

# INICIACIÓN AL TOUCH



CANARIA DE RUGBY



# INICIACIÓN AL TOUCH



## 1.- PRESENTACIÓN

Este trabajo es una breve recopilación de ejercicios ordenados secuencialmente en unas sesiones que puedan servir como guía para la iniciación en el Touch a nivel escolar. Para su realización nos hemos basado, entre otros, en material existente de:

- Federación Internacional de Touch (F.I.T.).
- Asociación Australiana de Touch.
- Touch New Zealand.
- Asociación Catalana de Touch.
- Unidad Didáctica de flag Rugby. Federación Balear de Rugby.
- Escuela de Rugby. Club de Rugby Arrasate.
- <http://www.funwithtouch.com>

## 2.- INTRODUCCIÓN

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

Aunque proviene del Rugby, en este deporte no se puede patear el balón, ni existen agrupamientos como el ruck, la melé o el lateral. Los miembros de cada equipo, que inicialmente son 6 en el campo (con hasta 8 suplentes), pueden variarse en proporción al espacio de juego disponible. Oficialmente las dimensiones del terreno de juego son: 70 m de largo, más dos zonas de anotación de 10 m cada una, y 50 m de ancho.

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

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

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

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

---



## INICIACIÓN AL TOUCH



### 3.- GUÍA RÁPIDA DE LAS REGLAS DEL TOUCH

#### EFFECTUAR CORRECTAMENTE UN TOCADO (TOUCH).

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

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

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

#### EFFECTUAR CORRECTAMENTE UN "ROLLBALL".

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

Un compañero de equipo deberá recoger el balón sin demora y de forma controlada para continuar jugándolo. A este jugador se le denomina "half" o medio. El "half" o medio y, aunque puede correr con el balón, no puede marcar un "touchdown" directamente, sino que debe pasar el balón a un compañero situado por detrás de él. Si es tocado antes de pasar el balón, su equipo pierde la posesión.

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

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

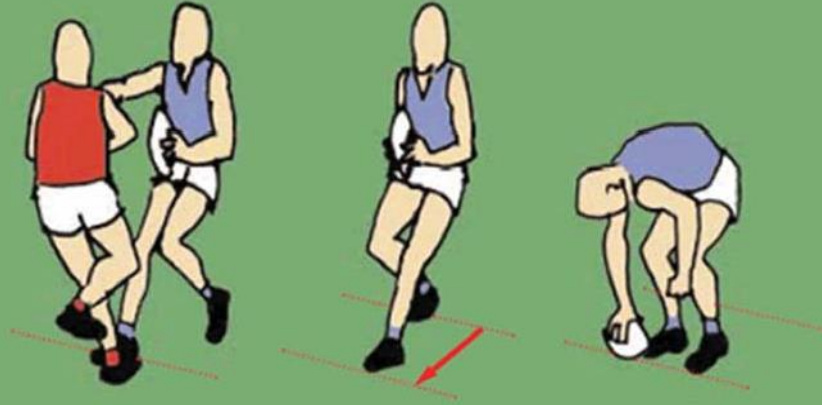
Después de un tocado, todos los jugadores del equipo defensor deben obligatoriamente retirarse a cinco (5) metros de distancia como mínimo de donde se produjo, en dirección a su línea de marca, no pudiendo reiniciar la defensa hasta que el "half" o medio toque el balón tras el "Rollball". Normalmente el árbitro es quien marca los cinco metros a los que se debe situar la defensa. En caso de que el tocado se produzca a menos de 5 metros de la línea de marca, los defensores sólo tienen que retroceder hasta dicha línea.



## INICIACIÓN AL TOUCH



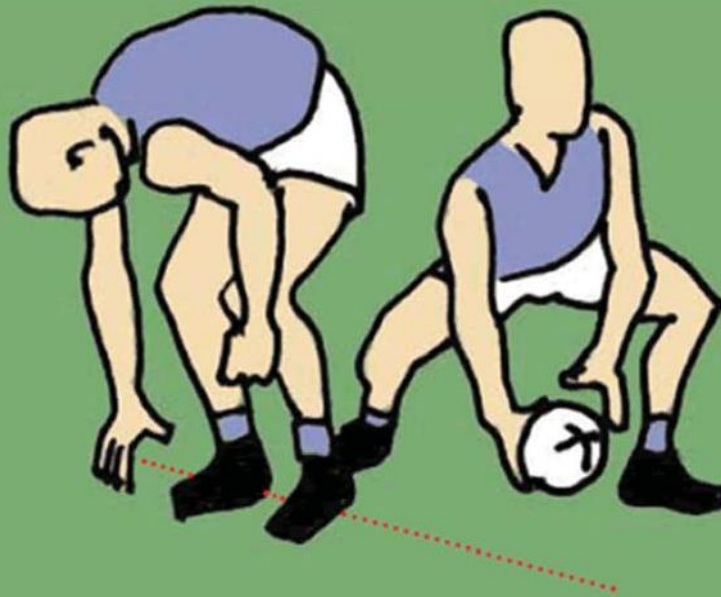
### Ejecutando un "Rollball"



Se produce

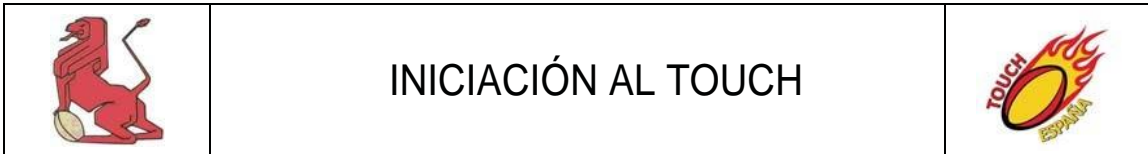
El jugador debe

El balón debe colocarse en la



El portador balón lo planta entre sus pies y pasa por encima para que un compañero, el

"half" o medio, lo recoja y reinicie el juego. Si, debido al impulso en su carrera, se sobrepasa el punto donde se produjo el contacto, se deberá volver hacia atrás para



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

Se produce un cambio de posesión del balón siempre que:

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

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

### INFRACCION SANCIONADAS CON GOLPE DE CASTIGO.

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

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

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

---



## INICIACIÓN AL TOUCH



### Ejecutando un "tap" o saque



Se coloca el balón en la marca



Se retiran las manos del balón



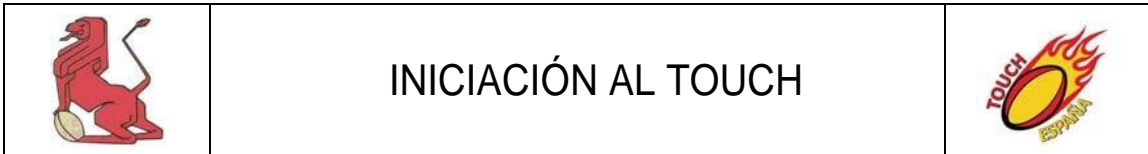
Se impulsa con el pie



Se recoge limpiamente

El saque o "tap" se utiliza para iniciar el partido, para reiniciarlo después de la anotación de un "touchdown" y tras la señalización de un golpe de castigo.





## CÓMO ANOTAR UN "TOUCHDOWN" (VALOR, UN PUNTO)

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

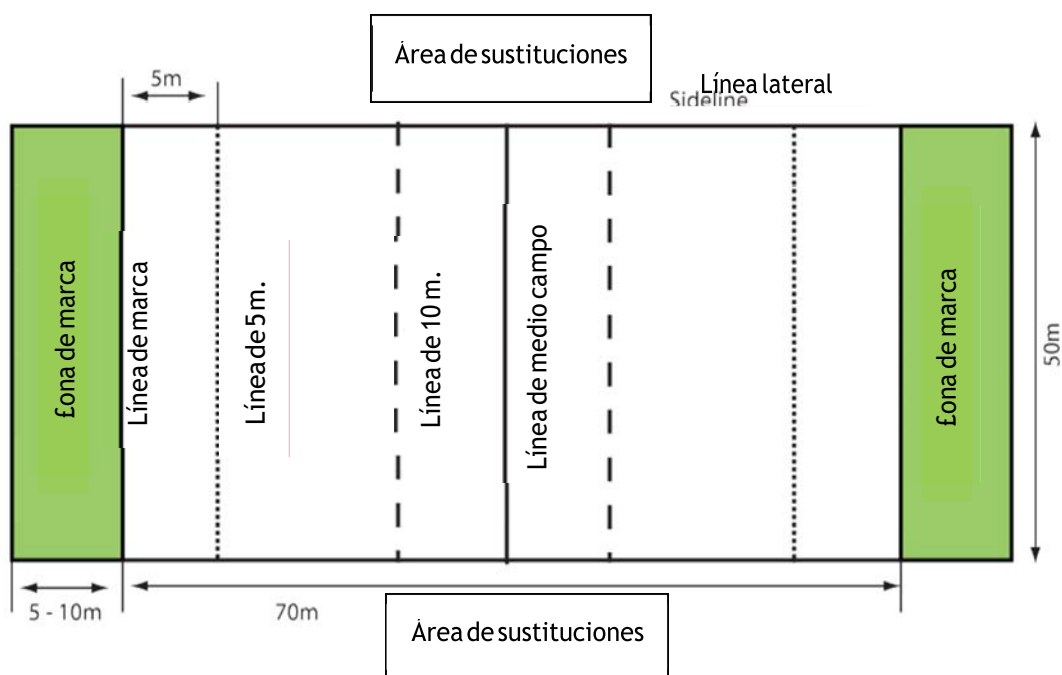
En el caso de jugar sobre superficies duras, será suficiente con cruzar las líneas de marcas sin ser tocado.

El "half" o medio no puede marcar un "touchdown".

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

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

## EL CAMPO





# INICIACIÓN AL TOUCH



## Algunos gestos del árbitro



Inicio del



Quinto



Sexto



Seis más



Tocado sobre el



Golpe de



"Touchdown"



Balón al



Pase adelantado



Pase después del



Gestos acompañados de comunicación verbal.

Gestos acompañados de comunicación verbal y precedidos de un pitido breve.

Gestos acompañados de comunicación verbal y precedidos de un pitido largo.