

Autor: António Abreu

REGRAS SIMPLIFICADAS DO TOUCH RUGBY

Para orientação de quem se está a iniciar, seguem algumas regras do Touch Rugby (TR) baseadas na própria regulamentação da FIT (Federação Internacional de Touch Rugby). Algumas das regras do Rugby de XV têm transposição para esta variante e, nalguns casos, optei por usar alguma da sua nomenclatura para mais fácil compreensão.

OBJECTIVO

A equipa com posse de bola dispõe de 6 "iniciativas de ataque" para tentar marcar ensaio. Cada iniciativa esgota-se quando ocorre um toque -"touch"-, ou seja, quando o atacante com de posse da bola é tocado por um dos defensores em qualquer parte do corpo incluindo a bola.

QUANDO OCORRE UM TOUCH/TOQUE...

Quando ocorre um touch o jogador tocado deve colocar a bola no chão no local EXACTO onde foi tocado (efectua "rollball" em que a bola é colocada imóvel no chão entre as suas pernas ou enviada a rolar para trás não mais de um metro). Outro jogador (o apoio mais próximo) vai levantá-la do solo e seguir em frente ou, preferencialmente, passá-la. Este jogador é o "dummy half" ou, para mais fácil referência, o formação.

Na equipa que defende, todos os seus jogadores têm de recuar imediatamente 5 metros. Caso contrário, encontram-se em "offside", não podendo interferir na nova iniciativa do ataque ou, à discrição do árbitro, ser penalizados com mais 5 metros.

MUDANÇA DA POSSE DA BOLA

Quando uma equipa esgota as 6 iniciativas de ataque sem conseguir atingir o objectivo, a posse de bola e, conseqüentemente, a iniciativa de ataque passa para a equipa adversária.

Além deste caso, a equipa que ataca perde imediatamente a posse da bola quando:

- a bola cai no chão;
- o formação é tocado enquanto está na posse da bola;
- o formação "marca" um ensaio;
- o jogador na posse da bola pisa ou atravessa a linha lateral do campo de jogo;
- o rollball é realizado no local ou de forma incorrecta (no local EXACTO, lembrem-se!!!).

Nos casos acima, tal como quando se esgota as 6 iniciativas de ataque, o reinício é feito pela equipa adversária com um rollball.

PENALIDADES

Nas infracções seguintes há lugar a penalidade:

- passe para frente (avant);
- o jogador é tocado e, mesmo assim, passa a bola (touch & pass);
- a bola é pontapeada;
- há demora excessiva do reinício da jogada;
- má-conduta em campo.

Nestes casos, a equipa é punida com penalidade e o reinício é feito pela equipa adversária com um tap kick.

OUTRAS PENALIDADES

Também a equipa em situação de defesa é castigada com penalidade (reinício feito com tap kick) quando se registam as seguintes infracções:

- assinala um touch que não ocorreu;
- uso de mais do que a força mínima necessária para tocar o oponente;
- defensores encontram-se em offside no rollball (menos de 5 metros);
- defensores encontram-se em offside no tap (menos de 10 metros);
- atraso deliberado do reinício da jogada;

ESCLARECIMENTOS ADICIONAIS

Touch & Pass: Ocorre quando um jogador é tocado e passa a bola. Dá origem a uma penalidade com perda imediata da posse da bola. Muita atenção a esta regra: ao contrário do instinto do Rugby de XV de "fixar e dar", no TR deve libertar-se a bola ANTES do contacto ou, na dúvida, não dar.

Rollball é um meio de reiniciar o jogo. Os jogadores devem realizar o rollball no local onde foram tocados ou onde ocorreu a mudança de posse, de frente para a linha de ensaio adversária, imobilizando a bola entre as suas pernas ou fazendo-a rolar para trás não mais do que 1 metro. O rollball deve ser realizado imediatamente após o toque ocorrer.

Tap kick ("tap"): Qualquer jogador da equipa pode cobrar o tap. O tap é cobrado colocando a bola no chão do local da infracção, soltando-a das duas mãos, depois tocando a bola com o pé a uma distância que não ultrapasse 1 metro e recolhendo-a novamente com as mãos do chão. (Para referência, é semelhante ao pontapé rápido do Rugby de XV e é dessa forma que o temos executado).

A melhor forma de se adaptarem às regras é... praticando. Participem nos treinos/jogos (todas as 5^{as} feiras, às 20 horas, no campo do GDDireito) e rapidamente se converterão a esta variante que, bem jogada, é rápida, espectacular, e ajuda a melhorar (ou a lembrar) a compreensão e a leitura do jogo, bem como a condição física. Tudo isto com riscos mínimos para a integridade física e num ambiente em que poderão reencontrar caras conhecidas. DIVIRTAM-SE!!!