

REGLAMENTO DE TOUCH

VERSIÓN 5



FEDERATION
OF INTERNATIONAL
TOUCH

Preámbulo

Touch Football Australia (TFA) realizó una exhaustiva revisión interna de sus reglas de juego nacionales durante los años 2018 y 2019. Dicha revisión fue dirigida por un grupo compuesto de jugadores, entrenadores, árbitros y administradores con amplia experiencia, actuales y antiguos, de este deporte desde competencias locales hasta el máximo nivel internacional. El grupo consultó copiosamente a la comunidad australiana para desarrollar un conjunto de reglas aplicables en todos los niveles del juego.

El resultado fue la TFA 8ª Edición de las Reglas del Juego.

En la Convención de París de la Federación Internacional de Touch (FIT), celebrada en octubre del 2019, Touch Football Australia presentó estas reglas y ofreció a la FIT y a todas las Asociaciones Nacionales de Touch (NTA's) derechos libres de autor para utilizar las nuevas reglas.

En consecuencia, la Junta Directiva de la FIT resolvió adoptar las Reglas de Juego de TFA, 8ª Edición, como las Reglas de Juego de FIT, 5ª Edición, para ser utilizadas en todos los niveles del juego a nivel internacional. La FIT y sus miembros reconocen y agradecen a Touch Football Australia por los derechos de uso de estas reglas.

Debido a que la consistencia en la aplicación de las reglas del juego es importante, la FIT anima a todos sus miembros a incluir estas normas en las reglas de sus competencias locales para garantizar que todos los participantes disfruten de una experiencia de la máxima calidad. Estas reglas no restringen a ninguna NTA o a sus organizadores de competencias autorizadas a establecer condiciones de juego diferentes.

Cualquier adaptación o modificación de estas reglas para competencias locales, debe estar claramente especificada en los reglamentos de competición y ser fácilmente accesible para jugadores, entrenadores y árbitros por igual.

DERECHOS DE AUTOR © Touch Football Australia 2020

Todos los derechos reservados. Estas Reglas de Touch Football están protegidas por las leyes de derechos de autor. Excepto lo permitido bajo la Ley de Derechos de Autor, estas Reglas no deben ser reproducidas por ningún proceso, electrónico o de otro tipo, sin el permiso por escrito de Touch Football Australia.

Contenidos

01	El Campo de Juego	5
02	Jugadores Registrados	5
03	La Pelota	6
04	Uniforme de Juego	6
05	Composición de Equipos	6
06	Entrenadores y Oficiales de Equipo	7
07	Comienzo y Reinicio del Juego	7
08	Duración del Partido	8
09	Posesión de la Pelota	8
10	El Tocado	9
11	Pasar la Pelota	10
12	Pelota Tocada en el Aire	10
13	El Rollball	11
14	Marcar Puntos	13
15	Fuera de Juego	13
16	Obstrucción	14
17	Intercambios	14
18	Penalti	15
19	Ventaja	16
20	Faltas de Respeto	16
21	Sustitución Forzosa	16
22	Sin Bin	16
23	Expulsión	17
24	Desempate	17
25	Árbitros	18

Apéndice 1 – Campo de Juego



FEDERATION
OF INTERNATIONAL
TOUCH

◀ Definiciones y Terminología ▶

A menos que se indique lo contrario, las siguientes definiciones y terminología se aplican al juego del Touch:

TÉRMINO/FRASE	DEFINICIÓN/DESCRIPCIÓN
Ventaja	El período de tiempo después de una infracción en el que el equipo no infractor tiene la oportunidad de obtener una ventaja, ya sea territorial, táctica o en forma de ensayo.
Línea de ensayo atacante	La línea sobre la cual un jugador debe colocar la pelota para marcar un ensayo.
Equipo atacante	El equipo que tiene o está ganando la posesión.
Detrás	La dirección hacia la línea de ensayo defensiva de un equipo.
Cambio de posesión	El acto de transferir el control de la pelota de un equipo a otro.
Muerta/Pelota muerta	Cuando la pelota no está en juego, incluyendo el período de tiempo posterior a un ensayo y hasta que se reanuda el partido; y cuando la pelota cae al suelo y/o está fuera de los límites del campo de juego antes del Rollball posterior.
Línea de pelota muerta	Los límites del campo de juego al final de la zona de ensayo de cada equipo. Ver Apéndice 1.
Línea de ensayo defensiva	La línea que cada equipo tiene que defender para evitar un ensayo.
Equipo defensor	El equipo que no tiene o está perdiendo la posesión.
Expulsión	Cuando un jugador es expulsado del campo de juego por el resto del partido.
Desempate	Un procedimiento utilizado para determinar un equipo ganador después de un empate al completarse el tiempo de 45 minutos.
Duración	La duración de un partido, que normalmente es de cuarenta y cinco (45) minutos, incluido un descanso de cinco (5) minutos.
Final del partido	Cuando el árbitro indica la finalización del partido.
Exclusión	Cuando un jugador es enviado a la zona de Sin Bin más cercana después de tres (3) penalizaciones del equipo defensor al entrar en su zona de siete (7) metros; éste se contabiliza como jugador en el campo de juego y no puede ser reemplazado.

FIT	Federation of International Touch
Campo de juego	El área de juego delimitada por las líneas laterales y de pelota muerta, ambas fuera de los límites del campo. Ver el Apéndice 1.
Sustitución forzosa	Cuando a un jugador se le exige realizar un Intercambio obligatorio por una infracción considerada más grave que un penalti pero menos grave que un intercambio permanente, Sin Bin o expulsión.
Hacia adelante	Una posición o dirección hacia la línea de pelota muerta más allá de la línea de ensayo de ataque del equipo.
Tiempo completo	El final del segundo período de tiempo permitido para jugar.
Medio	El jugador que recoge la pelota después de un Rollball.
Medio tiempo	La pausa en el juego entre las dos mitades de un partido.
Inminente	Está a punto de suceder, es casi seguro que ocurrirá.
Infracción	La acción de un jugador contraria a las reglas del juego.
Zona de ensayo	El área del campo de juego delimitada por las líneas laterales, las líneas de ensayo y las líneas de pelota muerta. Hay dos (2), una (1) en cada extremo del campo de juego. Véase el Apéndice 1.
Intercambio	La acción de un jugador que abandona el campo de juego para ser reemplazado por un jugador fuera que ingresa al campo de juego.
Caja de intercambios	Un rectángulo para cada equipo marcado en lados opuestos del campo de juego, que suele medir 20 metros de largo por no más de cinco (5) metros de ancho, y se extiende diez (10) metros a cada lado de la línea de medio campo y no menos de un (1) metro desde la línea lateral. Es el área donde todos los jugadores fuera del campo deben permanecer hasta que se inicie un intercambio. Véase el Apéndice 1.
Patada	Golpear o impulsar la pelota con el pie, con fuerza, con un golpe o un empujón contundente. El Tap para iniciar o reanudar el juego o un Tap de un penalti no se define como una patada.
Líneas y marcas	Marcas y líneas del campo de juego. Véase el Apéndice 1.
Link	El jugador entre los Middle y los Wing.
Marca (para un Tap)	El centro de la línea de medio campo para el comienzo o la reanudación del juego; o la posición donde se otorga un tap de un penalti como resultado de una infracción.
Marca (para un tocado)	La posición en el campo de juego donde se encontraba el jugador en posesión de la pelota en el momento en que se realizó el tocado.

Middle	El jugador entre los Link.
NTA	National Touch Association tal como se define en la constitución de la FIT.
Obstrucción	Un intento deliberado por parte de un jugador atacante o defensor de obtener una ventaja injusta al interferir con la oposición para evitar que ésta obtenga una ventaja legítima.
Fuera de juego (ataque)	Un jugador atacante que está situado delante de la pelota.
Fuera de juego (defensa)	Un defensor en una posición a menos de siete (7) metros de la marca del Rollball; o a menos de diez (10) metros de la marca de un Tap.
En juego	Posición en la que un jugador puede participar legítimamente en el juego. Un jugador con ambos pies sobre o detrás de su línea de try defensiva.
Pase	El acto de cambiar la posesión entre jugadores atacantes impulsando la pelota lateralmente y/o hacia atrás, y puede incluir un movimiento rápido, un golpeo o un lanzamiento.
Perimetro	Un borde no inferior a cinco (5) metros del límite del campo de juego. Véase el Apéndice 1.
Penalti	Decisión de un árbitro de conceder un Tap cuando un jugador o el equipo infringe las reglas del juego.
Posesión	Se refiere al jugador o equipo que tiene el control de la pelota. Salvo que se apliquen otras reglas, el equipo con la pelota tiene derecho a seis (6) toques.
Árbitro	El o los oficiales del partido designados para tomar decisiones durante la dirección de un partido.
Rollball	El acto de poner la pelota en juego después de un toque o un cambio de posesión.
Ruck o área de Rollball	El área, que no excede un (1) metro de distancia, entre el jugador que realiza un Rollball y el Medio.
Decisión	La decisión tomada por un árbitro como resultado de una situación particular y que puede resultar en una ventaja, un penalti, una opción disciplinaria, un cambio de posesión o un ensayo.
Zona de siete metros	El área entre la línea de siete (7) metros y la línea de ensayo. Véase el Apéndice 1.
Líneas de lateral	Los límites laterales del campo de juego. Véase el Apéndice 1.
Sin Bin	Un jugador enviado al área de castigo (Sin Bin) por un período de cuatro (4) posesiones completas. Se considera jugador en el campo de juego y no puede ser reemplazado.

Zona de Sin Bin	El área entre la línea de pelota muerta y el perímetro donde los jugadores son expulsados para un periodo de Sin Bin o a una exclusión por infracciones reiteradas en la zona de siete (7) metros. Hay cuatro (4) zonas de Sin Bin. Véase el Apéndice 1.
Espíritu del juego	El acto de competir con deportividad y juego limpio.
Jugador sustituto	El jugador que reemplaza a otro durante el intercambio. Hay un máximo de ocho (8) jugadores sustitutos por equipo y, excepto durante el intercambio, en la zona de Sin Bin, al ser expulsados o en el terreno de juego, deben permanecer en la caja de sustituciones.
Tap y Penalti Tap	El método para comenzar el partido, reanudarlo después del descanso y tras anotar un ensayo. El Tap es también el método para reanudar el juego tras un penalti. El Tap se realiza colocando la pelota en el suelo en la marca o detrás de ella, retirando ambas manos de la pelota, golpeándola suavemente con un pie o tocándola con el pie. La pelota no debe rodar ni moverse más de un (1) metro en ninguna dirección y debe recogerse limpiamente, sin volver a tocar el suelo. El jugador puede encarar cualquier dirección y usar cualquier pie. Siempre que esté en la marca, no es necesario levantar la pelota del suelo antes de realizar el Tap.
Equipo	Un grupo de jugadores que constituyen un (1) equipo en un partido
TFA	Touch Football Australia Limited
Tocado	Cualquier contacto entre el jugador en posesión y un defensor. Un tocado incluye el contacto con la pelota, el cabello, o la ropa, y puede ser realizado por un jugador defensor o por el jugador en posesión.
Cuenta de tocados	El número progresivo de tocados que tiene cada equipo antes de un cambio de posesión, de cero (0) a seis (6).
Ensayo	El resultado de que cualquier jugador atacante, excepto el medio, coloque la pelota sobre o más allá de la línea de ensayo del equipo atacante antes de ser tocado.
Líneas de ensayo	Las líneas que separan las zonas de marca del campo de juego. Véase el Apéndice 1.
Rollball voluntario	Se produce cuando el jugador en posesión de la pelota realiza un Rollball antes de que haya habido un tocado con un defensor.
Wing	El jugador por la parte de fuera del Link.
Ganador	El equipo que anota más ensayos durante el partido.

◀ Manera de Jugar ▶

El objetivo del Touch es que cada equipo anote Ensayos y evitar que el equipo contrario lo haga; para lograrlo: La pelota puede ser pasada, golpeada o entregada entre jugadores del equipo atacante, quienes pueden correr o desplazarse con ella para intentar ganar ventaja territorial y marcar ensayos. Los defensores evitan que el equipo atacante gane ventaja territorial mediante el tocado al portador del balón.

◀ Reglas de Juego ▶

1 El Campo de Juego ▶ ▶

- 1.1** El Campo de Juego tiene forma rectangular con una longitud de 70 metros entre líneas de ensayo (excluidas las áreas de ensayo) y un ancho de 50 metros entre líneas de lateral (excluidas las cajas de intercambio).
 - 1.1.1** Se permiten modificaciones en las dimensiones del Campo de Juego, pero éstas deben estar especificadas en las condiciones de los campeonatos, eventos o torneos correspondientes.
- 1.2** Las líneas del campo deberán tener un ancho de 4 cm, pero en ningún caso menos de 2,5 cm; el trazado de estas líneas seguirá lo especificado en el Anexo 1 - Diagrama del campo de juego. Las líneas de banda se extienden siete (7) metros más allá de las líneas de ensayo, conectando con las líneas de pelota muerta y delimitando las áreas de ensayo, que miden cincuenta (50) metros de ancho por siete (7) metros de largo.
- 1.3** Las cajas de intercambio estarán a un mínimo de (1) metro de cada línea de lateral.
- 1.4** Se deben colocar banderines, conos o postes de esquina (de un tamaño adecuado), de un color distinguible y de material seguro y flexible, en las intersecciones de la línea de lateral con las líneas de medio campo y de ensayo.
 - 1.4.1** Los banderines, conos o postes de esquina en la intersección de las líneas de lateral y ensayo forman parte del campo de juego.
 - 1.4.2** Los demás banderines o conos, se consideran fuera del campo de juego.
- 1.5** La superficie de juego estándar es césped natural; podrán usarse otras superficies (incluyendo césped sintético) siempre que cumplan los estándares de cada NTA.
- 1.6** Las líneas que delimitan el campo de juego se consideran fuera. El juego se detendrá cuando la pelota o el jugador que tiene su posesión tocan el suelo, sobre o más allá de la línea de lateral o la de pelota muerta.

2 Jugadores Registrados ▶ ▶

- 2.1** Los jugadores participantes han de estar afiliados en una NTA o ante un organizador de competiciones autorizado por una NTA.
- 2.2** Los equipos que alineen a jugadores no afiliados estarán sujetos a perder cualquier partido o competición en la que hayan participado con dichos jugadores.

3 La Pelota ►►

- 3.1 Los partidos se juegan con una pelota ovalada e inflada; con un diseño, color y dimensiones aprobadas por la FIT o la NTA correspondiente.
- 3.2 La pelota ha de inflarse con la presión de aire recomendada por el fabricante.
- 3.3 El árbitro detendrá inmediatamente el partido si el tamaño o forma de la pelota incumple las cláusulas 3.1 o 3.2, y permitirá su reemplazo, o hasta que se solucione el problema.
- 3.4 La pelota no puede esconderse bajo la vestimenta del jugador.

4 Uniforme de Juego ►►

- 4.1 Los jugadores han de usar equipaciones idénticas y coincidentes de su equipo.
- 4.2 El uniforme de juego consiste en una camiseta (con o sin mangas) u otra prenda superior autorizada por una NTA o proveedor; pantalones y/o mallas y calcetines.
- 4.3 Todos los jugadores han de vestir un dorsal identificativo único, de no menos de 16 cm de altura, claramente visible en la espalda de la camiseta.
 - 4.3.1 Los números identificativos no podrán ser de más dos (2) dígitos.
- 4.4 Durante el partido se permite el uso de gorras y sombreros siempre que sean seguros y cumplan la normativa de cualquier NTA.
- 4.5 Es obligatorio llevar calzado seguro con excepciones permitidas para variantes como el touch en la playa.
- 4.6 Sólo se permite calzado ligero de cuero, o sintético, con suela moldeada blanda.
 - 4.6.1 No se permiten botas con tacos intercambiables para jugadores o árbitros.
- 4.7 Los jugadores no podrán participar en un partido si llevan cualquier joya, cadena, banda o brazalete de identificación y/o algún objeto que pueda ser peligroso. Cualquier joya u otros objetos que no puedan ser retirados han de cubrirse hasta que el árbitro lo considere seguro.
- 4.8 Se prohíbe jugar con uñas largas (que sobresalga de la yema del dedo al observarla desde la palma) o afiladas.
- 4.9 Los árbitros y los jugadores pueden usar gafas, tanto graduadas como de sol, siempre que sean seguras y están correctamente sujetadas.
- 4.10 Los árbitros y los jugadores podrán usar equipamiento de monitorización deportiva y de soporte médico como rodilleras o tobilleras, bajo criterio exclusivo del controlador de la competición y mientras que dichos objetos no resulten peligrosos.

5 Composición de Equipos ►►

- 5.1 Un equipo se compone de un máximo de catorce (14) jugadores, de los cuales, no más de seis (6) pueden estar a la vez en el campo de juego.

Decisión = Un Penalti concedido al equipo no infractor en el momento en que se identifique la falta, y la marca será siete (7) metros hacia dentro de la línea de medio campo, o donde estaba la pelota, según se conceda mayor ventaja al equipo no infractor.

- 5.2** Un equipo debe tener un mínimo de cuatro (4) jugadores en el campo para comenzar o continuar jugando, excepto en el caso de un desempate.
- 5.3** Cuando el número de jugadores de un equipo cae por debajo de cuatro (4) en el campo de juego, el partido se acaba y el equipo no infractor será el ganador.
 - 5.3.1** Esto no se aplica a los jugadores enviados al área del Sin Bin.
- 5.4** En competencias mixtas, el número máximo de jugadores masculinos que se permite en el campo de juego es de tres (3), y el mínimo es uno (1); mientras que el número mínimo de mujeres requerido es de una (1).

6 Entrenadores y Oficiales de Equipo ▶ ▶

- 6.1** Los entrenadores y oficiales de cada equipo pueden estar dentro del perímetro de juego, pero han de situarse en la caja de sustituciones o al final del campo de juego durante el partido.
- 6.2** Los entrenadores y oficiales de equipo pueden moverse de una posición a la otra, pero han de hacerlo sin demora, y mientras están al final del campo de juego han de permanecer a no menos de cinco (5) metros de la línea de pelota muerta y no pueden dar órdenes ni comunicarse (de cualquier manera, sea verbal o no) ni con los equipos ni con los árbitros.

7 Comienzo y Reinicio del Juego ▶ ▶

- 7.1** Los capitanes de los 2 equipos lanzarán una moneda en presencia de los árbitros; y el capitán del equipo ganador tendrá la opción de elegir la dirección en la que desea jugar en la primera parte, las cajas de intercambio durante todo el partido, incluido el tiempo extra, y qué equipo comienza el partido con la posesión.
- 7.2** Un jugador del equipo atacante comenzará el encuentro con un tap de inicio en el centro de la línea de medio campo, después de la indicación del árbitro para comenzar el partido.
- 7.3** Para reiniciar el juego después del descanso de medio tiempo, los equipos han de cambiar de dirección y el equipo que no comience el partido con la posesión de la pelota, deberá reiniciar el partido con un Tap.
- 7.4** Para reiniciar el juego después de un ensayo, el equipo que ha recibido el tanto en contra, realiza un Tap en medio campo.
- 7.5** No se podrá realizar un Tap de (re)inicio hasta que todos los jugadores atacantes estén en una posición en juego.

Decisión = Se le ordenará al jugador que vuelva a la marca para volver a realizar el TAP.

7.6 No se puede realizar un Tap hasta que haya un mínimo de cuatro (4) defensores en juego o lo autorice el árbitro. Si el número de jugadores en el campo del equipo defensor es menos de cuatro (4), todos los jugadores han de estar en una posición en juego para que se haga el Tap, o esperar a que lo autorice el árbitro.

Decisión = Se le ordenará al jugador que vuelva a la marca para volver a realizar el TAP.

7.7 El Tap de inicio o reinicio de juego debe de realizarse sin demora.

Decisión = Un Penalti para el equipo no ofensor en el centro del campo.

8 Duración del Partido ▶▶

8.1 Un partido tiene una duración de 40 minutos, dividido en dos (2) partes de veinte minutos cada una y un descanso en el medio.

8.1.1 Durante el partido no se para el tiempo por lesiones.

8.2 Las condiciones de competiciones locales y torneos pueden variar la duración.

8.3 Cuando se acaba el tiempo reglamentario, el juego continua hasta el siguiente tocado o pelota muerta y el árbitro señalará el final del juego.

8.3.1 Si se pita un penalti durante este periodo, el penalti ha de jugarse.

8.4 Si un partido se abandona por cualquier circunstancia diferente a las mencionadas en el artículo 24.1.6, la NTA o el responsable de la competición de la NTA, a su criterio, determinará el resultado final del encuentro.

9 Posesión de la Pelota ▶▶

9.1 El equipo con posesión de la pelota tiene derecho a seis (6) tocados antes de un cambio de posesión.

9.2 En un cambio de posesión a causa de una intercepción, el primer tocado será el tocado cero (0).

9.3 Después del sexto tocado o una pérdida de posesión debido a cualquier otra causa, la pelota debe ser devuelta a la marca sin demora.

Decisión = Un retraso deliberado en el cambio de posesión resultará en un penalti para el equipo no ofensor, diez (10) metros delante de la marca del cambio de posesión.

9.4 Si la pelota se cae, o es pasada y va al suelo durante el juego, se produce un cambio de posesión.

Decisión = La Marca para el cambio de posesión es donde la pelota hace contacto inicial con el suelo.

9.5 Si la pelota, mientras está bajo el control del Medio, toca el suelo en el área de ensayo se pierde la posesión.

Decisión = El juego se reinicia con Rollball en el punto más cercano a la línea de (7) metros.

9.6 Si un jugador pierde el control de la pelota y en un intento de recuperarla, la golpea accidentalmente hacia adelante hacia otro jugador, hay un cambio de posesión.

10 El Tocado ►►

10.1 Un tocado puede ser realizado por un jugador defensor o por un jugador en posesión de la pelota.

10.2 Un defensor no puede reclamar un tocado si no ha habido contacto; si un jugador reclama un tocado y el árbitro no está seguro, ha de concederlo.

Decisión = Un penalti para el equipo atacante en el punto de la infracción y el jugador que comete la ofensa es enviado al Sin Bin.

10.3 Los jugadores de ambos equipos, defensor y atacante, han de usar la mínima fuerza necesaria para realizar el tocado. Deben asegurarse de que el método empleado no suponga un riesgo innecesario para la seguridad de los jugadores.

Decisión = Un penalti para el equipo no ofensor en el lugar de la marca.

10.4 Si la pelota es accidentalmente golpeada de las manos de un jugador en posesión durante un tocado, el toque cuenta y el equipo atacante retiene la posesión.

10.5 El jugador defensor no debe golpear deliberadamente el balón de las manos a un jugador en posesión durante un tocado.

Decisión = Un penalti para el equipo no ofensor en el lugar de la marca.

10.6 Un jugador no debe pasar ni entregar de ninguna otra forma la pelota después de que se haya realizado un tocado.

Decisión = Un penalti para el equipo defensor en el lugar de la marca, o si es en la zona de ensayo, en el punto más cercano de la línea de siete (7) metros.

10.7 El medio puede pasar o correr con la pelota, pero no puede ser tocado mientras está en posesión de la pelota.

Decisión = Un cambio de posesión en el punto del tocado, o si es en la zona de ensayo, en el punto más cercano de la línea de siete (7) metros.

10.8 Si se realiza un tocado en el área de ensayo antes de que la pelota sea apoyada, el jugador en posesión debe realizar el Rollball a siete (7) metros de la línea de ensayo de ataque, siempre que no sea el sexto toque o el jugador no sea el medio.

10.9 Si un jugador en posesión es tocado mientras está, en o detrás, de su línea de ensayo defensiva, el toque cuenta y una vez que el árbitro da la marca siete (7) metros directamente delante del punto de contacto de la línea de ensayo del equipo defensor, se realiza un Rollball.

10.10 Si un jugador en posesión realiza intencionalmente un tocado a un defensor fuera de juego que está haciendo todo lo posible por retirarse pero aún está fuera de juego, el tocado cuenta.

- 10.11** Si se realiza un tocado sobre un jugador en posesión mientras el jugador está haciendo malabarismos con la pelota, en un intento de mantener el control, el toque cuenta si el jugador atacante después del tocado conserva la posesión.
- 10.12** Si un jugador en posesión es tocado y posteriormente hace contacto con la línea de lateral, un cono, o el suelo fuera del campo de juego, el tocado cuenta y el juego continúa con un Rollball en la marca donde se produjo el toque.
- 10.13** Cuando un jugador del equipo defensor entra en su zona defensiva de siete (7) metros, todo el equipo defensor debe avanzar a un ritmo razonable hasta que el tocado sea inminente o se realice.

Decisión = Un penalti para el equipo atacante en el lugar de la marca.

- 10.14** Cuando un jugador en posesión entra a la zona de siete (7) metros del equipo defensor, los defensores no están obligados a avanzar, pero no pueden retroceder hacia su línea de ensayo hasta que un tocado sea inminente o se realice.

Decisión = Un penalti para el equipo atacante en la línea de siete (7) metros en línea con el punto de la infracción.

11 Pasar la Pelota ►►

- 11.1** Un jugador en posesión de la pelota no puede patearla, pasarla, golpearla, lanzarla, entregarla, o de cualquier otra manera impulsar la pelota en dirección hacia adelante, ya sea de manera intencional o no, hacia otro jugador.

Decisión = Un penalti para el equipo defensor en la marca donde la pelota fue impulsada hacia adelante, a no ser que se pueda aplicar la ventaja.

- 11.2** Un jugador en posesión de la pelota no puede patearla, pasarla, golpearla, lanzarla, entregarla o de cualquier otro modo impulsar intencionalmente la pelota hacia adelante sobre un jugador oponente y recuperar la posesión.

Decisión = Un penalti para el equipo defensor en la marca donde la pelota fue impulsada hacia adelante.

12 Pelota Tocada en el Aire ►►

- 12.1** Si un jugador del equipo defensor hace contacto deliberadamente con la pelota en el aire y ésta cae al suelo, el equipo atacante retiene la posesión y la cuenta de tocados se reinicia con el tocado cero (0).
- 12.2** Si un jugador del equipo defensor hace contacto deliberadamente con la pelota en el aire y ésta es recuperada por un jugador atacante, sin tocar el suelo, el juego continúa y el siguiente tocado es el tocado cero (0).
- 12.3** Si un jugador del equipo defensor hace contacto deliberadamente con la pelota en el aire, impulsándola hacia adelante y al jugador atacante, intentando recuperar la posesión, se le cae la pelota, el equipo atacante retiene la posesión y la cuenta de tocados se reinicia con el tocado cero (0).

- 12.4** Si un jugador del equipo defensor hace contacto deliberadamente con la pelota en el aire, impulsándola hacia la línea de pelota muerta del equipo defensor y al jugador atacante, intentando recuperar la posesión, se le cae la pelota, se produce un cambio de posesión.
- 12.5** Si un jugador del equipo defensor hace contacto involuntariamente con la pelota en el aire, y la pelota cae al suelo, se produce un cambio de posesión.
- 12.6** Si un jugador del equipo defensor hace contacto involuntariamente con la pelota en el aire y la pelota es recuperada por un jugador atacante, el juego y la cuenta de tocados continúa.
- 12.7** Un jugador del equipo atacante no puede pasar la pelota a un jugador defensor buscando intencionalmente un rebote o un reinicio de la cuenta de tocados.

Decisión = Un penalti para el equipo defensor en la marca del pase

13 El Rollball ►►

- 13.1** El jugador atacante se coloca en la marca, de cara a la línea de ensayo del rival, y hace un intento genuino de que sus caderas estén perpendiculares a las líneas de lateral, coloca la pelota en el suelo entre las piernas de una manera controlada y:
- 13.1.1** pasa por encima de la pelota; o
 - 13.1.2** la hace rodar entre las piernas no más de un (1) metro; o
 - 13.1.3** pasa un pie por encima de la pelota.

Decisión = Un cambio de posesión para el equipo defensor en el lugar de la infracción.

- 13.2** El jugador ha de realizar el Rollball en la marca.

Decisión = Un penalti para el equipo defensor en el lugar de la infracción.

- 13.3** El jugador no puede hacer el Rollball si no ha habido un tocado.

Decisión = Un penalti para el equipo defensor en el lugar de la infracción.

- 13.4** El jugador no puede retrasar la puesta en juego de la pelota.

Decisión = Un penalti para el equipo defensor en el lugar de la infracción.

- 13.5** Un jugador sólo puede realizar un Rollball en la marca bajo las siguientes circunstancias:

- 13.5.1** cuando ha habido un tocado; o
- 13.5.2** cuando la posesión cambia después del sexto (6º); tocado; o
- 13.5.3** cuando la posesión cambia debido a que la pelota ha caído al suelo o ha sido pasada y va al suelo; o
- 13.5.4** cuando la posesión cambia debido a una infracción del jugador atacante en un penalti, un Tap o un Rollball; o

13.5.5 cuando la posesión cambia después de que el medio es tocado o éste apoya la pelota sobre la línea de ensayo o más allá; o

13.5.6 en lugar de hacer un Tap para sacar un penalti; o

13.5.7 cuando se lo ordena el árbitro.

13.6 Un jugador tiene que realizar el Rollball siete (7) metros dentro del campo bajo las siguientes circunstancias:

13.6.1 cuando un cambio de posesión sucede porque el jugador en posesión hace contacto con la línea de lateral o con el suelo en cualquier parte fuera del campo de juego, antes de que haya un tocado; o

13.6.2 cuando la pelota, sin estar en posesión de un jugador, hace contacto con la línea de lateral o con el suelo en cualquier parte fuera del campo de juego.

13.7 Un jugador no puede realizar un Tap en vez de un Rollball.

Decisión = El equipo que saca un Tap en vez de Rollball volverá a la marca y hará un Rollball.

13.8 Cualquier jugador del equipo atacante, que no sea el que realiza el Rollball, puede recoger la pelota en el Rollball y debe de hacerlo sin retraso. A ese jugador se le denomina "MEDIO".

13.9 El Medio puede controlar la pelota con un pie antes de recoger la pelota.

13.10 Un jugador deja de ser medio una vez que pasa la pelota a otro jugador.

13.11 Los jugadores del equipo defensor no pueden interferir sobre la acción del Rollball o sobre el Medio.

Decisión = Un penalti para el equipo atacante en un punto diez (10) metros directamente enfrente al lugar de la infracción.

13.12 Los jugadores del equipo defensor no pueden moverse hacia adelante desde una posición en juego hasta que el Medio pone las manos sobre la pelota, a menos que se lo indique el árbitro, o de acuerdo a la ley 13.12.1.

13.12.1 Cuando no hay un Medio a un (1) metro del Rollball, los jugadores en juego o del equipo defensor, pueden moverse hacia adelante tan pronto como el jugador que realiza el Rollball suelta la pelota de sus manos. Si el medio no está en posición y un jugador defensor se mueve hacia adelante y hace contacto con la pelota, el resultado es un cambio de posesión.

13.13 Si mientras realiza el Rollball, el jugador atacante hace contacto con la línea de lateral o cualquier parte fuera del campo de juego, habrá un cambio de posesión y el Rollball se hará siete (7) metros dentro del campo.

13.14 Después de que un tocado se realice entre la línea de pelota muerta y la línea de siete (7) metros, se permite que el equipo atacante haga el Rollball en la línea de siete (7) metros en línea recta con un punto desde donde se produjo el tocado.

14 Marcar Puntos ►►

14.1 Un ensayo vale un (1) punto.

14.2 Un ensayo se concede cuando un jugador, que no sea el medio, apoya la pelota en o más allá de la línea de ensayo sin ser tocado antes.

14.3 En el intento de marcar un ensayo, un jugador debe tener control de la pelota antes de apoyarla en o más allá de la línea de ensayo.

14.4 Si un jugador apoya la pelota en el suelo y la suelta antes de alcanzar la línea de ensayo intentando anotar un ensayo, el jugador debe realizar un Rollball y se cuenta un tocado. Pero si el jugador no suelta la pelota de sus manos, el juego continúa y no se cuenta como un tocado.

14.5 Al final del partido el equipo que ha anotado más ensayos es declarado ganador. Si ninguno de los equipos anota, o si ambos equipos anotan el mismo número de ensayos, se declara un empate.

15 Fuera de Juego ►►

15.1 En un Rollball, todos los jugadores del equipo defensor deben retirarse a una distancia de siete (7) metros o hasta la línea de ensayo defensiva según lo indique el árbitro.

Decisión = Un penalti para el equipo atacante en el punto de la infracción o en la línea de siete (7) metros directamente enfrente del lugar de la infracción.

15.2 En un Tap, todos los defensores deben retirarse a una distancia de diez (10) metros de la marca o hasta la línea de ensayo defensiva según lo indique el árbitro.

Decisión = Un penalti para el equipo atacante en el punto de la infracción o en la línea de diez (10) metros directamente enfrente del lugar de la infracción.

15.3 En un Rollball o Tap, los jugadores del equipo defensor no pueden retirarse a una distancia excesiva detrás de la línea defensiva.

Decisión = Un penalti para el equipo atacante en el punto de la infracción o en la línea de siete (7) metros directamente enfrente del lugar de la infracción.

15.4 Cuando se produce un Rollball dentro de la zona de siete (7) metros del equipo defensor o un penalti dentro de los diez (10) metros de la línea de ensayo del equipo defensor, todos los jugadores del equipo defensor deben tener ambos pies sobre o detrás de su línea de ensayo y ninguna otra parte del cuerpo en contacto con el suelo delante de su línea de ensayo.

Decisión = Un penalti para el equipo atacante en la línea de siete (7) metros directamente enfrente del lugar de la infracción.

15.5 Después de un tocado, el jugador defensor debe retirarse a siete (7) metros o a la línea de ensayo defensiva según lo indique el árbitro sin interferir con el equipo atacante.

Decisión = Un penalti para el equipo atacante diez (10) metros enfrente del lugar de la infracción, o si es en la línea de ensayo defensiva, en la línea de siete (7) metros.

16 Obstrucción ►►

- 16.1** Un jugador en posesión de la pelota no puede correr ni moverse detrás de otros jugadores atacantes o el árbitro en un intento de evitar un tocado inminente.

Decisión = Un penalti para el equipo no ofensor en el lugar de la infracción.

- 16.2** El jugador en posesión de la pelota no puede agarrar ni impedir de ninguna manera a un jugador defensor.

Decisión = Un penalti para el equipo no ofensor en el lugar de la infracción.

- 16.3** Un jugador atacante en apoyo del jugador en posesión de la pelota, puede moverse según sea necesario para lograr una posición de apoyo, pero no debe agarrar, sujetar, empujar o interferir deliberadamente de otra manera con un jugador defensor que intente hacer un toque.

Decisión = Un penalti para el equipo no ofensor en el lugar de la infracción o en la línea de siete (7) metros si la infracción sucede en la zona de ensayo.

- 16.4** Los jugadores del equipo defensor no pueden obstruir ni interferir de ningún modo con un jugador atacante.

Decisión = Un penalti para el equipo no ofensor en el lugar de la infracción o en la línea de siete (7) metros si la infracción sucede en la zona de ensayo.

- 16.5** Si un jugador en apoyo o el mismo que porta la pelota causa una obstrucción evidente e involuntaria o accidental, y el jugador en posesión cesa su movimiento para permitir que se realice un tocado, este toque es válido.

- 16.6** Si el árbitro causa una obstrucción a un jugador atacante o a un jugador defensor, o incluso si la pelota hace contacto con el árbitro, el juego debe pararse y reiniciarse con un Rollball en la marca donde ocurrió la interferencia y la cuenta de tocados permanece sin cambios.

17 Intercambios ►►

- 17.1** Los jugadores pueden sustituirse en cualquier momento.

- 17.2** No hay límite al número de veces que un jugador puede intercambiar.

- 17.3** Los jugadores que van a entrar al campo deben permanecer en la caja de intercambios durante todo el partido.

- 17.4** Los intercambios sólo podrán suceder después de que el jugador que abandona el campo de juego haya ingresado a la caja de intercambios.

- 17.5** Los jugadores que entren o salgan del campo de juego no pueden obstaculizar ni entorpecer el juego.

Decisión = Un penalti para el equipo no ofensor en el lugar de la infracción.

- 17.6** Los jugadores que entran al campo de juego deben ponerse en una posición legítima antes de involucrarse en el juego.

Decisión = Un Penalti para el equipo no ofensor en el lugar de la infracción.

17.7 Cuando se produce una intercepción o una ruptura de la línea, los jugadores no pueden intercambiarse hasta que se haya realizado el siguiente tocado o la pelota quede muerta.

Decisión A = Si un jugador ingresa al campo de juego e impide que se anote un ensayo, se otorgará un ensayo de castigo y el jugador infractor será enviado al Sin Bin.

Decisión B = Si un jugador ingresa al campo de juego pero no impide que se anote un ensayo, el jugador infractor será enviado al Sin Bin.

17.8 Después de un ensayo, los jugadores pueden intercambiarse a voluntad, sin tener que esperar a que el jugador ingrese a la caja de intercambios, pero deben hacerlo antes de que se realice el Tap para reiniciar el juego.

18 Penalti ►►

18.1 El Tap ha de hacerse acorde a las reglas.

Decisión = El árbitro indicará al equipo infractor a volver a la marca y a realizar el Tap de nuevo

18.2 En el caso de infracciones que sucedan entre las líneas de siete (7) metros, la marca para el Tap de un penalti estará en el punto de la infracción, a menos que el árbitro indique lo contrario.

18.3 Para las infracciones que ocurran dentro de las zonas de siete (7) metros, el tocado se deberá sacar en la línea de siete (7) metros más cercana.

18.4 Para las infracciones que sucedan más allá del campo de juego o en el área de ensayo, la marca está a siete (7) metros hacia el interior de la línea de lateral, o directamente delante de la infracción en la línea de siete (7) metros más cercana a la infracción, o en la posición indicada por el árbitro.

18.5 La marca debe ser señalada por el árbitro antes de sacar un Tap de un penalti.

18.6 El Tap de un penalti debe realizarse sin demora después de que el árbitro indique donde es la marca.

Decisión = Un Penalti para el equipo no ofensor en el lugar de la infracción.

18.7 Un jugador puede realizar un Rollball en lugar de un Tap y el jugador que recoge la pelota no se convierte en el medio.

18.8 Si el equipo defensor es penalizado tres (3) veces en su zona de siete (7) metros durante una sola posesión, el último jugador infractor será sancionado con una exclusión hasta el final de esa posesión.

18.9 Se concederá un ensayo de castigo si cualquier acción de un jugador, miembro de un equipo o un espectador, considerada por el árbitro como contraria a las reglas o al espíritu del juego, impide claramente que el equipo atacante marque un ensayo.

19 Ventaja ▶ ▶

- 19.1** Cuando un jugador del equipo defensor está fuera de juego en un Tap o un Rollball e intenta interferir con el juego, el árbitro concederá ventaja o dará un penalti, lo que otorgue más ventaja al equipo atacante.
- 19.2** Si el equipo atacante, mientras juega la ventaja, comete una infracción se volverá a la regla que aplique sobre la infracción inicial.

20 Faltas de Respeto ▶ ▶

- 20.1** El mal comportamiento que justifica un penalti, una sustitución forzosa, un Sin- Bin o una expulsión incluyen:
 - 20.1.1** Infracciones continuas o regulares de las reglas;
 - 20.1.2** Insultar a otro jugador, árbitro, espectador u otro oficial del partido;
 - 20.1.3** Protestar las decisiones arbitrales o de otros oficiales del partido;
 - 20.1.4** Utilizar más fuerza física que la necesaria para realizar un tocado;
 - 20.1.5** Poca deportividad;
 - 20.1.6** Zancadillear, golpear o agredir de cualquier forma a otro jugador, árbitro, espectador u otro oficial del partido; o
 - 20.1.7** Cualquier otra acción que sea contraria al espíritu del juego.

21 Sustitución Forzosa ▶ ▶

- 21.1** Cuando el árbitro considere necesario sancionar con una sustitución forzosa después de una infracción, deberá detener el partido, ordenar que la pelota se coloque en la marca, informar al jugador infractor del motivo de la sustitución forzosa, ordenar a ese jugador que vaya a la caja de sustituciones, hacer la señal correspondiente y conceder un penalti al equipo no infractor.

22 Sin Bin ▶ ▶

- 22.1** El árbitro de control debe indicar el comienzo y el final del período de Sin Bin.
- 22.2** Cualquier jugador enviado al Sin Bin debe quedarse en la zona del Sin Bin en el extremo del campo de juego del oponente y del mismo lado que su caja de intercambios.
- 22.3** Cualquier jugador enviado al Sin Bin debe regresar a la caja de Intercambios antes de volver a ingresar al campo de juego.
- 22.4** Cualquier acción que reinicie la cuenta de tocados implica que continúa la posesión. Para evitar dudas, si un defensor golpea la pelota al suelo o comete un penalti, esto no significa que la posesión se haya completado, sino que continúa.

23 Expulsión ► ►

- 23.1** Un jugador o representante de un equipo, que haya sido expulsado por mala conducta, no podrá participar más en ese partido y deberá salir y permanecer fuera del perímetro durante el resto del partido.
- 23.2** Un jugador o representante de un equipo, que haya sido expulsado por mala conducta, no podrá ser reemplazado y, de acuerdo con el régimen disciplinario de la NTA, dicho jugador recibirá una suspensión automática de dos (2) partidos.

24 Desempate ► ►

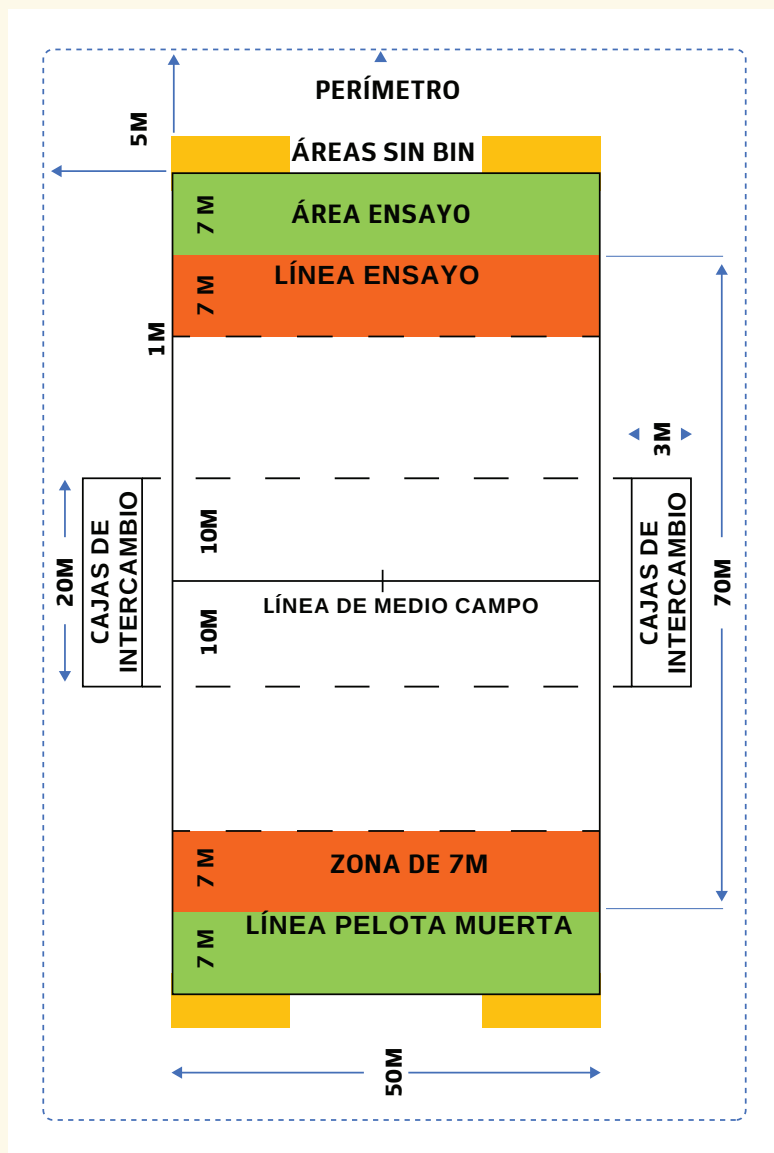
- 24.1** Si se requiere un ganador en partidos empatados, se utilizará el siguiente procedimiento de desempate para determinar el ganador.
- 24.1.1** Cada equipo reducirá su número en el campo a cuatro (4) jugadores y tras 60 segundos estará preparado para reiniciar el juego desde la línea de medio campo, defendiendo en el mismo lado del campo que al final del partido.
- 24.1.2** El desempate comienza con un Tap desde la línea de medio campo por parte del equipo que no comenzó el partido sacando.
- 24.1.3** El desempate comienza con un período extra de dos (2) minutos.
- 24.1.4** Si un equipo va ganando al acabar el período de dos (2) minutos, ese equipo será declarado ganador y el partido finalizará.
- 24.1.5** Si ningún equipo va ganando al cabo de dos (2) minutos, sonará la sirena y el partido se detendrá en el siguiente tocado o pelota muerta. Cada equipo retirará entonces a otro jugador del terreno de juego.
- 24.1.6** El partido se reanudará inmediatamente después de que los jugadores hayan abandonado el campo en el mismo lugar donde se detuvo (es decir, el equipo conserva la posesión en el número de tocados que estaba, o en el cambio de posesión debido a alguna infracción, o en el sexto tocado) y el partido continuará hasta que se marque un ensayo.
- 24.1.7** No hay tiempo de descanso durante el desempate y el reloj no se detiene en ese intervalo de dos (2) minutos.
- 24.1.8** Se permite el intercambio de jugadores durante el desempate de acuerdo con las reglas de sustitución normales.
- 24.2** Los equipos de género mixtos no pueden tener más de (2) hombres en el campo de juego durante el desempate.
- 24.2.1** En el caso de que un jugador masculino esté cumpliendo sanción en el Sin Bin al comienzo del desempate, el equipo infractor comenzará con no más de un (1) hombre en el campo.
- 24.2.2** Cuando un jugador masculino haya sido expulsado para todo el partido, el equipo infractor no podrá tener más de un (1) jugador masculino en el campo durante toda la duración del desempate.

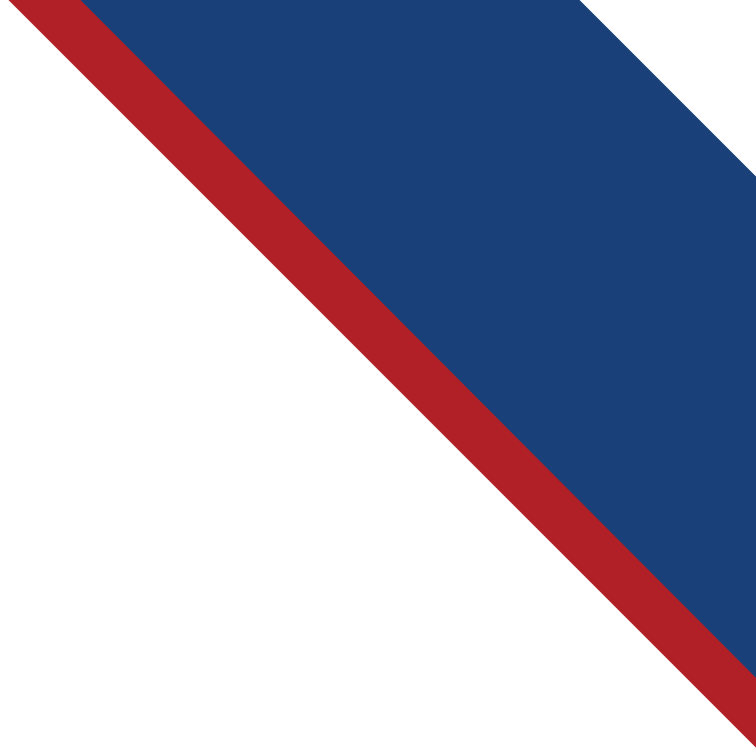
- 24.3** Al comenzar el desempate, si hay un jugador cumpliendo sanción en el Sin Bin y aún no ha cumplido el castigo, su equipo comenzará el desempate con un (1) jugador menos en el campo que su oponente y continúa jugando con un (1) jugador menos hasta que se complete el período de Sin Bin.
- 24.4** Al comenzar el desempate, si un equipo tiene un jugador expulsado por el resto del partido, ese equipo continúa jugando con un (1) jugador menos que el equipo oponente durante todo el desempate.
- 24.5** Para evitar dudas sobre las reglas 24.3 y 24.4, el equipo no infractor conservará su ventaja numérica en el campo de juego durante el desempate.

25 Árbitros ▶ ▶

- 25.1** Los árbitros son los únicos jueces en todos los asuntos relacionados con el partido dentro del perímetro durante la duración del partido, tienen jurisdicción sobre todos los jugadores, entrenadores y oficiales y están obligados a:
- 25.1.1** Inspeccionar el campo de juego, las marcas de las líneas y los postes y conos antes del comienzo del partido para garantizar la seguridad de todos los participantes.
 - 25.1.2** Decidir sobre las reglas de juego;
 - 25.1.3** Imponer cualquier sanción necesaria para controlar el partido;
 - 25.1.4** Conceder ensayos y registrar el marcador continuamente;
 - 25.1.5** Mantener la cuenta de tocados durante cada posesión;
 - 25.1.6** Imponer sanciones por Infringir las reglas; e
 - 25.1.7** Informar a la organización de la competición pertinente sobre cualquier Sin Bin, expulsión o lesión que sufra cualquier participante durante un partido.
- 25.2** Sólo los capitanes de cada equipo pueden solicitar aclaraciones sobre una decisión directamente al árbitro. Sólo se podrán solicitar estas aclaraciones durante una pausa en el juego o a discreción del árbitro.

◀ Apéndice 1 – Campo de Juego





FEDERATION OF INTERNATIONAL TOUCH