

TITULO PRIMERO
REGULACION GENERAL

DISPOSICIONES GENERALES

ART. 1

1. Todos los encuentros de Touch de cualquier categoría que se jueguen dentro del territorio español, se regirán por el presente Reglamento de Partidos y Competiciones, el Reglamento de Juego de la Federation of International Touch (FIT) vigente en cada momento, las normativas propias de la competición y las demás normativas aplicables.

ART. 2

1. El presente Reglamento de Partidos y Competiciones será interpretado y aplicado por los órganos competentes de la Asociación Española de Touch y Touch Rugby (AET), en sus respectivos ámbitos, de acuerdo con lo previsto en los Estatutos de la AET.

LAS COMPETICIONES

ORGANIZACIÓN DE ENCUENTROS

ART. 3

1. En todos los partidos los equipos contendientes deberán presentarse en el campo de juego cinco minutos antes de la hora señalada para el comienzo del partido debidamente equipados. El árbitro no permitirá la alineación del jugador que, a su juicio, no lo estuviera correctamente.

ART. 4

1. El número mínimo de jugadores necesarios para comenzar un partido será de 4. Si hay 4 jugadores presentes, el árbitro puede iniciar el partido.

ART. 5

1. El Árbitro, discrecionalmente, podrá conceder un plazo de gracia para el comienzo del encuentro sobre la hora señalada para este, hasta un máximo de 10 minutos. Transcurrido el plazo de gracia, decretará la incomparecencia del o de los equipos que no se hubieran presentado. En caso de que el equipo que se encontrara en el terreno de juego solicitara esperar al no comparecido, el árbitro podrá ampliar el plazo de gracia, si así lo considera oportuno.

ART. 6

1. Corresponde al Club organizador del partido tener debidamente señalado el terreno de juego, con los conos reglamentarios, y disponer de los balones homologados necesarios para el juego, de las características reglamentarias

ART. 7

1. El campo de juego es de forma rectangular y tiene setenta (70) metros de longitud, de línea de marca a línea de marca, por cincuenta (50) metros de ancho.

Se podrán variar las dimensiones del campo de juego para adaptarlas a los requerimientos o condiciones locales, por parte de la Asociación responsable, y siempre con la aprobación de la Asociación Española de Touch (AET). Como mínimo, resulta esencial que estén marcadas correctamente las líneas de marca, las líneas laterales, las líneas de zona de marca, la línea de centro del campo, las de 10 m y las de 5m.

2. Las líneas de la zona de marca y el tamaño de esta podrán establecerse por la Asociación responsable para adaptarlas a los requerimientos o condiciones locales. Pero, en cualquier caso, deberán estar visiblemente delimitadas y quedar claras para todos los equipos antes del inicio del torneo.

3. Podrá dispensarse la presencia de las áreas de sustitución si las condiciones del campo o sus dimensiones no permiten su colocación. Alternativamente, podrán colocarse en el mismo lado del campo y variarse su tamaño.

ART. 8

1. Los Torneos de las Series Nacionales de Touch, organizados por la AET, se disputarán en la modalidad MIXTA, de modo que aquellos equipos únicamente masculinos o femeninos, podrán participar, **pero sin opción de victoria en el mismo**, es decir, sólo podrán disputar la fase previa o de grupos, **sin posibilidad de pasar a las fases eliminatorias, independientemente del resultado obtenido**. Su puesto, en caso de haber obtenido el pase por resultados, lo ocupará el equipo mixto clasificado inmediatamente después en su mismo grupo.

2. El Reglamento de juego de la F.I.T. indica, para la modalidad mixta, que cada equipo debe tener en el campo un mínimo de 3 jugadoras. Contempla también, para competiciones locales, excepciones según las circunstancias del Torneo. En nuestro caso, se aceptará el número **mínimo de 1 ó 2 jugadoras en el campo, según las posibilidades de cada equipo y de común acuerdo entre los capitanes la organización del Torneo y la AET.**

ALINEACIÓN DE JUGADORES

ART. 9

Para que un jugador de un Club pueda alinearse válidamente en partidos oficiales será preciso:

1. Que se halle en posesión de licencia a favor del Club que le alinee, o que esta esté en tramitación reglamentaria.
2. Que su Documento Nacional de Identidad o pasaporte se acompañe con la licencia federativa para que sea presentado al árbitro antes del inicio del encuentro.
3. Que no haya sido declarado falto de aptitud física, previo dictamen facultativo.
4. Que no esté sujeto a suspensión de su licencia federativa.

En caso de no cumplir o acreditar suficientemente los requisitos contenidos en este artículo, el árbitro del encuentro no permitirá la participación del jugador o jugadores en el mismo. Solamente podrá participar en el caso de que no presentara la licencia si aporta su pasaporte o DNI y firma en el Acta en el lugar reservado para este jugador. Todo ello sin perjuicio de la declaración de alineación indebida en caso de incumplir cualquiera de los requisitos contenidos en este artículo. Además el Delegado del Equipo asumirá las responsabilidades que correspondan y se deriven en el caso de que el jugador no estuviese habilitado para participar en el encuentro.

5. El jugador que antes de comenzar el encuentro no aparezca inscrito en el acta no podrá participar en el mismo. Si lo hicieran será considerado alineación indebida.
6. Todos los jugadores participantes deberán tener licencia con la Asociación Española de Touch por el Club al que representan y por la que están autorizados a jugar. Deberán tener además suscrita la póliza de seguro deportivo correspondiente. Los equipos que alineen jugadores sin licencia o no autorizados perderán sus partidos.
7. Los árbitros deberán comprobar la documentación antes de los partidos y no permitirán la participación de jugadores en ningún partido a menos que cumplan los requisitos de antes descritos.

ART. 10

1. Siempre que en un partido de competición oficial sea alineado un jugador que no se halle reglamentariamente autorizado para tomar parte en ella, o cuya autorización hubiese sido obtenida irregularmente, o se sustituyese indebidamente un jugador por otro, se sancionará al equipo que haya presentado dicho jugador en la forma siguiente:

a) Si la infracción se verifica en eliminatorias a un solo partido o en partidos de desempate, se considerará perdido el encuentro por el equipo infractor.

b) Si el partido ocurre en partido de competición por puntos, se dará también por perdido el partido al equipo infractor, y se le descontarán dos puntos en la clasificación.

ART. 11

1. Los equipos podrán estar formados por un mínimo de 6 jugadores y un máximo de 16. **Para cada partido se podrán alinear un máximo de 14 jugadores.**

2. En el caso de que un Club inscriba más de un equipo, deberá aportar a la organización, en el inicio del Torneo, los componentes de cada uno de ellos. **Un jugador podrá participar, a lo largo de todo el torneo, únicamente con aquel equipo con el que fue inicialmente inscrito.**

3. Para un Torneo concreto, un equipo podrá inscribir jugadores pertenecientes a otro Club, hasta un máximo de dos (2), siempre que ese Club no presente equipo en el Torneo. Dichos jugadores **sólo podrán participar en las fases previas o de grupos, y nunca en las fases eliminatorias.**

DISPUTA DE PARTIDOS

ART. 12

Los partidos tienen una duración de cuarenta y cinco (40) minutos divididos en dos tiempos de veinte (20). Habrá un descanso de cinco (5) minutos. La duración del partido sólo podrá alargarse por circunstancias excepcionales.

La Asociación responsable podrá modificar la duración de los partidos para ajustarse a ciertos requerimientos particulares de la competición. En tal caso, dichas modificaciones deberán ser comunicadas a todos los equipos con la suficiente antelación y deberá contar con la aprobación de la AET.

ART. 13

1. La puntuación otorgada en partidos de competición es la siguiente:

1.1. Fase de grupos:

- 2 puntos por partido ganado.
- 1 punto por partido empatado
- 0 puntos por partido perdido

1.2. Fase de eliminatoria: los empates se decidirán por el procedimiento de “Descarte” o “Drop off” previsto en el Reglamento de juego de la F.I.T. (Regla 4, apartado 4.8).

ART. 14

Para decidir sobre equipos con la misma puntuación en una competición o torneo, podrá utilizarse cualquiera de los siguientes métodos.

1. “Touchdowns” a favor y en contra, pasando el que tenga la diferencia más favorable.
2. Por porcentaje – se dividen los “touchdowns” a favor por los “touchdowns” en contra y se multiplica el resultado por cien, pasando el que tenga el valor más alto.
3. Pasa el equipo que haya anotado mayor número de “touchdowns”.
4. Pasa el equipo que no haya perdido ningún partido.

ART. 15

1. Los actos de indisciplina y mala conducta serán sancionados conforme a lo indicado en el Reglamento de juego de la F.I.T. (Regla 17).