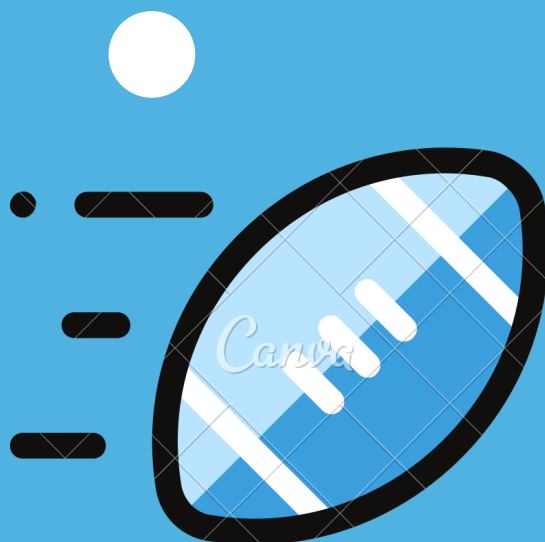
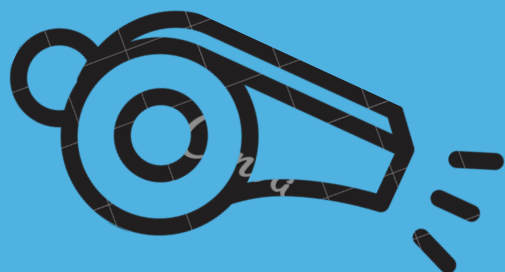


TOUCH

JUEGOS CABILDO



RESUMEN REGLAS

Campo de Juego.- El campo tendrá unas dimensiones máximas 50 x 70 metros, (medio campo de rugby aproximadamente), normalmente en los torneos se juegan dos partidos a la vez uno en cada mitad del campo. En categorías inferiores se puede reducir las dimensiones.

Jugadores.- Los equipos están formados por 6 jugadores en campo, el resto debe estar en la caja de sustitución. Los jugadores deben estar calzados y no deben llevar nada que pueda causar daño o ser peligroso como anillos, relojes, piercing, tacos de aluminio o gafas de sol.

Duración del partido.- En competiciones oficiales dos partes de 20 minutos con un descanso en medio, en competiciones locales y según las condiciones del torneo se pueden variar los tiempos.

Comienzo del partido.- Se comienza el partido con un saque de centro, el portador del balón realizará un Tapball (igual que golpe de castigo en rugby), el equipo defensor debe estar a 10 metros. De esta manera también se reanuda el juego tras ensayo.

Posesión.- El equipo atacante tendrá 6 posesiones para conseguir un ensayo, si el equipo defensor consigue realizar seis toques en defensa recupera la posesión (en competiciones locales existe la posibilidad de que sean 8 toques para dinamizar el juego).

Tocado.- Los toques pueden ser realizados con una sola mano y en cualquier parte del cuerpo, los toques deben ser realizados con la menor fuerza posible, no estando permitidos: los placajes, empujones, meter el hombro, abrazos para impedir y enlentecer el juego del atacante.

Rollball.- Cuando se realiza un tocado, el portador debe dejar el balón con control en el suelo, y pasar por encima de la pelota, lo debe hacer en la marca donde fue tocado, (el atacante no puede seguir corriendo con la pelota y plantar el balón en el suelo tres o cuatro pasos más adelante de donde fue tocado para obtener ventaja). Todos los jugadores del equipo defensor tienen que retirarse a una distancia de 5 metros.

Balón al suelo.- Si el balón cae al suelo, hay cambio de posesión, el equipo defensor se convierte en atacante, reanudado el juego con un Rollball, en la marca donde el balón fue al suelo.

Toque y pase.- El portador del balón no puede realiza un pase después de haber recibido un toque. El equipo defensor reiniciará el juego con un Tapball en la marca donde se realizó el toque y pase.

Sustituciones.- Los equipos podrán hacer todos los cambios que quieran. No es necesario que el juego esté parado (balón muerto). Los cambios deben hacerse a través de las cajas de sustitución y un jugador no puede entrar hasta que el sustituido haya salido del campo primero..

