstaculizar al jugador en posesión de balón ni impedir de ningún modo la realización inmediata del “Rollball” tras un tocado.
8. **Tocado al anotar.**
Si excepcionalmente un jugador planta el balón sobre la línea o la zona de marca al mismo tiempo que recibe un tocado, el tocado contará y no se concede el “touchdown”.

9. **Tocado sobre un defensor en fuera de juego.**
Si un jugador en posesión del balón efectúa un tocado sobre un defensor en fuera de juego que está esforzándose por retroceder y no intervenir en el juego, el tocado contará. Si el jugador en posesión es el “half” o medio, se producirá un cambio de posesión de acuerdo con la Regla 9.3.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- A. Cuando efectúen tocados en posesión del balón, los atacantes deberán asegurarse que utilizan la mínima fuerza necesaria. (Ver la Regla 10.1).
- B. Si un tocado se efectúa sobre la línea o la zona de marca antes de que el balón sea posado, no hay anotación del “touchdown”. El jugador en posesión del balón deberá desplazarse desde ese punto a una posición a cinco (5) metros de la línea de marca para realizar un “Rollball”, siempre que no fuera el sexto (6º) tocado.
- C. Si tiene alguna duda sobre la situación de la marca para el “Rollball”, el jugador en posesión del balón deberá consultar al árbitro.
- D. Los jugadores atacantes no podrán retrasar la ejecución del “Rollball” en espera de que llegue un “half” o medio.
- E. La indicación de un tocado antes de que se produzca el contacto será objeto de sanción bajo la Regla 10.5.
- F. Un jugador que recibe un tocado mientras intenta dar un pase debería evitar soltar el balón.

NOTAS PARA LOS ÁRBITROS

- A. La utilización de una fuerza superior a la mínima necesaria para efectuar un tocado deberá ser tratada con severidad.
- B. Los jugadores deberían ser instruidos para recuperar el balón si este cae al suelo tras un tocado. Sin embargo, los que intenten demorar el juego mediante acciones deliberadas de este tipo deberán ser sancionados según la Regla 10.3.
- C. Si un defensor efectúa un tocado después de que el atacante haya soltado el balón, el árbitro deberá indicar que el juego continúe (“play on”).
- D. A menos que el árbitro esté seguro de que no ha habido contacto, deberá conceder todos los tocados que se reclamen e indicar al portador del balón que debe ejecutar un “Rollball”. Si el árbitro ve que un defensor reclama un tocado sin que haya habido contacto, sancionará con un golpe de castigo según la Regla 10.5 además de advertirlo, siempre que no hubiera ventaja clara para el equipo atacante.
- E. Excepcionalmente, si el árbitro no es capaz de distinguir si un pase ha sido antes o después del tocado, y siempre que el balón no haya caído al suelo, se contará el tocado como “tocado simultáneo”. El balón deberá volver al jugador atacante para ejecutar el “Rollball”. Si en un caso de estos el balón va al suelo o es el sexto (6º) tocado, habrá un cambio de posesión.
- F. No se indicará golpe de castigo cuando los jugadores no perciban un toque leve. Sin embargo, sí se sancionará si hacen esto intencionadamente.
- G. Las infracciones de la Regla 10.4 deberán sancionarse incluso si es el sexto (6º) tocado.

- 1. Sobre la línea lateral o más allá de ella.**
 Cuando el balón o un jugador en posesión del mismo tocan o cruzan la línea lateral, el balón está muerto y se produce un cambio de posesión. Sin embargo si un jugador recibe un tocado antes de cruzar la línea, entonces el tocado cuenta y el juego deberá continuar con un "Rollball" en el punto donde tuvo lugar el contacto.
SANCIÓN – el equipo NO responsable de que el balón toque o cruce la línea de lateral reinicia el juego mediante un "Rollball" a cinco (5) metros hacia el interior del campo del punto donde el balón o el jugador en posesión del mismo tocó o cruzó la línea lateral, o en la posición que resulte más ventajosa para el equipo atacante.

- 2. Tocado después de la línea de marca contraria.**
 Si un jugador en posesión del balón recibe un tocado después de haber cruzado la línea de marca del equipo contrario y antes de haber anotado un "touchdown" posando el balón, el tocado cuenta. El juego deberá reanudarse mediante un "Rollball" a cinco (5) metros hacia el interior del campo del punto donde el portador del balón cruzó la línea de marca.

- 3. Balón sobre la línea de marca propia o por detrás de ella.**
 Si un jugador en posesión del balón recibe un tocado mientras está sobre la línea de marca de su propio equipo o por detrás de ella, el tocado cuenta y el juego deberá reanudarse mediante un "Rollball" a cinco (5) metros hacia el interior del campo del punto donde tuvo lugar el contacto.

- 4. Acciones cerca de la línea de marca propia.**
 El equipo atacante no está obligado a ejecutar el "Rollball" a menos de cinco (5) metros de su propia línea de marca. Después de cada tocado el jugador en posesión del balón puede adelantarse a la línea discontinua de cinco (5) metros para hacerlo.
- 5. Acciones cerca de la línea de marca contraria.**
 Cuando un tocado tiene lugar a menos de cinco (5) metros de la línea de marca contraria, el jugador en posesión del balón puede moverse directamente hacia atrás de la marca un máximo de cinco (5) metros hasta la línea discontinua para reiniciar el juego mediante un "Rollball".

- 6. Acciones a más de cinco (5) metros de la línea de marca propia.**
 Cuando los defensores tienen que defender a más de cinco (5) metros de su propia línea de marca, deberán moverse hacia delante más allá de la línea discontinua de cinco (5) metros y continuar avanzando con el objeto de efectuar un tocado sobre el jugador en posesión del balón.
SANCIÓN – golpe de castigo a favor del equipo atacante en el punto donde se encontraba el balón en el momento en que se señaló la infracción.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- A. Al moverse hacia delante o hacia atrás de acuerdo con las Reglas 11.4 u 11.5, los jugadores deberán indicar al árbitro que han elegido esa opción para así evitar confusiones. Los defensores deberán mantenerse a cinco (5) metros del "Rollball".

- B. Al moverse hacia delante o hacia atrás de acuerdo con las Reglas 11.4 u 11.5, el jugador en posesión del balón debería evitar el contacto con los defensores y no desplazarse lateralmente de la marca.
- C. Cuando el jugador en posesión del balón está a más de cinco (5) metros de la línea de marca contraria y el equipo defensor está defendiendo sobre su línea de marca o a menos de cinco (5) metros de ella, el equipo defensor deberá moverse hacia delante con la intención de efectuar un tocado. Esto significa que todo el equipo debe desplazarse más allá de la línea de cinco (5) metros y sólo podrá volver a su línea de marca propia cuando haya un tocado inminente. De todos modos, podrán volver a salir a la línea discontinua de cinco metros para realinearse para la siguiente jugada defensiva una vez esté a punto de efectuarse un tocado, tanto por parte de un defensor como de un atacante.
- D. Cuando un jugador en posesión del balón está a cinco (5) metros o menos de la línea de marca contraria, el equipo defensor podrá permanecer sobre su línea de marca para defenderla.
- E. Con respecto a la Regla 11.6, un defensor que se desplaza a efectuar un tocado y posteriormente se retira en un intento de "sacar" un golpe de castigo por "Rollball" voluntario podrá ser sancionado.

NOTAS PARA LOS ÁRBITROS

- A. Los jugadores que están en juego sobre su línea de marca pueden permanecer en ella para efectuar un tocado sobre un atacante, y seguirán en juego siempre que ambos pies estén sobre la línea de marca o por detrás de ella y no haya contacto de las manos con el interior del campo de juego.

- B. Antes de sancionar un golpe de castigo de acuerdo con la Regla 11.6, el árbitro deberá advertir al equipo defensor para que se mueva hacia delante con el objeto de efectuar un tocado. Si el equipo defensor no se desplaza hacia delante pese a las indicaciones del árbitro se les señalará un golpe de castigo.
- C. Si la misma situación surgiese después del "tap" o saque de golpe de castigo sancionado (es decir, dentro de la cuenta de seis posesiones del equipo atacante) y el equipo defensor sigue rehusando moverse hacia delante para efectuar un tocado, se concederá otro golpe de castigo al equipo atacante. Además, el árbitro indicará al capitán que debe retirar un (1) jugador del campo. Este deberá volver a la zona de sustituciones.
- D. Ese jugador (o un sustituto) no podrán regresar al campo hasta que el equipo defensor hay ganado la posesión. En cada ocasión el árbitro, antes de señalar el golpe de castigo, el árbitro deberá haber advertido al equipo defensor para moverse hacia delante a la línea discontinua de cinco (5) metros para efectuar un tocado.

COMPETICIONES LOCALES

- A. En relación a la Regla 11.6 las competiciones locales podrán permitir a los jugadores defender su línea de marca sin tener que moverse hacia delante para efectuar un tocado.

1. Contacto intencionado por parte del defensor.

Cuando el balón cae al suelo después del intento de un defensor de ganar la posesión, el equipo atacante retiene el balón y la cuenta de tocados comienza de nuevo. Esto se aplica también si el defensor golpea el balón deliberadamente hacia el suelo. La marca donde debe ejecutarse el "Rollball" se sitúa donde primero bote el balón o donde el defensor tocó el balón, dependiendo de lo que resulte más ventajoso para el equipo atacante.

2. Contacto intencionado pero sin que el balón caiga al suelo.

Si un defensor toca un balón que está en el aire y este es recuperado por un atacante, el juego continúa y la cuenta de tocados comienza de nuevo en el siguiente tocado.

3. Contacto intencionado por parte del defensor y posteriormente de nuevo por el atacante.

Si un atacante intenta recuperar el balón después de que haya sido desviado por un defensor y el balón cae al suelo, el equipo atacante retiene la posesión y la cuenta de tocados comienza de nuevo como en la Regla 12.1 (Ver las Notas para árbitros más abajo).

4. Balón rebotado y que posteriormente cae al suelo.

Si el balón cae al suelo después de haber rebotado en un defensor, que no intentaba recuperarlo, se produce un cambio de posesión. El juego se reanuda mediante un "Rollball" donde el balón botó por primera vez o donde rebotó del defensor, dependiendo de lo que resulte más ventajoso para el equipo que gana la posesión.

5. Balón rebotado pero que no cae al suelo.

Si el balón rebota en un defensor, que no intentaba recuperarlo, y un atacante lo recupera, el juego y la cuenta de tocados continúan.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- A. Si un atacante considera que le resulta difícil recuperar el rebote en un defensor, puede dejar que el balón vaya al suelo y recibir seis (6) posesiones o tocados más en la marca que le resulte más ventajosa. También puede intentar recuperarlo y, aunque el balón caiga al suelo, recibir igualmente seis (6) posesiones o tocados más en la marca que le resulte más ventajosa.

NOTAS PARA LOS ÁRBITROS

- A. En el caso contemplado en la Regla 12.3, el árbitro deberá decidir si la intercepción del balón por parte del defensor ha sido la causa de que este haya caído al suelo.
- B. Si un balón desviado por un defensor va hacia delante y después es recuperado por jugador del equipo atacante, el juego podrá continuar en aplicación de la Regla 12.2.
- C. El contacto no intencionado por parte de un defensor incluye los brazos y las manos siempre que no haya habido intento de ganar la posesión.

- D. Si el balón es pasado hacia delante y posteriormente desviado o jugado por un defensor de modo que vuelve al equipo atacante, se aplicará la Regla 8.2 (Pase Adelantado) concediéndose un golpe de castigo al equipo defensor.

COMPETICIONES LOCALES

- A. Las Asociaciones responsables podrán permitir que el balón caiga el suelo y que cualquiera de los equipos gane la posesión. Otra opción sería que si el equipo defensor provoca que el balón caiga al suelo, gane la posesión. Ver el apartado B de las notas para COMPETICIONES LOCALES en la Regla 8 – si el equipo atacante no puede mantener la posesión, la pierde.
- B. En competiciones locales podrá introducirse la "regla de no hay otros seis" que permite un arbitraje más sencillo en estas circunstancias. Así la única forma de mantener la posesión después de seis (6) tocados sería por la señalización de un golpe de castigo a favor.

REGLA 13 – FUERA DE JUEGO

1. Equipo atacante.

Un jugador del equipo atacante está en fuera de juego cuando se encuentra por delante del jugador en posesión del balón o del último que la tuvo. En el juego general, los atacantes en fuera de juego que interfirieran el desarrollo de este deben ser sancionados.

2. Jugador atacante en fuera de juego en un "tap" o saque.

En la ejecución de un "tap" o saque, los jugadores atacantes deberán mantenerse en juego hasta que el balón haya sido impulsado con el pie.

SANCIÓN – cambio de posesión en la marca (Ver Reglas 6.2 y 15.4).

3. Equipo defensor.

Un jugador del equipo defensor está en fuera de juego cuando infringe alguna de las siguientes Reglas:

- a) Regla 6.4 – en el inicio o reinicio del juego;
- b) Regla 9.4 – en el "Rollball";
- c) Regla 15.5 – en el "tap" o saque de un golpe de castigo;
- d) Regla 9 – Nota para los árbitros D – fuera de juego en un "Rollball" rápido o en un "tap" o saque.

SANCIÓN – golpe de castigo a favor del equipo atacante de acuerdo con las reglas mencionadas arriba.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- A. Los atacantes en fuera de juego no pueden participar del juego y deberán volver ponerse en juego lo más rápido posible.
- B. Los defensores en fuera de juego deberán hacer en todo momento un esfuerzo por retirarse a una posición correcta (en juego).
- C. Un defensor deberá tener ambos pies sobre su propia línea de marca o detrás de ella para estar en juego cuando un "Rollball" tiene lugar dentro de los cinco (5) metros, o un "tap" o saque de golpe de castigo dentro de los diez (10) metros, de la mencionada línea de marca propia.

NOTAS PARA LOS ÁRBITROS

- A. Los árbitros deberían revisar la Regla 10.9 y las notas en la Regla 9.
- B. Normalmente no debería sancionarse a los defensores que se están retirando mientras no tomen parte activa en el juego.
- C. Para el caso de golpes de castigo sucesivos, remitirse a las notas de la Regla 15.

COMPETICIONES LOCALES

- A. Si en una competición local se permiten los pases adelantados, la Asociación responsable deberá redefinir el fuera de juego para los jugadores atacantes.

REGLA 14 – OBSTRUCCIÓN

1. Equipo atacante.

Los jugadores del equipo atacante no podrán obstruir a los defensores en su intento de efectuar un tocado. El jugador en posesión del balón no podrá correr o desplazarse por detrás del árbitro u otro jugador atacante con la intención de evitar un tocado.

La obstrucción se define como un intento deliberado por parte de un jugador atacante de ganar una ventaja desleal al impedir que un defensor efectúe un tocado.

SANCIÓN – golpe de castigo a favor del equipo defensor en la marca donde tuvo lugar la infracción.

2. Equipo defensor.

Los jugadores del equipo defensor no podrán obstruir o interferir de ningún otro modo a los jugadores atacantes en apoyo del portador del balón.

SANCIÓN – golpe de castigo a favor del equipo no infractor en el punto donde se produjo la infracción siempre que la interrupción del juego no perjudique al equipo atacante.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- A. Un jugador en apoyo del portador del balón está autorizado a correr lo necesario para obtener la mejor posición. Sin embargo, en su desplazamiento no deberán interferir deliberadamente a los defensores.

NOTAS PARA LOS ÁRBITROS

- A. Los árbitros deberán advertir cualquier cambio en la línea de apoyo adoptada por los jugadores atacantes. Si el jugador en posesión del balón percibe una obstrucción por un compañero, podrá detenerse y esperar a recibir un tocado sin ser sancionado.
- B. Movimientos colectivos aceptados como el redoble no constituyen una obstrucción.
- C. Si un jugador en posesión del balón o un defensor corren contra el árbitro o viceversa, el juego deberá continuar ("play on") si no ha habido ventaja para ninguna parte. Sin embargo, si el incidente ha tenido influencia sobre el desarrollo del juego, deberá solicitarse un "Rollball" sin que afecte a la cuenta de tocados.

1. General.

El incumplimiento de las reglas aquí descritas por parte de cualquier jugador será sancionado con golpe de castigo.

2. Situación del “tap” o saque en un golpe de castigo.

La marca para un golpe de castigo se situará normalmente en el punto donde se produjo la infracción a menos que se indique otra cosa en reglas concretas. Para las infracciones cometidas sobre las líneas laterales dentro de los cinco (5) metros de la línea de marca o fuera del campo de juego, el “tap” o saque se deberá efectuar cinco (5) metros dentro del campo (o sobre la línea de cinco metros) a la altura del punto donde la infracción tuvo lugar.

3. Método.

La forma de ejecutar un “tap” o saque se detalla en la Regla 6.3. Para realizarlo no es necesario levantar el balón del suelo. Sin embargo, el balón deberá estar en la marca correcta o por detrás de ella antes de que el “tap” o saque pueda llevarse a cabo. (Ver Regla 6; Nota para los jugadores C).

SANCIÓN – cambio de posesión en la marca.

4. Equipo atacante.

Los jugadores del equipo atacante deberán estar en juego al efectuarse el “tap” o saque.

SANCIÓN – cambio de posesión en la marca.

5. Equipo defensor.

Los jugadores del equipo defensor deberán estar en juego según se detalla en la Regla 6.4. **SANCIÓN – golpe de castigo a favor del equipo atacante diez (10) metros por delante de la marca inicial, en el punto más cercano a donde se produjo la infracción.**

6. “Touchdown” de castigo.

Se concederá un “touchdown” de castigo si cualquier acción de un jugador o un espectador, considerada por el árbitro contraria a las reglas o el espíritu del juego, evitó que el equipo atacante anotase un “touchdown”.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- A. El jugador que va a efectuar el “tap” o saque deberá esperar a que el árbitro le indique dónde se sitúa la marca antes de llevarlo a cabo. Sin embargo, un jugador podrá realizar un “tap” o saque rápido siempre que el árbitro conceda esa petición y se haga sobre la marca correcta o más atrás de ella.
- B. Para cualquier “tap” o saque los jugadores podrán colocar el balón hasta un máximo de diez (10) metros por detrás de la marca.
- C. Si un jugador elige realizar un “Rollball” en lugar de un “tap” o saque, no se considera que el jugador que recoge el balón ejerza de “half” o medio.

NOTAS PARA LOS ÁRBITROS

- A. Para permitir que se aproveche toda la ventaja de un golpe de castigo deberá existir la mínima demora entre la sanción de un golpe de castigo y la señalización de la marca.

- B. Un jugador puede colocar el balón hasta un máximo de diez (10) metros por detrás de la marca buscando espacio para realizar una jugada. En tal caso, los defensores deberán permanecer como mínimo a diez (10) metros de la marca o en la línea de marca si esta se encuentra más cerca.
- C. Si un jugador atacante efectúa un tocado sobre un defensor en fuera de juego (por lo general tras un “tap” o saque rápido) con la intención de obtener otro golpe de castigo, el árbitro puede dejar continuar el juego (“play on”) dependiendo de lo que haga el defensor, pero siempre teniendo en cuenta que el jugador o el equipo en fuera de juego hayan sido advertidos.
- D. Si un defensor en fuera de juego (tanto si se está retirando como si no) hace un intento por obstruir o efectuar un tocado sobre un jugador atacante después de un “tap” o saque rápido, el árbitro deberá aplicar la ventaja y dejar que el juego continúe. También podrá sancionar con un golpe de castigo, según lo que resulte más ventajoso para el equipo atacante.
- E. Para garantizar el orden durante una serie de “taps” o saques rápidos, el árbitro deberá asegurarse de que indica adecuadamente la localización de la marca.
- F. A la hora de conceder un “touchdown” de castigo, el árbitro deberá estar seguro de que el “touchdown” se habría anotado de no ser por la acción ilegal del jugador o espectador implicado.

COMPETICIONES LOCALES

- A. Las competiciones locales podrán ajustar las reglas con el fin de permitir una mayor gama de golpes de castigo o, por el contrario, un número menor.
- B. Se podrá señalar en las normas locales una serie de posibles situaciones en las que se conceda un “touchdown” de castigo.

1. El principio de la ventaja para el equipo no infractor deberá aplicarse siempre, a condición de que esa ventaja sea rápidamente evidente. Una vez que la ventaja es concedida a un equipo, ese equipo no pierde necesariamente el derecho a otra acción de las descritas en estas reglas.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- A. Los jugadores deberán en todo momento jugar según las reglas y permitir a los árbitros decidir sobre la ventaja.
- B. Los jugadores que utilicen una fuerza innecesaria o cuyas acciones impidan de manera desleal que otro jugador obtenga una ventaja podrán ser sancionados con golpe de castigo.

1. General.

Los jugadores que incumplen las Reglas del Touch podrán ser sancionados con golpe de castigo o cualquier otra actuación en función la seriedad de la infracción cometida. Los golpes de castigo se señalarán de acuerdo a las reglas aplicables.

2. Infracciones repetidas.

Un jugador que infringe las normas de juego continuamente podrá ser expulsado. Los capitanes son responsables del comportamiento de los jugadores de sus equipos y deberían ser conscientes de que los jugadores indisciplinados van contra el espíritu del juego.

3. Expulsiones.

Cualquier jugador podrá ser expulsado por:

a) Expulsión temporal.

Un jugador expulsado temporalmente por infracciones repetidas o por cualquier otra acción incorrecta merecedora de algo más que un golpe de castigo, deberá abandonar del campo de juego y permanecer en la mitad de la zona de marca de su equipo a no menos de cinco (5) metros de la línea de marca. El jugador expulsado no podrá ser sustituido.

b) Expulsión permanente.

Un jugador expulsado nuevamente después de una expulsión temporal, o a consecuencia de una infracción como comportamiento intolerable o alguna acción peligrosa, no podrá seguir disputando el partido y deberá abandonar del campo de juego y permanecer a no menos de diez (10) metros de la línea de marca. El jugador expulsado permanentemente no podrá ser sustituido y recibirá automáticamente una sanción de dos (2) partidos para cualquier encuentro organizado por cualquiera de Asociaciones inscritas.

Los dos (2) partidos se refieren al periodo de tiempo necesario para la disputa de dos encuentros por el equipo del jugador expulsado en la categoría en la que participe. Una victoria por incomparecencia no podrá contar como partido disputado.

4. Acosar a los árbitros.

Cualquier jugador que se demuestre culpable de acosar o agredir a un árbitro o juez de línea será susceptible de recibir una suspensión para jugar al Touch de por vida.

5. Mala conducta.

Los jugadores culpables de mala conducta serán sancionados y expulsados del partido. Se considera mala conducta:

1. Incumplimiento reiterado de las reglas.
2. Lenguaje inapropiado.
3. Protestas a los árbitros u otros jueces del partido.
4. Comportamiento antideportivo.
5. Pelear.
6. Usar una excesiva fuerza física para ejecutar un tocado.
7. Acometer contra la cabeza de un oponente.
8. Poner zancadillas.
9. Cualquier otra acción que se pueda considerar contraria al espíritu del juego.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- A. Un jugador expulsado temporalmente deberá permanecer en la mitad de la zona de marca hasta que el árbitro vuelva a llamarle. Le está permitido unirse a sus compañeros durante el descanso.

NOTAS PARA LOS ÁRBITROS

- A. El árbitro es el único responsable del control del tiempo en las expulsiones temporales.
- B. El árbitro deberá informar al capitán sobre las razones de la expulsión de un jugador.
- C. Los árbitros deberán entregar un informe escrito sobre las expulsiones definitivas.
- D. Los árbitros podrán recomendar a los capitanes la sustitución para el resto del partido de jugadores conflictivos pues de lo contrario estos pueden terminar siendo expulsados y el equipo verse reducido en el número de jugadores.

COMPETICIONES LOCALES

- A. Además de la autoridad constitucional otorgada a la asociación responsable, sus reglamentos deberían además proporcionar:
 - i) Competencias a la Asamblea General o al Comité Ejecutivo para elaborar estatutos y reglamentos adecuados.
 - ii) Competencia para investigar y sancionar cualquier hecho.
 - iii) Competencias para juzgar.
 - iv) Los límites de su jurisdicción.
 - v) Competencias para modificar el Reglamento de competición para el beneficio del deporte o la seguridad de los participantes.
- B. Deberá informarse a los responsables federativos correspondientes sobre la mala conducta de cualquier entrenador, árbitro o responsable, para que se adopten, en su caso, las acciones disciplinarias pertinentes.

- C. Los jugadores expulsados de un partido de forma permanente en un torneo o una competición por eliminatoria serán automáticamente sancionados con dos (2) partidos de suspensión (por ejemplo en los Campeonatos Regionales o Nacionales o en cualquier otro evento que decida la Asociación responsable).
- D. Con respecto a la nota para árbitros D de más arriba, la Asociación responsable podrá autorizar que el árbitro REQUIERA que el jugador conflictivo no participe más en el partido.

1. Designaciones.

La designación de todos los árbitros, jueces de línea y árbitros de zona de marca será efectuada por los miembros delegados de la Asociación responsable.

2. El árbitro.

El árbitro es el único juez en la práctica y deberá tomar sus decisiones durante el juego en base a las reglas. Podrá imponer cualquier sanción que estime necesaria para controlar el desarrollo del partido y, especialmente, sancionar los golpes de castigo por infracciones del reglamento.

3. Autoridad del árbitro.

Los jugadores, entrenadores y responsables de ambos equipos están bajo el control de los árbitros actuantes.

4. Área de control.

El área de juego bajo el control del árbitro se extiende más allá de los límites del campo, incluyendo la zona donde se encuentren los jugadores sustitutos y los responsables implicados en ese partido.

5. Jueces de línea. Árbitros de Zona de marca.

Los Jueces de línea y los Árbitros de Zona de marca serán designados para ayudar al árbitro principal en tareas relacionadas con las líneas laterales, las líneas de marca, las líneas de zona de marca o cualquier otro asunto a criterio de este. Sus obligaciones normales incluyen indicar la distancia de diez (10) metros para los "taps" o saques de golpe de castigo, controlar las sustituciones o cualquier otro consejo solicitado por el árbitro principal.

NOTAS PARA LOS JUGADORES

- A. Los capitanes podrán consultar respetuosamente a los árbitros cuestiones sobre diferencias en la interpretación o la causa de los golpes de castigo. Cualquier discusión deberá ser breve y educada y no retrasar el juego. Los demás miembros del equipo no podrá hablar con el árbitro.

NOTAS PARA LOS ÁRBITROS

- A. Los árbitros deberán familiarizarse con los campos, el marcaje de estos y sus compañeros antes del inicio de los partidos.
- B. Los árbitros podrán consultar a los jueces de línea o los de zona de marca antes de tomar una decisión.

COMPETICIONES LOCALES

- A. Las Asociaciones responsables lo serán de todos los asuntos relacionados con el desarrollo de la competición, incluyendo los aspectos sobre seguridad de los campos, su entorno y la disputa de partidos en condiciones climáticas adversas.