

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE TOUCH

Reglas del Juego



FEDERATION
OF INTERNATIONAL
TOUCH

4ª Edición 2013

**Traducido al español por la Federación Chilena de Touch,
Chile Touch.**

Traductor: Nicolás Avetikian

Revisión: Directiva Chile Touch

Enero 2016



TABLA DE CONTENIDOS

Contenido

REGLA 1: Definiciones y terminología.....	4
REGLA 2: El campo de juego y el balón.....	11
REGLA 3: Idoneidad de jugadores y uniforme de juego	13
REGLA 4: Modo de juego, duración y anotaciones	15
REGLA 5: Composición de equipos y sustituciones	18
REGLA 6: Comienzo y recomienzo del juego.....	20
REGLA 7: Posesión.....	21
REGLA 8: Pases	23
REGLA 9: El <i>Rollball</i>	24
REGLA 10: El Toque	27
REGLA 11: Acciones en los límites del campo.....	29
REGLA 12: Balón tocado en vuelo.....	32
REGLA 13: <i>Offside</i>	33
REGLA 14: Obstrucción.....	35
REGLA 15: Penal	36
REGLA 16: Ventaja.....	39
REGLA 17: Disciplina y mala conducta	40
REGLA 18: Árbitros y oficiales de partido	42

REGLA 1: Definiciones y terminología

- 1. Definiciones.** A menos que se indique lo contrario, las siguientes definiciones y terminologías aplican al juego de Touch:

TÉRMINO / FRASE	DEFINICIÓN / DESCRIPCIÓN
Adelante	<i>Posición o dirección hacia la Línea de Balón muerto pasada la Línea de anotación ofensiva de un equipo.</i>
Afiliado	<i>La legítima, subordinada asociación o órgano rector con una conexión constitucional a algún miembro.</i>
Anotación	<i>El acto que resulta en un Touchdown o Try.</i>
Árbitro	<i>El oficial de partido designado para hacer los Cobros durante un juego. Puede haber más de uno.</i>
Área de Intercambio	<i>Rectángulo marcado para cada equipo en lados opuestos del Campo de juego que mide veinte (20) metros de largo por no más de cinco (5) metros de ancho, que se extiende diez (10) metros de cada lado de la línea de media cancha y a no menos de un (1) metro de la Línea de banda. Es el área en la cual todos los jugadores fuera de cancha deben estar hasta que se realice un Intercambio.</i>

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

Área de Try	<i>El área en el Campo de juego restringida por las Líneas de banda, las Líneas de anotación y las Líneas de Balón muerto. Existen dos, uno en cada extremo del Campo de juego.</i>
Balón muerto	<i>Cuando el balón está fuera del juego. Incluye el período luego de un Toque hasta que el balón es devuelto al juego con un Rollball, el período luego de un Try o Penal hasta que el juego se reinicia, y cuando el balón cae al suelo y/o abandona los límites del campo de juego, previo al subsiguiente Rollball.</i>
Caja de sustituciones	<i>Ver Área de Intercambio.</i>
Cambio de Posesión	<i>El acto de cambiar el control del balón de un equipo al otro. A esto se le llama el “Changeover”.</i>
Campo de juego	<i>El área de juego restringida por las Líneas de banda y de Balón muerto, estando ambas fuera del límite. Ver figura 1.</i>
Centro	<i>El jugador por el interior del Link. Existen dos en cada equipo.</i>
Cobro	<i>La decisión tomada por un Árbitro como resultado de circunstancias particulares que puede resultar en la continuación del juego, un Tap de Penal, Cambio de Posesión o un Try.</i>
Cuenta de Toques	<i>El número progresivo de Toques que cada equipo tiene antes de un Cambio de posesión, desde cero (0) a seis (6).</i>
Detrás	<i>Una posición o dirección hacia la Línea de anotación defensiva de un equipo.</i>

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

Drop Off	<i>Procedimiento usado para determinar un ganador luego de estar empatados al término de la duración normal del partido.</i>
Duración	<i>El tiempo que dura un partido competitivo, el cual normalmente es de cuarenta y cinco (45) minutos, incluyendo un entretiempo de cinco (5) minutos.</i>
Entregar	<i>Liberar el balón.</i>
Equipo	<i>Grupo de jugadores que constituyen un lado en un partido competitivo.</i>
Equipo atacante	<i>El equipo que tiene o está ganando la Posesión.</i>
Equipo defensor	<i>El equipo sin la Posesión o que la está perdiendo.</i>
Expulsión	<i>Cuando un jugador es enviado fuera del campo de juego, ya sea por un período de tiempo o por el resto del juego. El jugador expulsado no puede ser sustituido.</i>
Fin del juego	<i>Cuando el árbitro indica el término del partido y el balón queda muerto al expirar la duración del juego.</i>
FIT	<i>Federación Internacional de Touch Inc., el organismo rector para el deporte del Touch. Bajo su autoridad está emitido este reglamento.</i>
Ganador	<i>El equipo que anota la mayor cantidad de Touchdowns en un partido.</i>
Infracción	<i>La acción de un jugador que es contraria a las reglas del juego.</i>

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

Intercambio	<i>El acto de intercambiar un jugador adentro del Campo de juego por uno de afuera del Campo de juego.</i>
Jugador sustituto	<i>El jugador que reemplaza a otro jugador durante un Intercambio. Hay un máximo de ocho (8) jugadores sustitutos en cualquier equipo y, excepto cuando se intercambian o están en el Campo de juego, deben permanecer en la Caja de sustituciones.</i>
Línea de anotación defensiva	<i>La línea que un equipo debe defender para prevenir un Try.</i>
Línea de anotación ofensiva	<i>La línea sobre o más allá de en la que el jugador debe colocar el balón para anotar un Try.</i>
Línea de Balón muerto	<i>Límites finales del campo de juego. Existe una en cada extremo del campo.</i>
Líneas de anotación o línea de Try	<i>Las líneas que separan las Líneas de anotación del Campo de juego.</i>
Líneas de banda o laterales	<i>Los límites laterales del Campo de juego. Existen dos.</i>
Link	<i>El jugador al lado del Wing. Existen dos en cada equipo.</i>
Marca (para un Tap)	<i>El centro de la línea de media cancha para el comienzo y recomienzo del juego o la posición donde un Tap de penal es concedido como resultado de una infracción.</i>
Marca (para un Toque)	<i>La posición en el Campo de juego donde el jugador con la Posesión estaba al momento de un Toque.</i>

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

Marcas de Línea	<i>Marcas indicando los límites del Campo de juego, las Líneas de anotación y las líneas de los cinco (5) metros, la línea de media cancha y las líneas de los diez (10) metros, y las Cajas de sustitución. Las líneas de diez (10) y cinco (5) metros son líneas punteadas o discontinuas.</i>
Medio/Dummy half/ Dummy/Half	<i>El jugador que toma la Posesión después de un Rollball.</i>
Medio tiempo o entretiempo	<i>Término del primer período permitido para jugar que incluye un descanso de cinco (5) minutos.</i>
Miembro	<i>Ver Miembro de la Federación.</i>
Miembro de la Federación	<i>Región geográfica o país organizado por una asociación nacional de Touch o equivalente, que cumpla con los requerimientos de una membresía a la Federación Internacional de Touch.</i>
Obstrucción	<i>Un intento deliberado de parte de un jugador atacante o defensor para ganar una Ventaja injusta a través de una interferencia contra el oponente. para impedir que ganen una Ventaja justa.</i>
Offside (jugador atacante)	<i>Un jugador atacante en una posición Adelante de la pelota.</i>
Offside (jugador defensor)	<i>Un jugador defensor en una posición más cerca que un mínimo de: cinco (5) metros de la Marca de un Rollball; o diez (10) metros de la marca de un Tap.</i>
Onside	<i>Posición donde un jugador puede involucrarse legítimamente con el juego. Un jugador sobre o detrás de su Línea de anotación defensiva.</i>

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

Pase	<i>El acto de cambiar la Posesión entre jugadores atacantes individuales, propulsando el balón lateralmente y/o hacia atrás. Puede incluir un golpe o lanzamiento.</i>
Penal	<i>El Cobro de un Árbitro para conceder un Tap cuando un jugador o equipo infringe las reglas del juego.</i>
Posesión	<i>Se refiere al jugador o equipo que tiene el control del balón.</i>
Rebote	<i>Cuando el balón se desvía de o hace contacto con un jugador distinto al jugador que tenía originalmente la Posesión.</i>
Rollball	<i>El acto de traer el balón al juego seguido de un Toque o un Cambio de Posesión. El jugador atacante se debe posicionar en la Marca, mirar hacia la Línea de anotación del oponente (defensiva), pararse paralelo a las Líneas de banda, colocar la pelota en el suelo entre los pies de una manera controlada y, o dar un paso hacia Adelante de la pelota o rodar el balón hacia atrás no más de un metro.</i>
Sustitución obligada	<i>Cuando a un jugador se le indica realizar un cambio obligatorio debido a una infracción más seria que un Penal, pero menos grave que una expulsión.</i>
Tap y Tap de Penal	<i>El método para comenzar el partido, recomenzar el partido después del Medio tiempo y recomenzar el partido después que un Try haya sido anotado. El Tap también el método para recomenzar el partido cuando un Penal es otorgado. El Tap se ejecuta colocando el balón en el suelo, sobre o detrás de la Marca, liberando ambas manos del balón, golpeando levemente el balón con cualquiera de los pies o colocando el pie sobre el</i>

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

balón. El balón no puede rodar o moverse más de un (1) metro y tiene que ser recogido limpiamente sin tocar el suelo nuevamente. El jugador puede mirar hacia cualquier dirección y ocupar cualquier pie. Si está a no más de 10 metros detrás de la marca, el balón puede no ser levantado del piso previo a la ejecución de un Tap.

Tiempo completo

La expiración del segundo período permitido para jugar.

Toque

Contacto mínimo y legítimo entre el jugador con la Posesión y un jugador defensor. Un Toque incluye contacto con el balón, pelo o ropa y puede ser hecho por el jugador defensor o por el jugador con la Posesión.

Touchdown/Try/ Anotación

El resultado de que un jugador atacante coloque el balón sobre o más allá de la Línea de anotación ofensiva de su equipo, antes de ser Tocado.

Ventaja

Una parte del juego que le entrega a un equipo el potencial para mejorar su situación en relación a la del otro equipo.

Wing

El jugador posicionado en el exterior de un equipo dentro del Campo de juego. Existen dos en cada equipo.

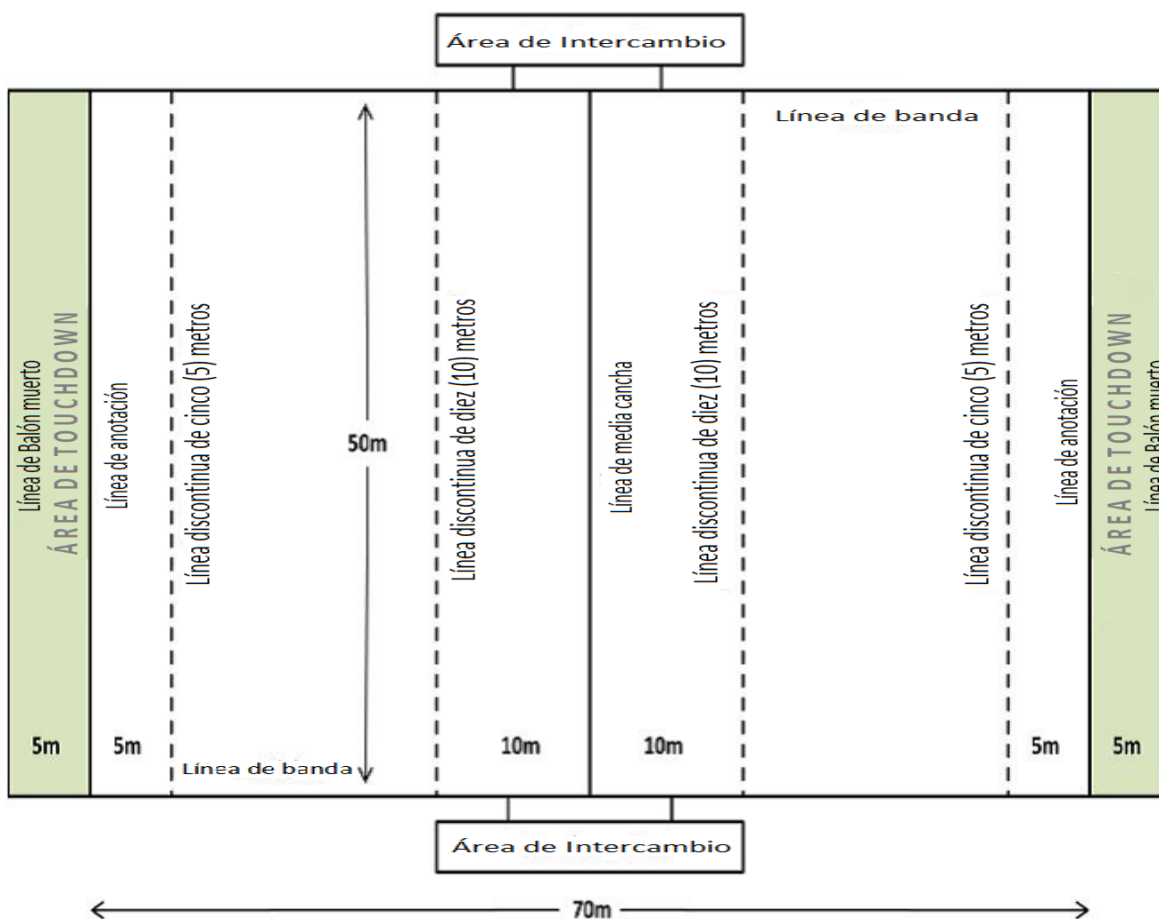
REGLA 2: El campo de juego y el balón

- 2.1** El Campo de juego. El Campo de juego tiene una forma rectangular, midiendo setenta (70) metros de largo, entre Líneas de anotación sin incluir las Áreas de *Try*, y cincuenta (50) metros de ancho, entre Líneas de banda, sin incluir las Áreas de Intercambio. Variaciones a las dimensiones del Campo de juego deben ser incluidas en las condiciones del torneo.
- 2.2** Marcas de línea. Las Marcas de línea debieran tener 4 cm de ancho, pero deben tener no menos de 2.5 cm. Las Marcas de línea deben estar posicionadas como lo muestra la Figura 1 – El campo de juego. Las Líneas de banda se extienden cinco (5) metros más allá de las Líneas de anotación para unirse a las Líneas de Balón muerto y definir las Áreas de *Try*, las cuales miden cincuenta (50) metros por cinco (5) metros. Las Marcas de Líneas de Banda y de Líneas de Balón muerto están fuera del Campo de juego.
- 2.3** Áreas de Cambio. Las Áreas de Intercambio (Cajas de Sustituciones) están posicionadas a al menos un (1) metro de cada Línea de banda.
- 2.4** Marcas de esquina. Marcas o conos del tamaño apropiado, color distintivo y hechos de materiales seguros y flexibles deben ser posicionados en las intersecciones de la Línea de media cancha con las Líneas de banda, y las Líneas de banda con las Líneas de anotación.
- 2.5** Superficie de juego. La superficie de juego es normalmente pasto. Otras superficies aprobadas por la Federación Internacional de Touch pueden ser usadas. Suelos con superficies que pueden causar lesiones no pueden ser usadas.
- 2.6** El Balón. El juego se juega con un balón ovalado inflado de una forma, color y tamaño aprobado por la Federación Internacional de Touch. El balón debe ser inflado a la presión de aire recomendada y debe ser el balón oficialmente aprobado, que recomienda la Federación cada cierto tiempo.

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

A menos que haya sido establecido de otra manera en las condiciones específicas del torneo, el tamaño aprobado del balón es de 36 cm de largo y 55 cm en circunferencia. El balón no debe ser escondido en el atuendo de los jugadores.

Figura 1. Campo de juego



REGLA 3: Idoneidad de jugadores y uniforme de juego

- 3.1** Idoneidad. Los jugadores participantes deben estar inscritos con el Miembro de la Federación o por un afiliado autorizado por un Miembro. Jugadores internacionales deben cumplir el criterio de idoneidad contenido en el FIT Operational Policy No 3 – Player Eligibility. Equipos que usen jugadores no inscritos o no autorizados son susceptibles a perder y abandonar esos partidos.
- 3.2** Uniforme de juego. Los jugadores participantes deben tener atuendos de equipo aprobados por el Miembro, Miembro afiliado o por la Federación para eventos internacionales. El uniforme de juego consiste en una prenda superior, pantalones cortos y calcetines. Uniformes apropiados de una pieza están permitidos. Sombreros y gorras están permitidos, siempre y cuando sean seguros y cumplan con los requerimientos del uniforme.
- 3.3** Calzado. Debe usarse un calzado seguro. Excepciones pueden ser permitidas para variantes de juego como *Beach Touch*. Botines con tacos o estoperoles que se atornillen no pueden ser utilizados. Botines sintéticos o de cuero ligero con suelas moldeadas suaves están permitidos, siempre y cuando los tacos individuales no tengan una longitud mayor a trece milímetros (13 mm), con la medición tomada desde la suela del botín.
- 3.4** Números de identificación. 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. Números pueden ser posicionados en ambas mangas como alternativa, siempre y cuando los números sean de una altura no menor a ocho centímetros (8 cm). Los números pueden ser llevados en la prenda inferior en conjunto con la prenda superior. Los jugadores en un equipo no pueden ocupar el mismo número. Los números deben ser visibles y están restringidos a números de dos dígitos. Los números debieran ser secuenciales. Los

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

números de identificación de los jugadores para eventos de la Federación deben estar entre 1 y 16.

- 3.5 Joyas y uñas.** 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.
- 3.6 Otros artículos.** Los jugadores pueden usar gafas o anteojos de sol siempre y cuando sean seguros y estén agarrados de forma segura, o bien cumplan las normas especificadas por el respectivo Miembro o Miembro afiliado. Soportes médicos como tobilleras o rodilleras pueden ser usados siempre y cuando no sean dañinos. Artículos peligrosos no pueden ser usados.
- 3.7 Responsabilidad de los Miembros.** Los organizadores de competencias tienen el deber del cuidado de todos y ese deber de cuidado y seguridad de los participantes debe permanecer siendo primordial. Variaciones menores a los requerimientos de idoneidad y uniforme expuestos arriba pueden ser hechos por Miembros o Afiliados.

REGLA 4: Modo de juego, duración y anotaciones

- 4.1** Objetivo. El objetivo del juego de Touch para cada equipo es anotar *Tries* y evitar que los contrincantes anoten.
- 4.2** Modo de juego. 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*, a menos que otras reglas apliquen.
- 4.3** Duración. Un partido es de cuarenta y cinco (45) minutos de duración, compuesto de dos (2) mitades de veinte (20) minutos. Hay un descanso de medio tiempo de cinco (5) minutos. La duración puede variar según las condiciones del torneo.
- 4.4** Fin del juego. Cuando el tiempo expira el juego debe continuar hasta el siguiente Balón muerto y el fin del juego es señalado por el Árbitro. Si un Penal es concedido por el Árbitro durante este período, el Penal debe ser ejecutado.
- 4.5** Anotaciones. Un *Try* es otorgado 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 del Área de *Try*, sin ser Tocado. Un *Try* equivale a un (1) punto.
- 4.6** Tocado mientras se intenta anotar. Si un jugador es Tocado durante el acto de colocar el balón sobre o más allá de la Línea de anotación, el Toque Cuenta y el *Try* no es concedido.
- 4.7** Intento de *Try* antes de la Línea de anotación. Si un jugador coloca el balón en el suelo y lo suelta antes de llegar a la Línea de anotación, mientras

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

intenta anotar un *Try*, un Toque es contado y el jugador debe hacer un Rollball para reiniciar el juego en la posición de contacto con el suelo. Sin embargo, un *Try* resulta si un jugador no Tocado (distinto al *Dummy*) desliza la pelota en el suelo hasta o más allá de la Línea de anotación. Si un jugador no suelta el balón de sus manos, ningún Toque es contado y el juego continua.

4.8 Ganador. En el Fin del juego el equipo que ha anotado más *Tries* es declarado ganador. En el evento que ningún equipo haya anotado o en el evento que ambos equipos hayan anotado la misma cantidad de *Tries*, se declara un empate.

4.9 El *Drop Off*. Si se requiere un ganador en partidos empatados después del Fin del juego, el siguiente procedimiento de "*Drop Off*" es usado para determinar un ganador:

4.9.1 Cada equipo reducirá su equipo en un jugador y dentro de sesenta (60) segundos deben estar en posición para reiniciar el juego, desde la Línea de media cancha, en la misma dirección que el equipo estaba en el Fin del juego.

4.9.2 Una vez que un jugador haya sido removido, el juego continúa con un *Tap* en el centro de la Línea de media cancha, realizado por el equipo que ganó el lanzamiento al comienzo del partido.

4.9.3 Sustituciones durante el *Drop Off* están permitidas acorde a las reglas normales de Intercambio.

4.9.4 Si ningún ganador es declarado luego de dos (2) minutos debe sonar una sirena o bocina y el juego cesará en el siguiente Balón muerto. Luego, cada equipo debe remover (*Drop Off*) a otro jugador de la cancha.

4.9.5 El juego recomenzará inmediatamente después que los jugadores hayan abandonado el campo, en el mismo lugar donde había cesado (por ejemplo, el equipo retiene la Posesión en el número

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

designado de Toques, o en el Cambio de Posesión debido a alguna Infracción o al sexto Toque).

- 4.9.6 El reloj no se detiene cuando suena la sirena en los intervalos de dos (2) minutos y no hay tiempo fuera durante el *Drop Off*.
- 4.9.7 En el siguiente período de dos (2) minutos sonará una señal final para el *Drop Off* de otro jugador.
- 4.9.8 Una vez que los equipos estén reducidos a tres jugadores no se continuará el *Drop Off* de jugadores y el equipo que anote primero será el ganador. Si un jugador es expulsado, ya sea por un período de tiempo o por el resto del partido cuando los equipos tienen solo tres jugadores, el juego debe ser finalizado y el equipo no ofensor será el ganador.
- 4.9.9 Durante el procedimiento de *Drop Off*, una vez que cada equipo haya tenido la Posesión, el primer equipo en anotar será el ganador. Si un equipo anota en la primera Posesión seguido del comienzo del *Drop Off*, el *Try* cuenta y el otro equipo recomienza con un reinicio hasta que un Cambio de Posesión ocurra. Si ese equipo también anota entonces seguido del siguiente reinicio el equipo que primero anote será el ganador.
- 4.9.10 La decisión sobre que jugador es removido en el *Drop Off* es una decisión del equipo.
- 4.9.11 Equipo de géneros mixtos pueden realizar el *Drop Off* en cualquier secuencia dado que:
 - 4.9.11.1 Hay un mínimo de un (1) hombre y una (1) mujer en el campo en todo momento; y
 - 4.9.11.2 Pueden haber un máximo de tres (3) hombres en el campo.

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

4.10 Partidos suspendidos. Si un partido es suspendido debido a cualquier circunstancia la asociación del Miembro o Afiliado deberá decidir el resultado.

COBROS Regla 4

4.A A menos que otras reglas apliquen, una violación de la regla 4.2 resultará en un Penal otorgado para el equipo no ofensor en el lugar donde la ofensa ocurrió.

4.B La violación de la regla 4.9.11 resultará en un Penal otorgado para el equipo no ofensor en la posición donde estaba el balón cuando la ofensa fue identificada.

REGLA 5: Composición de equipos y sustituciones

5.1 Número de jugadores. Un equipo consiste de un máximo de catorce (14) jugadores, de estos no más de seis (6) están permitidos en el campo en cualquier momento. Un equipo debe tener un mínimo de cuatro (4) jugadores en el campo para comenzar o continuar un partido, excepto durante un *Drop Off*. En el evento que el número de jugadores de un equipo baje de cuatro (4), el partido debe ser terminado y el equipo no ofensor es declarado el ganador. Esto no aplica para lesiones o jugadores expulsados por un período de tiempo solamente.

5.2 Competiciones de Género Mixto. En competiciones mixtas, el número máximo de hombres permitido en el campo de juego es de tres (3), el número mínimo de hombres requerido en el campo de juego es de uno (1) y el número mínimo de mujeres requerida en el campo de juego es de uno (1).

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

5.3 Sustituciones. Los jugadores pueden realizar sustituciones en cualquier momento acorde al procedimiento de Intercambios de la regla 5.4. No hay límite en el número de veces que un jugador puede Intercambiar.

5.4 Procedimiento de Intercambio. 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. Junto con esto y sujeto a las condiciones específicas de los torneos:

5.4.1 Los Intercambios se deben realizar en el lado asignado del Campo de juego;

5.4.2 Los jugadores sustitutos no pueden retardar su ingreso al Campo de juego;

5.4.3 No tiene que haber contacto físico entre los jugadores que se están intercambiando;

5.4.4 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;

5.4.5 Luego de un *Try*, los jugadores se pueden Intercambiar a discreción sin tener que esperar a que el jugador sustituido entre al Área de Intercambio.

5.5 Entrenador y Oficiales del equipo. El entrenador y los oficiales del equipo debieran permanecer en el Área de Intercambio por la duración del partido. Sin embargo, un entrenador o un oficial del equipo puede moverse libremente entre el área de cambios y el extremo del Campo de juego. Mientras está en esa posición, el entrenador u oficial del equipo debe estar a un mínimo de cinco (5) metros de la Línea de Balón muerto y no debe dirigir a su equipo.

COBROS Regla 5

5.A Violaciones de las reglas 5.1 o 5.2 resultará en un Penal otorgado al equipo no ofensor en la posición donde estaba el balón cuando la ofensa fue identificada.

5.B Una violación de la regla 5.4 resultará en un Penal para el equipo no ofensor 5 metros dentro del campo desde donde el jugador sustituido dejó el campo o desde donde el sustituto entró al campo, cualquiera dé la mayor Ventaja.

REGLA 6: Comienzo y recomienzo del juego

6.1 El lanzamiento. 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, incluyendo cualquier tiempo extra.

6.2 El Tap de partida. El *Tap* debe ser ejecutado acorde al método descrito en la regla 1 – Definiciones y terminología. Un jugador del equipo atacante debe comenzar el partido con un *Tap* en el centro de la línea de media cancha, luego de la indicación del Árbitro para comenzar el partido. Todos los jugadores del equipo atacante tienen que permanecer en una posición *Onside* hasta que el *Tap* haya sido ejecutado. Todos los jugadores del equipo defensor deben retirarse una distancia mínima de diez (10) metros de la Marca para el *Tap*. Los jugadores defensores puede moverse hacia Adelante una vez que el *Tap* haya sido ejecutado.

6.3 Recomienzo después del Medio tiempo. Para el recomienzo del juego luego del descanso de medio tiempo, los equipos deben cambiar

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

direcciones y el equipo que perdió el lanzamiento debe reiniciar el partido con un *Tap*. Las otras condiciones de la regla 6.2 también aplican.

- 6.4** Recomienzo después de un *Try*. Para el recomienzo del juego luego de la anotación de un *Try*, el equipo que concedió la anotación debe recomenzar el juego con un *Tap* como el descrito en la regla 6.2. Se requiere un lapso mínimo entre la anotación del *Try* y el recomienzo del juego.

COBROS Regla 6

6.A Una violación de la regla 6.2 por el equipo atacante resultará en un Cambio de Posesión en el centro de la línea de media cancha.

6.B Una violación de la regla 6.2 por el equipo defensor resultará en un Penal otorgado para el equipo atacante diez (10) metros Delante de la línea de media cancha.

6.C Una violación de la regla 6.4 por el equipo no anotador resultará en un Penal otorgado para el equipo no ofensor en el centro de la línea de media cancha. Una violación de la regla 6.4 por el equipo anotador resultará en un Penal otorgado al equipo no ofensor diez (10) metros Delante de la línea de media cancha.

REGLA 7: Posesión

7.1 General. Siempre y cuando otras reglas no apliquen, el equipo con el balón tiene derecho a seis Toques antes de un Cambio de Posesión.

7.2 Proceso del *Changeover*. Luego del sexto toque o de una pérdida de Posesión por cualquier otro medio, el balón debe ser entregado o pasado sin retraso al jugador más cercano de la oposición. Alternativamente, para agilizar el *Changeover*, el balón puede ser colocado en el suelo sobre la

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

Marca sin retraso. Si un jugador atacante pide el balón este se le debe ser entregado sin demora. Los jugadores perdiendo la Posesión no deben retrasar intencionalmente el proceso del *Changeover*.

- 7.3** Balón al suelo. Si el balón es botado al suelo durante el juego resultará en un Cambio de Posesión. La Marca para el Cambio de Posesión es donde el balón fue originalmente lanzado o donde el jugador atacante botó o pasó el balón, cualquiera entregue la mayor ventaja para el equipo ganando la Posesión.
- 7.4** Balón en el suelo. Si el balón hace contacto con el suelo mientras sigue en el control del jugador, un Cambio de Posesión no ocurre y el juego continúa. Esto no aplica en el caso del Medio en el Área de *Try*, ya que esto resultaría en una pérdida de la Posesión y el juego se reiniciaría con un *Rollball* en la línea de cinco (5) metros.
- 7.5** Balón mal manejado. Si el jugador pierde el manejo del balón, el juego continúa siempre y cuando el balón no se vaya al suelo, incluso si en el esfuerzo por obtener el control, el balón es accidentalmente golpeado hacia Adelante (referirse a la regla 9.4.3).
- 7.6** Intercepciones. Intercepciones hechas por jugadores defensores *Onside* están permitidas. Seguido de una intercepción, el juego continúa hasta que se haga el primer Toque, se anote un *Try* o una detención ocurra debido a una infracción de una regla.
- 7.7** Atrapada muerta. Si un atacante y un defensor ganan el control del balón al mismo tiempo, el Toque cuenta y el equipo atacante retiene la Posesión siempre y cuando no sea el sexto Toque.

COBRO Regla 7

7.A Una violación de la regla 7.2 por el equipo defensor resultará en un Penal otorgado para el equipo atacante, diez (10) metros Delante de la Marca para el Cambio de Posesión.

REGLA 8: Pases

- 8.1** General. Un jugador con la Posesión puede pasar, golpear, lanzar o de otra forma entregar el balón a cualquier otro jugador *Onside* en el equipo atacante.
- 8.2** Pase hacia Adelante (*Forward Pass*). Un jugador en posesión no puede pasar, golpear, lanzar, entregar o propulsar de otra forma el balón hacia Adelante. 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 *Forward Pass*.
- 8.3** Pases a defensores *Onside*. El jugador que pase el balón hacia Delante a un jugador defensor *Onside* es susceptible a un Penal. Si el jugador defensor intenta atrapar o jugar el balón y el balón cae al suelo, o si el jugador defensor no intenta jugar el balón, la infracción de *Forward Pass* detallada en la regla 8.2 se aplica. Sin embargo, si el jugador defensor atrapa o recupera el balón se aplica la Ventaja acorde a la regla 16. También referirse a las reglas 7.6 y 7.7.

COBROS Regla 8

8.A Una violación de la regla 8.2 por el jugador en Posesión resultará en un Penal otorgado al equipo defensor en la Marca donde el balón fue propulsado hacia Delante.

REGLA 9: El *Rollball*

- 9.1 Método.** El *Rollball* debe ser ejecutado correctamente. El jugador atacante se debe posicionar en la Marca, mirar hacia la Línea de anotación del oponente (defensiva), pararse en paralelo a las Líneas de banda, colocar el balón en el suelo entre los pies de una manera controlada y ya sea dar un paso hacia Delante, por sobre la pelota, o rodar la pelota hacia atrás no más de un (1) metro. No es requisito recoger el balón para realizar el *Rollball*.
- 9.2 La Marca.** La Marca para el *Rollball* puede ser donde el Toque ocurrió (referirse a la regla 10.2), donde el balón cayó al suelo, a cinco (5) metros de la Línea de banda o en la posición indicada por el Árbitro.
- 9.3 Tiempo para el *Rollball*.** El *Rollball* debe ser ejecutado sin demora.
- 9.4 Cuando es requerido.** Un jugador debe realizar un *Rollball* bajo las siguientes circunstancias:
- 9.4.1 Cuando un Toque se haya hecho;
 - 9.4.2 Cuando hay un Cambio de Posesión después del sexto Toque;
 - 9.4.3 Cuando hay un Cambio de Posesión debido a una caída del balón al suelo o cuando ha sido golpeado hacia Delante o hacia atrás (referirse a la regla 7.5);
 - 9.4.4 Cuando hay un Cambio de Posesión debido a una infracción por parte de un jugador atacante en un Penal, *Tap* o *Rollball*;
 - 9.4.5 Cuando hay un Cambio de Posesión luego de que el *Dummy* es Tocado o cuando el *Dummy* coloca el balón sobre o más allá de la Línea de anotación;

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

- 9.4.6 Cuando hay un Cambio de Posesión debido a que un jugador con la Posesión hace contacto la Línea de banda, la Línea de Balón muerto o cualquier lugar afuera del Campo de juego antes de que un Toque haya sido hecho; o
- 9.4.7 Cuando es indicado por el Árbitro.
- 9.5** *Rollball* voluntario. Un jugador no debe realizar un *Rollball* a menos que un Toque se haya hecho o haya sido indicado por el Árbitro.
- 9.6** Jugadores atacantes en el *Rollball*. Cualquier otro jugador atacante puede recibir el balón en un *Rollball*. Ese jugador se convierte en el *Dummy* y puede rodar el balón hacia él/ella con las manos o controlar el balón con el pie antes de recoger el balón, siempre y cuando el balón no sea botado, golpeado hacia Delante o recorra más de un (1) metro. El *Dummy* no debe retrasar su contacto con el balón.
- 9.7** El *Dummy*. El *Dummy* puede hacer un Pase o correr con el balón. Sin embargo, si el *Dummy* es Tocado, el equipo pierde la Posesión. Un jugador termina de ser el *Dummy* una vez que el balón es pasado a otro jugador.
- 9.8** Jugadores defensores en el *Rollball*. Los jugadores defensores no deben interferir o impedir al jugador en Posesión de realizar el *Rollball*. Todos los jugadores del equipo defensor deben retirarse una distancia de cinco (5) metros desde la Marca del *Rollball* hacia su Línea de anotación defensiva. Los jugadores del equipo defensivo no deben moverse hacia Delante de la posición *Offside* hasta que el *Dummy* haga contacto con el balón o hasta que sea indicado por el Árbitro (referirse a la regla 13.2.1).
- 9.9** Acciones sin el *Dummy* en posición. Cuando el *Dummy* no está en posición para recoger el balón luego de un *Rollball*, los jugadores en el equipo defensor pueden moverse hacia Delante tan pronto como el jugador en Posesión libere el balón. Cuando el balón está en la Marca y el jugador atacante de un paso sobre ella, el equipo defensor puede moverse Delante de sus posiciones a cinco (5) metros tan pronto como el pie o cuerpo del jugador atacante pase sobre el balón.

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

9.10 Ganando la Posesión. Cuando no hay un *Dummy* en posición detrás del jugador en Posesión en un *Rollball* y un jugador defensor se mueve hacia delante y hace contacto con el Balón, resulta en un cambio de posesión) y el juego recomienza con un *Rollball* en la misma Marca.

COBROS Regla 9

9.A Una violación en la regla 9.1 resultará en un Cambio de Posesión en la Marca donde el *Rollball* debiese haber sido ejecutado.

9.B Una violación de la regla 9.2 o 9.3 resultará en un Penal otorgado para el equipo no ofensor en la Marca donde el *Rollball* debiese haber sido ejecutado.

9.C Una violación de la regla 9.5 resultará en un Penal otorgado para el equipo no ofensor en la Marca donde el *Rollball* fue ejecutado.

9.D Una violación en la regla 9.8 resultará en un Penal otorgado para el equipo atacante cinco (5) metros Delante de la Marca para el *Rollball*.

9.E Un jugador que realice un Tap en vez de un *Rollball* perderá la Posesión y el otro equipo recomenzará el juego con un *Rollball* en la Marca.

9.F Una violación de la regla 9.6, donde el *Dummy* retrasa su contacto con el balón, resultará en Penal para el equipo no ofensor, en la Marca donde el *Rollball* fue ejecutado.

REGLA 10: El Toque

- 10.1** General. Un Toque es el contacto mínimo y legítimo entre un jugador en Posesión y un jugador defensor. Un Toque incluye el contacto con el balón, pelo o ropa y puede ser realizado por un jugador defensor o por el jugador con la Posesión.
- 10.2** Marca del Toque. La ubicación de la Marca del Toque es la posición en el Campo de juego donde el jugador en Posesión estaba cuando el Toque fue realizado.
- 10.3** Fuerza mínima. Tanto los jugadores del equipo defensor, como los del equipo atacante, deben usar la fuerza mínima necesaria para hacer un Toque. Los jugadores deben asegurarse que el método empleado para realizar el Toque no signifique un riesgo innecesario para la seguridad del jugador.
- 10.4** Balón muerto. Una vez que el Toque ha sido hecho, el balón se considera fuera del juego hasta que un *Rollball* haya sido ejecutado. La Posesión no cambia, si un jugador bota el balón luego de ser Tocado y antes de un *Rollball*.
- 10.5** Balón accidentalmente botado de las manos. Si el balón es accidentalmente botado de las manos del jugador en Posesión durante un Toque, el Toque cuenta. El jugador retiene la Posesión, puede recuperar el balón y ejecutar el *Rollball*. La Cuenta de Toques continúa, a menos que sea el sexto Toque, produciéndose un Cambio de Posesión.
- 10.6** Balón intencionalmente botado de las manos. Un jugador defensor no debe botar intencionalmente el balón de las manos del jugador en Posesión durante un Toque.
- 10.7** Seguir corriendo luego de un Toque. Luego que un Toque ha sido hecho, el jugador en Posesión debe parar, retornar a la Marca donde el Toque ocurrió, si corrió más allá de esta, y luego ejecutar el *Rollball* sin demora.

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

Los jugadores no deben seguir corriendo o seguir jugando luego que un Toque intencional haya sido hecho.

- 10.8** Pase tardío. Un jugador no debe pasar o entregar el balón de cualquier forma luego que un Toque haya sido hecho.
- 10.9** Toque declarado. Un jugador no puede declarar un Toque a menos que se haya hecho contacto acorde a la regla 10.1. Un jugador no puede declarar un Toque antes de haber hecho contacto.
- 10.10** Toque simultáneo. Si el Árbitro no puede distinguir entre un pase antes de un Toque y un pase después de un Toque (Pase tardío o *Late pass* o *Touch pass*) y siempre y cuando el balón no caiga al suelo, el Toque cuenta como un Toque simultáneo y se realiza un *Rollball* a menos que sea el sexto Toque, donde ocurre un Cambio de Posesión.
- 10.11** Tocado en un intento de *Try*. Si un jugador coloca el balón en el suelo sobre o más allá de la Línea de *Try* al mismo tiempo que se ha realizado un Toque, el Toque cuenta y el *Try* no es otorgado.
- 10.12** Tocado más allá de la Línea de anotación. Si un Toque es realizado sobre o más allá de la Línea de anotación, antes que el balón haya sido colocado en el suelo, el jugador en Posesión debe moverse desde ese punto hacia la Línea de anotación defensiva de su equipo, hacia una posición a cinco (5) metros de la Línea de anotación ofensiva del equipo y ejecutar un *Rollball*, siempre y cuando no sea el sexto Toque. Si el jugador Tocado es el *Dummy*, la regla 9.7 aplica, la Posesión cambia y el juego recomienza con un *Rollball* en la misma posición.
- 10.13** Tocado detrás de la Línea de anotación defensiva. Si un jugador en Posesión es Tocado mientras se encuentra sobre o detrás de su Línea de anotación defensiva, el Toque cuenta y el juego se reinicia con un *Rollball* cinco (5) metros hacia adentro del Campo desde el lugar donde el jugador en Posesión fue Tocado.

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

10.14 Toque a un jugador *Offside*. Si un jugador en Posesión hace un Toque sobre un jugador defensor *Offside* intentando retirarse y permanecer fuera del juego, el Toque cuenta. Si el jugador en Posesión es el *Dummy*, resulta en un Cambio de Posesión acorde a la regla 9.7.

10.15 Toque a un jugador sin control del balón. Si se hace un Toque a un jugador con la Posesión cuando el balón no está físicamente en sus manos (e.j. haciendo malabarismos accidentales mientras trata de mantener el control de este), el Toque cuenta.

COBROS Regla 10

10.A Una violación de la regla 10.3, 10.6, 10.7, 10.8 o 10.9 resultará en un Penal otorgado al equipo no ofensor, en la Marca donde la ofensa ocurrió.

10.B Cuando el árbitro no esté seguro, si un Toque fue realizado (por ejemplo, no fue visto) él/ella debe reconocer cualquier Toque declarado.

REGLA 11: Acciones en los límites del campo

11.1 Sobre o más allá de la Línea de banda o la Línea de Balón muerto. Las líneas de los límites del Campo de juego son consideradas fuera de juego. El juego se considera muerto cuando el balón o un jugador en Posesión toca el suelo sobre o más allá de una Línea de banda o una Línea de Balón muerto.

11.2 Tocado antes de cruzar la Línea de banda. Si un jugador en Posesión es tocado antes de cruzar la Línea de banda, sin importar que el defensor se encuentra afuera del Campo de juego, entonces el Toque cuenta y el juego continúa con un *Rollball* en la Marca donde el Toque ocurrió.

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

11.3 *Rollball* cerca de la Línea de anotación defensiva. Un equipo atacante no requiere realizar el *Rollball* dentro de los cinco (5) metros Delante de su Línea de anotación defensiva. Luego de un toque el jugador en Posesión puede moverse hacia Delante hasta la Línea de cinco (5) metros para realizar un *Rollball*.

11.4 *Rollball* cerca de la Línea de anotación ofensiva. Cuando un Toque se ha hecho a menos de cinco (5) metros de la Línea de anotación ofensiva, un jugador en Posesión puede moverse directamente detrás de la Marca hasta la línea de cinco (5) metros para realizar el *Rollball*.

11.5 Acciones cerca de la Línea de anotación.

11.5.1 Los defensores pueden permanecer en su propia Línea de anotación, si el jugador en Posesión está sobre o más Adelante de la línea de cinco (5) metros.

11.5.2 Cuando el jugador en Posesión está detrás de la línea de cinco (5) metros, todos los jugadores deben moverse hacia Delante para intentar un Toque y deben continuar ese movimiento hasta que se haga un Toque o un Toque sea inminente.

11.6 Retirándose de hacer un Toque. Los defensores no pueden intencionalmente retirarse de hacer un Toque cuando la regla 11.5.2 aplica.

11.7 Infracciones reiteradas. Si el equipo defensor es consecutivamente penalizado (por ejemplo, dos veces en la misma Posesión) bajo la regla 11.5, por no moverse hacia Delante, el equipo defensor tendrá que remover a un jugador del Campo de juego. Ese jugador debe retornar al Área de Intercambios y no puede retornar al campo o ser sustituido hasta que el equipo defensor gane posteriormente la Posesión.

COBROS Regla 11

11.A Siempre que ninguna otra regla haya sido quebrantada, cuando la regla 11.1 es violada el juego recomienza con un *Rollball*, por el equipo defensor, a cinco (5) metros hacia adentro del campo del punto donde la Línea de banda fue tocada o cruzada, o en la línea de cinco (5) metros, si la Línea de Balón muerto fue tocada o cruzada.

11.B Una violación de la regla 11.5 resultará en un Penal otorgado para el equipo no ofensor en la Marca.

11.C Una violación de la regla 11.6 resultará en un Penal otorgado para el equipo no ofensor en la Marca donde la ofensa ocurrió.

11.D Una violación de la regla 11.7 resultará en la expulsión del jugador más cercano a la falta y en un Penal otorgado para el equipo no ofensor en la Marca.

REGLA 12: Balón tocado en vuelo

- 12.1** Contacto Intencional por el defensor. Si el balón cae al suelo luego de un intento por el defensor para ganar la Posesión, el equipo atacante retiene el balón y la Cuenta de Toques se reinicia. Esto también aplica si un defensor intencionalmente golpea el balón al suelo. La Marca donde ocurre el Rollball es donde el balón fue originalmente lanzado o donde el defensor tocó el balón, cualquiera que otorgue la mayor Ventaja para el equipo atacante.
- 12.2** Contacto Intencional, pero no al suelo. Si un jugador defensor toca el balón en vuelo y el balón es recuperado por un jugador atacante, el juego continúa y la Cuenta de Toques se reinicia en el siguiente Toque ("Seis Más")
- 12.3** Contacto Intencional y tocado nuevamente por el atacante. Si un jugador atacante intenta recuperar el balón luego de un contacto intencional hecho por un defensor y el balón cae al suelo, el equipo atacante retiene la Posesión y la Cuenta de Toques se reinicia tal como en la regla 12.1, siempre y cuando el Árbitro haya decidido que el contacto intencional fue lo que causó la caída del balón.
- 12.4** Contacto no intencional y balón al suelo. Si el balón rebota en un jugador defensor que no ha hecho un intento por recuperar el balón y el balón cae al suelo, un Cambio de Posesión resulta y el juego se reanuda con un Rollball donde el balón fue originalmente lanzado o donde el balón rebotó del defensor, cualquiera que otorgue la mayor Ventaja para el equipo que gana la Posesión.
- 12.5** Contacto no intencional, pero no al suelo. Si el balón rebota en un jugador defensor que no ha hecho un intento para recuperar el balón y el balón es retenido por el jugador atacante, el juego continúa y la Cuenta de Toques continúa.

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

12.6 Anotación después de un contacto con el jugador defensor. Si el balón es recuperado por un jugador atacante (incluyendo el *Dummy*), luego de ser tocado en vuelo por un defensor y el jugador coloca el balón en el suelo dentro del Área de *Try* ofensiva, un *Try* es otorgado.

COBROS Regla 12

12.A Siempre y cuando no se hayan cometido violaciones a otras reglas, los cobros aplican como se detallan en las reglas 12.1 a 12.6.

REGLA 13: *Offside*

13.1 *Offside* de atacante. Un jugador atacante está en una posición *Offside*, inefectiva y susceptible a un Penal siempre que ese jugador esté Delante del jugador en Posesión. Jugadores atacantes en *Offside* deben retornar a una posición *Onside* lo más rápido posible y no pueden involucrarse en el juego antes de hacerlo. Referirse a la regla 1 - Definiciones y terminología.

13.2 *Offside* de defensor. Un jugador del equipo defensor que se encuentre en *Offside* debe retornar a una posición *Onside* lo más rápido posible:

13.2.1 En un *Rollball*, cuando el jugador se retira un mínimo de cinco (5) metros indicados por el Árbitro o hasta la Línea de anotación defensiva (referirse a la regla 9.8)

13.2.2 En un *Tap*, cuando el jugador se retira un mínimo de diez (10) metros desde la Marca o hasta la Línea de anotación defensiva, según lo haya indicado el Árbitro.

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

13.3 Defendiendo cerca de la Línea de anotación. Para estar *Onside* cuando un *Rollball* ocurre a menos de cinco (5) metros, o un *Tap* de Penal a menos de diez (10) metros de la Línea de anotación defensiva de ese jugador, el jugador defensor debe tener:

13.3.1 Ambos pies encima o detrás de la Línea de anotación defensiva; y

13.3.2 Ninguna otra parte del cuerpo en contacto con el suelo en frente de la Línea de anotación defensiva.

13.4 Línea de retirada del defensor. Cuando uno se está retirando a una posición *Onside* luego de un Toque, cada defensor debe mantener una línea de retroceso consistente hasta que logre una posición *Onside*, acorde a la regla 13.2 o a la regla 13.3, detalladas arriba.

COBROS Regla 13

13.A Una violación de la regla 13.1 resultará en un Cambio de Posesión y el juego recomienza con un *Rollball*, de parte del equipo no ofensor, en la Marca donde ocurrió la Infracción.

13.B Una violación de la Regla 13.2 resultará en un Penal otorgado para el equipo atacante sobre una línea lo más cercana a la Infracción y ya sea cinco metros Delante de la Marca del *Rollball*, o diez metros Delante de la Marca del *Tap* de Penal, dependiendo a cuál de estas dos situaciones está asociada la violación. Si la ofensa ocurrió sobre o dentro de la línea de cinco (5) metros, la Marca para el Penal será otorgada en esa línea.

13.C Una violación de la regla 13.3 resultará en un Penal otorgado al equipo atacante en la línea de cinco (5) metros, en el lugar donde ocurrió la ofensa.

13.D Una violación de la regla 13.4 resultará en un Penal otorgado para el equipo atacante. La Marca para el Penal debe estar en la línea, ya sea cinco (5) metros Delante de la Marca del *Rollball*, o diez (10) metros Delante de la Marca del *Tap* de Penal, dependiendo si la violación ocurrió en un *Rollball* o en un *Tap* de Penal. Si la violación ocurrió en un *Rollball* sobre o a menos de cinco (5) metros de la Línea de anotación, o en un *Tap* sobre la línea de cinco (5) metros, la Marca del Penal para la violación debe ser sobre la línea de cinco (5) metros.

REGLA 14: Obstrucción

- 14.1** Jugador en Posesión. Un jugador en Posesión no puede correr o moverse de cualquier otro modo por detrás de otros jugadores atacantes o del Árbitro, intentando evitar un Toque o ganar un Ventaja injusta.
- 14.2** Jugadores en apoyo. Un jugador atacante que está en apoyo del jugador en Posesión 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. Un jugador atacante en apoyo puede moverse detrás del jugador en Posesión.
- 14.3** Obstrucción involuntaria. Si un jugador atacante en apoyo causa una obstrucción aparentemente involuntaria o accidental y el jugador en Posesión no intenta huir para permitir ser Tocado, el Toque debe ser contado y no se aplica el Penal.
- 14.4** Equipo defensor. Los jugadores del equipo defensor pueden seguir, imitar o “ser la sombra” sin contacto de jugadores atacantes en apoyo, pero no deben obstruir o interferir de cualquier otra forma con los jugadores atacantes en apoyo del jugador en Posesión.

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

14.5 Obstrucción en el *Rollball*. Un jugador defensor no debe interferir con las acciones del *Dummy* en o seguido del *Rollball* (referirse a las reglas 9.8 y 13.2.1).

14.6 Obstrucción del Árbitro. Si el Árbitro causa una obstrucción, ya sea a un jugador atacante como a un jugador defensor, el juego debe cesar y recomenzar con un *Rollball* en la Marca donde la interferencia ocurrió. La Cuenta de Toques no cambia.

COBROS Regla 14

14.A Una violación de la regla 14.1, 14.2 o 14.4 resultará en un Penal otorgado al equipo no ofensor en la Marca donde la ofensa ocurrió.

14.B Una violación de la regla 14.5 resultará en un Penal otorgado para el equipo no ofensor cinco (5) metros delante de la Marca de *Rollball*, donde la ofensa ocurrió.

REGLA 15: Penal

15.1 General. Cuando un Penal es otorgado por una Infracción, un *Tap* de Penal es ejecutado por el equipo no ofensor para recomenzar el juego. El *Tap* de Penal es el mismo *Tap* que el usado para comenzar o recomenzar el juego en el comienzo del partido, en el medio tiempo y después de que un *Try* fue anotado. Todos los jugadores deben estar *Onside* cuando un *Tap* de Penal es ejecutado (referirse a las reglas 13.2.2 y 13.3).

15.2 Método. El *Tap* se ejecuta colocando el balón en el suelo en o detrás de la Marca, liberando ambas manos del balón, golpeando el balón gentilmente con cualquier pie o tocando el balón con el pie. El balón no debe rodar más de un (1) metro y debe ser recogido limpiamente sin tocar

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

el suelo nuevamente. El jugador puede mirar hacia cualquier dirección. Si el balón está en la Marca o a un máximo de diez (10) metros detrás de ella, el balón no tiene ser levantado del suelo previo a la realización del *Tap*.

- 15.3** La Marca. La Marca para el *Tap* de Penal es donde la Infracción ocurrió, a menos que sea indicado de otra forma en otras reglas, y debe ser en la Marca indicada por el Árbitro. Para las Infracciones que ocurran a menos de cinco (5) metros de la Línea de anotación, la Marca es en la línea de cinco (5) metros más cercana a la Infracción. Para las Infracciones que ocurran más allá del Campo de juego o en el Área de *Try* la Marca es cinco (5) metros hacia dentro del Campo de juego desde la Línea de banda, en la línea de cinco (5) más cercana a la Infracción o en una posición indicada por el Árbitro. Los jugadores deben permanecer a diez (10) metros de la Marca o sobre o detrás de la Línea de anotación, cualquiera que sea la más cercana, hasta que el *Tap* sea ejecutado (referirse a las reglas 13.2.2 y 13.3).
- 15.4** Manejo del tiempo. El *Tap* de Penal debe realizarse sin demora luego de que el Árbitro indique la Marca. La Marca debe ser indicada antes de que el *Tap* de Penal sea ejecutado. Sin embargo, si un jugador en Posesión está ubicado en la Marca correcta para el *Tap* de Penal antes de que la Marca sea indicada, y el Árbitro reconoce una indicación por el jugador, y siempre y cuando todos los jugadores atacantes se encuentren *Onside*, el jugador puede jugar el *Tap* de Penal rápido para ganar una Ventaja. La Ventaja también aplica para el juego seguido de un *Tap* de Penal, particularmente en relación a los jugadores defensores en *Offside*.
- 15.5** *Rollball* en vez de *Tap*. Un jugador puede realizar un *Rollball* en vez de un *Tap* de Penal. El jugador que recibe el balón no se convierte en *Dummy*.
- 15.6** *Try* de Penal. Un *Try* de Penal es otorgado, si cualquier acción hecha por un jugador, oficial de equipo o espectador, es considerada por el Árbitro contraria a las reglas o al espíritu del juego y evita claramente al equipo atacante de anotar un *Try*.

COBROS Regla 15

15.A Una violación de la regla 15.1 por el equipo defensor resultará en un Penal otorgado al equipo atacante diez (10) metros Delante de la Marca del *Tap* original, en línea con la Infracción (referirse a la regla 13.B).

15.B Una violación de la regla 15.1, 15.2 o 15.3 por el equipo atacante resultará en un Cambio de Posesión con un *Rollball* en la Marca para recomenzar el juego.

15.C La Marca para un Penal de *Offside* bajo la regla 15.3 es lo más cercana a la Infracción sobre una línea, ya sea cinco (5) metros Delante de la Marca por un *Offside* en un *Rollball* o diez (10) metros Delante por un *Offside* en un Penal, donde el jugador defensor debiera haber estado para estar *Onside*.

15.D Un retraso en el Cambio de Posesión por un jugador resultará en un Penal otorgado al equipo atacante, diez (10) metros Delante de la Marca para el Cambio de Posesión.

15.E Una obstrucción por parte de un jugador defensor en un *Rollball* resultará en un Penal otorgado al equipo no ofensor cinco (5) metros Delante de la Marca de *Rollball* donde la ofensa ocurrió.

15.F Una violación de la regla 15.4 por parte del jugador que ejecuta el *Tap*, retrasando el juego, resultará en un Cambio de Posesión otorgado al equipo no ofensor en la Marca donde el *Tap* original fue realizado.

REGLA 16: Ventaja

- 16.1** General. El principio de ventaja aplica en todo momento siempre y cuando alguna Ventaja sea claramente obvia para un equipo no ofensor. La Ventaja debe ser clara y toma precedencia sobre otras reglas.
- 16.2** Aplicación. Cuando la Ventaja es aplicada se le otorga a un equipo la oportunidad de aprovechar una Ventaja de acuerdo con otras reglas. Si la Ventaja no puede ser aplicada el juego cesará por el Cobro de una Infracción u otra acción. Una vez que una Ventaja haya sido aprovechada el juego continúa.
- 16.3** Tipo de Ventaja. La Ventaja es normalmente realizada por un equipo mediante la posición en el Campo de Juego o mediante la Posesión, sin embargo puede haber otra Ventaja, ya sea táctica o en la forma de un *Try*.
- 16.4** Infracciones subsiguientes. Si un equipo utilizando la Ventaja comete una Infracción, el Cobro de la Infracción inicial debe aplicarse.
- 16.5** Si un jugador defensor se encuentra *Offside* en un *Tap* o *Rollball* e intenta interferir con el juego, el Árbitro debe permitir la Ventaja u otorgar un Penal, cualquiera que entregue la mayor Ventaja para el equipo atacante. El Árbitro sólo puede aplicar la Ventaja, si primero advirtió al jugador o equipo en *Offside*.

REGLA 17: Disciplina y mala conducta

17.1 Mala conducta. Los jugadores y oficiales de equipo que infrinjan las reglas del Touch son susceptibles a Penales u otras acciones apropiadas, según la seriedad de la Infracción. Los Penales deben ser otorgados en acuerdo a las reglas aplicables y pueden incluir Sustituciones obligadas o Expulsiones. La mala conducta incluye:

17.1.1 Violaciones continuas o regulares de las reglas;

17.1.2 Palabras inapropiadas o insultos;

17.1.3 Disputar decisiones o discutirle a los Árbitros;

17.1.4 Usar más de la fuerza física necesaria para hacer un Toque;

17.1.5 Mal espíritu deportivo;

17.1.6 Hacer tropezar, atacar o agredir de otra forma a otro jugador, Árbitro u otro oficial de juego, o;

17.1.7 Cualquier otra acción o respuesta verbal que sea contraria al espíritu del juego.

17.2 Capitanes de equipo. Los capitanes de equipo respectivos son responsables por la conducta de los jugadores. Los capitanes de equipo deben formar una relación con los Árbitros y, cuando sea necesario, debieran ser informados de la razones para cualquier expulsión.

17.3 Sustitución obligada. Se le puede requerir a un jugador que realice un Intercambio obligatorio por un Infracción considerada más grave que un Penal, pero menos grave que una Expulsión formal. El juego continúa durante una Sustitución obligada. Las reglas normales de Intercambio aplican (ver regla 5.4).

17.4 Expulsión. Un jugador u oficial de equipo puede ser expulsado del Campo de juego por indisciplina de la siguiente manera:

Reglas de juego de la FIT, 4ª Edición

17.4.1 Período de tiempo. Un jugador expulsado por una ofensa que requiera más de un *Tap* de Penal o por Infracciones repetidas debe abandonar el Campo de juego y permanecer posicionado en la mitad de la Línea de anotación ofensiva y a un mínimo de cinco (5) metros de la Línea de Balón muerto. La duración del Período de tiempo es a criterio del Árbitro, dependiendo de la naturaleza de la ofensa. El jugador expulsado no puede ser remplazado. Si el Período de tiempo se extiende al Medio tiempo, el jugador puede retornar a la Caja de sustituciones por la duración del Medio tiempo. Cuando se complete el Período de tiempo debe, o retornar a la Caja de sustituciones o entrar al Campo de juego desde una Línea de banda en una posición *Onside*. El juego continúa luego de permitir al jugador expulsado unirse al juego.

17.4.2 Resto del partido. Un jugador expulsado luego de cualquier otro período previo de Expulsión o por una ofensa, como conducta grosera o acto peligroso, no puede seguir jugando y debe salir y permanecer a un mínimo de diez (10) metros de la Caja de sustituciones o de la Línea de banda. El jugador expulsado no puede ser reemplazado y recibe automáticamente una suspensión de dos (2) partidos. Ese jugador también puede recibir un castigo mayor según lo considere el Comité Judicial de la Federación Internacional de Touch o el Comité de Disciplina de la Asociación del Miembro Afiliado correspondiente. El Árbitro debe entregar informes de Expulsiones o cualquier otro informe requerido, en acuerdo con las normas vigentes de la Federación Internacional de Touch o de la Asociación del Miembro Afiliado.

17.4.3 Composición de los equipos mixtos luego de una Expulsión. Un entrenador puede variar la composición de su equipo mixto en cualquier combinación, siempre y cuando el máximo número de hombres y el mínimo número de mujeres sea respetado (referirse a la regla 5.2).

REGLA 18: Árbitros y oficiales de partido

- 18.1** Forma de designar. La designación de todos los Árbitros y Oficiales de apoyo para todos los partidos internacionales, sancionados por la Federación, será realizada por el Ejecutivo de la Federación, basado en las sugerencias de la Comisión de Árbitros de la Federación.
- 18.2** El Árbitro. El Árbitro es el único juez de los hechos durante el juego y es requerido que dictamine sobre las reglas del juego. El Árbitro puede imponer cualquier sanción necesaria para controlar el juego y, en particular, otorgar *Tries* y registrar el marcador progresivo, mantener la cuenta de Toques durante cada Posesión y otorgar Penales para las Infracciones en contra de las reglas.
- 18.3** Intervalo de sanciones. El Árbitro tiene para su uso la escala de sanciones, desde una simple advertencia hasta una Expulsión por el resto del partido. El Árbitro debe aplicar una sanción acorde a la violación o Infracción.
- 18.4** Autoridad del Árbitro. Los jugadores, entrenadores y oficiales de ambos equipos están bajo la supervisión de los Árbitros ofiциantes.
- 18.5** Área de control. El área de juego bajo el control del Árbitro se extiende desde los límites del Campo de juego hasta un área que cubre todos los jugadores sustitutos y oficiales de juego involucrados en el partido particular.
- 18.6** Los capitanes de equipo pueden pedir aclaraciones para los Cobros del Árbitro, siempre y cuando lo hagan respetuosamente. Discusiones acerca de estas explicaciones deben ser cortas, cordiales y no deben retrasar el juego.

SEÑALES ARBITRALES 1



Comenzar partido



Quinto Toque



Sexto Toque



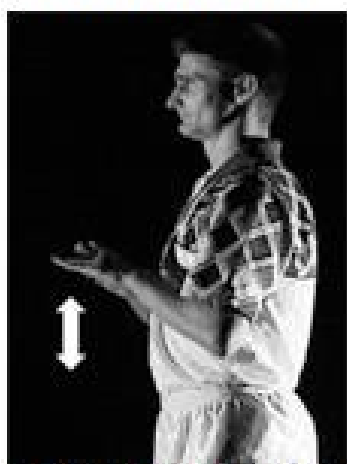
Seis Toques más



Medio atrapado



Pase tardío



Rollball voluntario

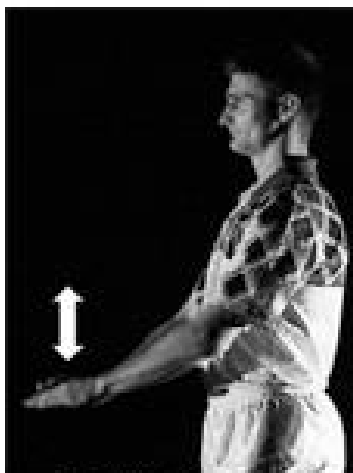


Forward Pass (1)

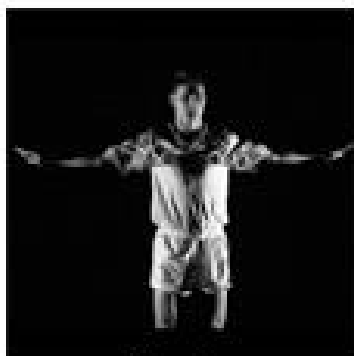


Forward Pass (2)

SEÑALES ARBITRALES 2



Balón al suelo



Siga el juego



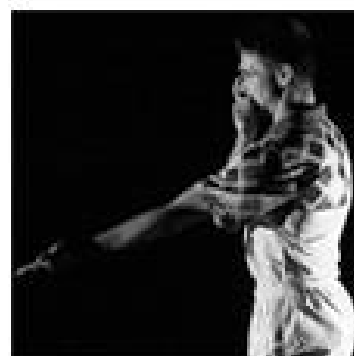
Ubicación de la Marca



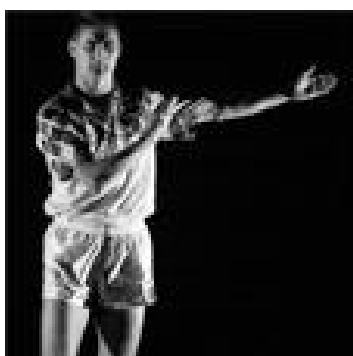
Fuera de la Marca (1)



Fuera de la Marca (2)



Touchdown



Penal - Offside (1)



Penal - Offside (2)



Intercambio obligatorio

SEÑALES ARBITRALES 3



Penal



Defensores atrás 10M



Seguir jugando luego de Toque



Expulsión por período (1)



Expulsión por período (2)



Expulsión por resto del partido



Rollball incorrecto (1)



Rollball incorrecto (2)



Fin del partido

