4ª Edición del Reglamento de Juego FIT

Ley 1: Definiciones y terminología.
Ley 2: Terreno de juego y el Balón.
Ley 3: Jugadores seleccionables y vestimenta.
Ley 4: Modo de jugar, tiempo de juego y anotación
Ley 5: Equipo y sustituciones
Ley 6: Comienzo y reanudación del juego.
Ley 7: Posesión
Ley 8: Pase
Ley 9: Rollball
Ley 10: El toque
Ley 11 Acciones sobre o tras las Líneas
Ley 12 Balón tocado en el aire
Ley 13 Fuera de juego
Ley 14 Obstrucción
Ley 15 Penalty
Ley 16 Ventaja
Ley 17 Disciplina y Mala conducta
Ley 18 Arbitro y oficiales del partido
Señales de los árbitros

Ley 1: Definiciones y terminología.

Anotar: El acto de conseguir un “Touchdown”
Áreas de sustitución: Rectángulos marcados en cada lado del campo, uno para cada equipo, miden 20 metros de largo y no mas de 5 metros de ancho, 10 metros hacia cada lado del campo y como mínimo a 1 metro de separación de la línea de banda.
En estas áreas tienen que permanecer todos los jugadores que no se encuentren dentro del terreno de juego hasta que haya una sustitución.
Área de touchdown: El área delimitada por las líneas de banda, la línea de balón muerto y la línea de marca. Hay dos zonas de marca, una a cada lado del campo.
Arbitrar: Adoptar una resolución durante las circunstancias particulares del juego en base a las leyes de su reglamento.
Arbitro: El oficial del partido designado para arbitrar las circunstancias del juego durante un partido.
Ala: La posición del jugador colocado mas externamente (cerca de las bandas) en un equipo dentro del terreno de juego. Hay dos por cada equipo.
Balón muerto: Cuando el balón no está en juego, incluye el periodo siguiente al toque hasta que el balón es puesto en juego en el Rollball, el periodo siguiente a un Touchdown o un penalty hasta que el juego se reanuda y cuando el balón va al suelo dentro o fuera del terreno de juego hasta que se ejecuta el rollball.
Caja de cambios: Ver área de sustituciones
Cambio de posesión: El acto en el que cambia el control del balón de un equipo a otro. También llamado “changeover”
Cuenta de toques: La progresión del número de toques que tiene cada equipo antes de cambiar la posesión, desde cero toques a seis toques.
Delante: La posición o dirección hacia la línea de marca del equipo atacante.
Detrás: Una posición o dirección hacia la línea de marca del equipo defensor
Drop Off: El proceso usado para determinar el ganador de un partido empatado cuando acaba el tiempo de juego.
En juego: Cualquier posición donde un jugador puede involucrarse legalmente en el juego.
Equipo atacante: El equipo que tiene o que gana la Posesión
Equipo defensivo: El equipo que no tiene o que acaba de perder la Posesión.
Expulsión: Cuando a un jugador se le expulsa del terreno de juego, por el resto del partido o durante un periodo de tiempo. El jugador expulsado no puede ser sustituido.
Fin del partido: El árbitro indicara el fin del partido en el balón muerto siguiente a la finalización del tiempo de juego.
Fuera de juego (juego general): Una posición en la que un jugador defensor o atacante no puede formar parte del juego.
Fuera de juego (en el Rollball): Para los jugadores atacantes, una posición adelantada al balón. Para los defensivos, una posición a una distancia menor a 5 metros de la línea de Rollball.
Fuera de juego (en el tap): Una posición adelantada al balón para los jugadores atacantes. Para los defensivos una distancia menor a 10 metros de la línea del Tap.
Ganador: El equipo que consigue anotar el mayor numero de “touchdown” durante un partido.
Infracción: La acción realizada por un jugador contraria a las leyes de juego.
Intercambio obligatorio: Sanción del arbitro a un jugador por cometer una infracción menos grave que una expulsión. Mirar sustitución forzada.

Jugador sustituto: El jugador que reemplaza otro jugador durante una sustitución. Hay un máximo de 8 jugadores sustitutos en cada equipo, deben permanecer en la caja de cambios excepto cuando estén dentro del terreno de juego o durante el cambio.
Lanzado: Jugador defensivo que se mueve rápidamente hacia delante.
Línea de balón muerto: La última línea del terreno de juego. Hay una en cada lado del terreno de juego.
Línea de banda: Las líneas laterales que delimitan el terreno de juego.
Línea de marca: Línea sobre, o tras la que se tiene que plantar el balón para conseguir anotar un “touchdown”.
Línea de marca defensiva: La línea que tiene que defender un equipo para prevenir un “touchdown” del equipo contrario.
Líneas marcadas: Las líneas marcadas en el terreno de juego son las líneas que delimitan el terreno de juego(líneas de banda y línea de balón muerto), mas las líneas de marca, la línea de 5 metros, la línea del medio campo, las líneas de 10 metros y las línea del área de sustitución.
Link: La posición del jugador que esta colocado por dentro del Ala. Hay dos en cada equipo.
La Marca (en un toque): El lugar dentro del terreno de juego justo debajo del centro de gravedad del jugador que tiene la posesión del balón cuando es tocado.
La Marca (en un tap). El centro de la línea de medio campo para comenzar o reempezar un partido, o la posición donde un Penalty es concedido tras una infracción.
Media parte: Cuando acaba el primer periodo de tiempo permitido para el juego que incluye los 5 minutos de descanso.
Medio: El jugador que recoge el balón tras el rollball.
Middle: La posición del jugador situado por dentro del Link dentro del terreno de juego. Hay dos en cada equipo.
Near (cerca): Termino utilizado cuando el jugador con balón esta cerca (15 metros) de la línea de marca del equipo atacante.
Obstrucción: Un intento deliberado tanto de un jugador en ataque como en defensa de ganar una ventaja injusta entorpeciendo al oponente previniendo así una ventaja legal de estos.
Pase: El acto de cambiar la posesión del balón entre dos jugadores del equipo atacante impulsando el balón lateralmente y/o hacia atrás, pudiendo palmear, golpear o lanzar el balón.
Pase de medio: Un pase realizado desde el suelo por el Medio inmediatamente después del rollball.
Penalty: El árbitro sancionara con un Penalty Tap a un jugador o a un equipo cuando infrinja las leyes del juego.
Posesión: Referirse a un jugador o a un equipo que tiene el control del balón.
Rollball: El acto de poner el balón en juego tras un toque o un cambio de posesión. El jugador atacante tiene que estar colocado sobre la marca, de cara a la línea de Marca ósea colocado paralelo a las líneas de banda, dejando el balón en el suelo entre las piernas y de una manera controlada, también puede hacerlo rodar, pero no mas de un metro. Una vez el balón este colocado sobre la marca, el jugador debe pasar (step) sobre el balón. No hay objeciones sobre como debe ser recogido el balón.
Ruck: La zona alrededor del rollball incluyendo el jugador que ejecuta el rollball o planta el balón, el Medio y todos los jugadores defensores involucrados en el área del Toque.
Sustitución: El acto en el que un jugador dentro del campo de juego sale por otro jugador que se encuentra fuera del terreno de juego.

Sustitución forzada: Cuando un jugador es sancionado a un cambio forzado por una infracción mas grave que un penalty pero menos que una expulsión. Mirar cambio forzado.
Tap: El método para comenzar un partido, reempezar tras la primera parte o después de un Touchdown anotado. El Tap es también el método para reempezar el juego cuando se concede un penalty. El Tap se ejecuta colocando el balón en el suelo sobre o detrás de la marca, soltando el balón completamente con ambas manos, golpeando el balón con el pie. El balón no debe rodar más de un metro, y debe ser recogido con claridad sin que vuelva a tocar el suelo de nuevo. El jugador puede "estar de cara" a la línea de marca u orientado hacia cualquier dirección, puede tocar el balón con ambos pies. Se puede realizar siempre que este sobre o a no más de diez metros hacia atrás de la marca. El balón no tiene que ser levantado del suelo antes de realizar un tap.
Terreno de juego: El área de juego está delimitada por las líneas de banda y las líneas de balón muerto. Mirar dibujo terreno de juego.
Tiempo de juego: Es el tiempo durante el que se juega un partido. Normalmente dura 45 minutos incluyendo los 5 minutos del descanso.
Tiempo completo: Cuando acaba el segundo periodo de tiempo permitido para el juego.
Toque: Contacto real y mínimo entre el jugador con posesión del balón y un defensor. El toque incluye el contacto con el balón, pelo o la ropa y puede ser realizado por el atacante o el defensor.
Touchdown: El resultado de que cualquier jugador excepto el medio pose el balón sobre o tras la línea de marca atacante antes de ser tocado.
Ventaja: Parte del juego en la que un equipo tiene el potencial de mejorar su situación relativa al equipo oponente.

Ley 2: Terreno de juego y el balón

2.1 Terreno de juego. El campo de juego es de forma rectangular con unas medidas de 70 metros de longitud de línea de marca a línea de marca excluyendo las áreas de Touchdown y 50 metros de ancho de línea de banda a línea de banda excluyendo las cajas de cambios. Alguna variación en las dimensiones del terreno de juego tiene que ser incluida en las condiciones del torneo o campeonato.
2.2 Líneas. Las línea que marcan el terreno de juego deberían tener 4 centímetros de ancho pero no pueden ser menores a 2´5 centímetros. Las líneas de banda se extienden 5 metros mas allá de la línea de marca para encontrarse con la línea de balón muerto, definiendo así las dimensiones de área de touchdown, 50 metros de ancho por 5 de largo. Las líneas de banda y la línea de balón muerto no forman parte del terreno de juego.
2.3 Áreas de sustitución. Las áreas de sustitución (caja de cambios) no estarán a menos de un metro de distancia de las líneas de banda.
2.4 Conos o banderines. Los conos, banderines o cualquier otro método para marcar el campo deben estar hechos de un material flexible y seguro, de un tamaño adecuado y un color distinguible. Pueden ser colocados en las intersecciones de todas las líneas y tienen que ser colocados en las intersecciones de:
2.4.1. Líneas de banda y líneas de marca
2.4.2. Líneas de banda y línea de balón muerto
2.4.3. Línea de medio campo y líneas de banda.
2.5 Superficie de juego. Normalmente la superficie de juego es césped. Existen otras superficies aprobadas por la Federación Internacional de Touch. No deben ser usadas superficies donde los jugadores pueden causarse lesiones.

2.6 El balón. Se juega con un balón oval, con una forma, tamaño y color aprobados por la Federación Internacional de Touch. El balón debe estar inflado según las recomendaciones. A menos que las condiciones específicas del torneo lo rectifiquen el tamaño del balón es de 36 cm de largo y 55 cm de circunferencia.

Ley 3: Jugadores seleccionables y vestimenta.

3.1Seleccionables. Los jugadores participantes tienen que estar registrados en su Federación o en un miembro afiliado autorizado. Los jugadores internacionales deben ajustarse a los criterios de selección contenidos en “FIT Operational Policy No 3- Player Elegibility”. Los equipos con jugadores no autorizados o no registrados perderán sus partidos.
3.2 Vestimenta de juego. Los jugadores participantes tienen que estar correctamente ataviados con el equipaje del equipo, que estará debidamente aprobado por los miembros afiliados o las federaciones en eventos internacionales. El equipaje consiste en un prenda superior, un pantalón corto (o mallas para las chicas) y calcetines. Se pueden usar atuendos de una sola pieza. Los gorros y gorras que sean seguros y reúnan las características del equipo también están permitidos.
3.3 Calzado. Se tiene que usar un calzado seguro. Hay excepciones como el Touch Playa. El calzado con tornillos, tacos largos, tacos de metal o peligrosos están prohibidos.
3.4 Dorsales. Todos los jugadores tienen que llevar un numero identificativo, claro y visible, no pueden ser mas pequeños de 16 cm de alto, estarán colocados en la parte posterior de la prenda superior. Como alternativa pueden colocarse números en ambas mangas, no pueden ser más pequeños de 8 cm de alto. Se pueden colocar números en las prendas inferiores. Dos jugadores del mismo equipo no pueden llevar el mismo número. Los números deben ser visibles, están restringidos a dos dígitos y deberían ser consecutivos. Los números identificativos de los jugadores para los eventos de las Federaciones tienen que ser del 1 al 16.
3.5 Joyas y uñas de las manos. Los jugadores no podrán participar en ningún partido mientras lleven puesto cualquier tipo de joya, cadena, pulsera o cualquier cosa que pueda resultar peligrosa. La uñas largas y peligrosas deben ser tapadas con cinta o esparadrapo.
3.6 Otros. Los jugadores pueden llevar gafas o gafas de sol siempre que sean seguras, o sigan las especificaciones de sus respectivas federaciones. Protecciones medicas como tobilleras, rodilleras o coderas pueden ser usadas si no son peligrosas. Cualquier cosa peligrosa no se puede usar.
3.7 Responsabilidad de los miembros. Los organizadores y responsables de la competición tienen que atender a los participantes, y es fundamental que cuiden y velen por la seguridad de todos ellos. Las variaciones menores sobre los jugadores seleccionables o los requisitos de la vestimenta de los jugadores deben ser hechas por las Federaciones y los Miembros Afiliados.

Ley 4: Modo de juego, tiempo de juego y anotación.

4.1 Objetivo. El objetivo de cada equipo en el juego del Touch es la de anotar Touchdown y evitar que el contrario anote.
4.2 Modo de juego. El balón puede ser pasado, golpeado o entregado entre jugadores "en juego" del equipo atacante que a su vez pueden correr o moverse con el balón intentando ganar ventaja territorial y anotar. Esta prohibido patear el balón. Los jugadores defensivos intentaran evitar que el equipo atacante gane terreno tocando al jugador el balón. Tanto el defensor como el atacante pueden iniciar el toque. Después del toque, el juego para y se reanuda con un rollball, a menos que se aplique alguna otra normativa.
4.3 Tiempo de juego. Un partido dura 45 minutos, con dos medias partes de 20 minutos, hay un descanso en el medio de 5 minutos. La organización del torneo puede variar la duración de los partidos.
4.4 El final del partido. Cuando se acaba el tiempo, el juego continúa hasta el siguiente balón muerto donde el árbitro señala el final del partido.
4.5 Anotación. Cuando un jugador exceptuando al Medio planta el balón en el suelo sobre o tras la línea de marca atacante y dentro de la zona de marca sin ser tocado se concede un Touchdown. Cada Touchdown contabiliza como un punto.
4.6 Tocado mientras se intenta anotar. Si un jugador ha sido tocado durante el acto de plantar el balón sobre o tras línea de marca, el Toque cuenta y el Touchdown no es concedido.
4.7 Ganador. Al final del partido el equipo que haya conseguido más Touchdown es el ganador. Cuando en un partido ningún equipo consigue anotar o si los dos equipos anotan el mismo numero de touchdown, se declarara el partido como empatado.
4.8 Drop Off. Si al final de un partido empatado es necesario un ganador se utilizará el procedimiento denominado Drop Off.
4.8.1 Cada equipo reducirá en 1 su número de jugadores, y dentro de los siguientes 60 segundos tomaran posiciones para reanudar el juego desde el centro del campo y en la misma dirección en la que cada equipo había terminado el partido.
4.8.2 Cuando el jugador ha salido y los equipos se han recolocado el juego continua con un tap desde la línea del centro del campo, sacara el Tap el equipo que ganó el sorteo al principio del partido.
4.8.3. Si el equipo tiene a un jugador que ha sido expulsado comienza el Drop Off con cuatro jugadores.
4.8.4. Las sustituciones durante el Drop Off se efectúan de acuerdo a las leyes normales de sustitución.
4.8.5. Si ningún equipo se proclama campeón al cabo de dos minutos suena una bocina o un pito y en el siguiente balón muerto el juego cesa entonces un jugador de cada equipo abandona el campo.
4.8.6. Se reanuda el juego inmediatamente después que los jugadores abandonen el campo en el mismo sitio donde cesó (por ejemplo el equipo mantiene la posesión y sigue la cuenta de toques, o hay un cambio de posesión en el sexto toque o por una infracción)
4.8.7. El reloj no para cuando la bocina suena cada dos minutos y no hay tiempos muertos durante el Drop Off.
4.8.8. Cada dos minutos suena la bocina para que un jugador salga del campo.
4.8.9. Cuando los equipos reducen su número de jugadores a tres no habrán mas Drop Off, el partido continua hasta que uno de los dos equipos consiga anotar un Touchdown.

Si un jugador es expulsado ya sea, por un periodo de tiempo o por todo el partido, cuando el equipo solo tiene tres jugadores, se acaba el juego y el equipo no infractor es declarado campeón.
4.8.10. Durante el Drop Off solo cuando cada equipo haya tenido como mínimo una posesión del balón, el primer equipo en conseguir anotar será el ganador. Si un equipo consigue anotar en la primera posesión tras comenzar el Drop Off, el Touchdown cuenta. Pero el otro equipo reanudará el juego hasta que ocurra un cambio de posesión y entonces termine el partido. Si ese equipo consigue anotar, se reanudará el juego y será el siguiente equipo en anotar el ganador.
4.8.11 Será cada equipo quien decida que jugador tiene que abandonar el terreno de juego cada vez.
4.8.12. En equipos mixtos los jugadores abandonaran el terreno de juego en cualquier secuencia siempre que mantengan:
4.8.12.1. Un mínimo de 1 jugador masculino y 1 jugador femenino en el campo todo el tiempo; y
4.8.12.2. El máximo número de jugadores masculinos en el campo es de 3.
4.9 Partidos sin terminar. Si un partido no se termina bajo alguna circunstancia las Federaciones y Miembros Afiliados Autorizados deberán decidir el resultado.

Arbitraje de la Ley 4
4. A. A menos que otra norma se aplique, al cometer una infracción del artículo 4.2 se le concede un Penalty al equipo no infractor donde ocurrió la infracción.
4. B Si se comete una infracción del artículo 4.8.12.1 se le concede un penalty al equipo no infractor en el centro de la línea del medio campo.

Ley 5: Composición del equipo y sustituciones.

5.1. Número de jugadores. Un equipo consiste en un máximo de 14 jugadores. No más de 6 de ellos estarán dentro del terreno de juego en cualquier momento.
5.2 Competiciones Mixtas: En competiciones mixtas el numero máximo de jugadores masculinos permitidos es de 3 y un minino en el terreno de juego de 1.
5.3 Sustituciones: Los jugadores pondrán intercambiarse en cualquier momento de acuerdo al procedimiento descrito en el artículo 5.4. No hay un límite de veces en las que un jugador puede ser cambiado.
5.4 Procedimientos de cambio. Los jugadores sustitutos deben permanecer dentro de las cajas de cambio durante el partido. Todas las sustituciones tienen que ocurrir, en o dentro de la caja de cambio y solo cuando el jugador sustituido ha cruzado la línea de banda y entra en la caja de cambio. Sujeto a las condiciones específicas de cada torneo añadimos que:
5.4.1 Los cambios tienes que ser realizados por el lado correcto del terreno de juego.
5.4.2. Los sustitutos no deben retrasar su entrada al terreno de juego.
5.4.3. No es necesario el contacto físico entre los jugadores intercambiados.
5.4.4 Los jugadores que abandonan o entran en el terreno de juego no deben obstruir o interrumpir el juego, y deben entrar en el terreno de juego desde una posición “en juego”.
5.4.5 Después de un Touchdown, los jugadores pueden intercambiarse y no tienen que esperar a que los jugadores sustituidos entren en la caja de cambios.
5.5 Entrenadores y Delegados del equipo. Los entrenadores y los demás miembros deben mantenerse en la caja de cambios durante los partidos, sin embargo el entrenador o el delegado pueden moverse entre la caja de cambios y el final del terreno de juego, en esa situación el entrenador o delegado no puede acercarse a menos de 5 metros de la línea de balón muerto y no puede dirigir al equipo.

Arbitraje de la Ley 5
5. A Una infracción del articulo 5.1, 5.2, o 5.4 se sanciona con un Penalty concedido al equipo no infractor en la posición del balón cuando se identifico la infracción o cinco (5) metros dentro del campo donde la sustitución tuvo lugar, donde quiera que haya mayor ventaja.
5. B Una infracción del artículo 5.5 se sanciona con un penalty concedido al equipo no infractor en la posición del balón y al entrenador del equipo se le pedirá que vuelva inmediatamente a su caja de cambios y permanecer allí por el resto del partido.

Ley 6: Comienzo y reanudación del juego.

6.1 El Sorteo “Toss”. Los capitanes tiraran una moneda al aire en presencia del Arbitro y el ganador recibirá la posesión del balón en la primera parte, elegirá la dirección de juego y también la caja de cambios de su equipo para todo el partido incluyendo cualquier tiempo extra.
6.2 El Tap Off. Un jugador del equipo atacante comenzara el partido con un Tap en el centro de la línea de medio campo, siguiendo las indicaciones del árbitro para comenzar. Todos los jugadores de equipo atacante tienen que mantenerse en una posición en juego hasta que se realiza el Tap. Todos los jugadores del equipo en defensa tienen que mantenerse a una distancia mayor a los 10 metros de la línea donde se realiza el Tap. Los defensores pueden moverse hacia delante siempre que el Tap haya sido ejecutado.
6.3 Reanudar el juego tras el descanso. Para reanudar el juego los equipos deben cambiar de medio campo y por tanto su dirección de juego. El equipo que perdió el Toss al principio sacará ahora con Tap en la línea de medio campo. Las demás condiciones del artículo 6.2 se siguen aplicando.
6.4 Reanudar el juego después de un touchdown. Para la reanudación del juego después de anotar, el equipo que recibió el Touchdown será el que reanude el juego con un Tap, como se describe en el artículo 6.2. El tiempo para comenzar el juego tras la consecución de un Touchdown debe ser mínimo.

Arbitraje de La Ley 6
6. A Una infracción del artículo 6.2 cometido por el equipo atacante se sanciona con un cambio de posesión en el centro de la línea de medio campo.
6. B Una infracción del articulo 6.2 cometido por el equipo defensor se sanciona con un Penalty concedido al equipo atacante diez (10) metros delante del centro de la línea de medio campo.
6.C Una infracción del articulo 6.4 cometido tanto por el equipo atacante o defensor se sanciona con un Penalty concedido al equipo no infractor en el centro de la línea de medio campo.

Ley 7: Posesión

7.1General. Si no se aplica ninguna otra regla, el equipo con el balón tiene derecho a seis toques antes del próximo cambio de posesión.
7.2 Procedimiento en el cambio de posesión. Después del sexto toque o en una pérdida de posesión por otra causa, el balón tiene que ser entregado o pasado al jugador contrario más próximo y sin retraso. Alternativamente para permitir el “changeover”, el balón puede ser dejado en el suelo sobre la Marca sin retraso. Si un jugador del nuevo ataque pide el balón tendrán que dárselo si retraso. Los jugadores que pierden la posesión no deben retrasar deliberadamente el “changeover”
7.3 Balón al suelo. Si el balón cae al suelo durante el juego habrá un cambio de posesión. La Marca para el cambio de posesión estará donde el balón toco por primera vez el suelo. O donde el jugador atacante paso o tiro el balón, donde quiera que el equipo obtenga mayor ventaja.
7.4 Balón al suelo con control. Si el balon contacta con el suelo mientra sigue estando bajo control del jugador no habrá cambio de posesión y el juego continúa. Esto no se aplicara al Medio dentro de la zona de marca en cuyo caso perderá la posesión.
7.5 Balón sin control. El juego continua si un jugador pierde el control del balón siempre que este no caiga al suelo, incluso si durante el control del balón este es lanzado hacia delante accidentalmente. Mirar artículo 9.4.3
7.6 Balón tocado deliberadamente por un defensor. Si un defensor toca el balón pero no consigue mantener el control del balón y seguidamente es recuperado por un atacante, retendrán la posesión y la cuenta de toques comienza de cero.
7.7 Balón tocado accidentalmente por un defensor. Si el balón golpea accidentalmente con un defensor y el balon seguidamente es recuperado por un atacante “en juego” retienen la posesión y la cuenta de toques continua como iba.
7.8 Intercepción. Las intercepciones están permitidas siempre que el jugador defensivo este “en juego”. Después de una intercepción el juego continua hasta que se efectúe el primer toque, se anote un touchdown o se pare el juego por otro tipo de infracción.
7.9 Coger el balón simultáneamente “Dead Heat Catch”. Si un atacante y un defensor cogen el balón al mismo tiempo, el toque cuenta y el equipo atacante retiene la posesión siempre que no sea el sexto toque.

Arbitraje de la Ley 7
7. A Una infracción del artículo 7.2 por el equipo defensor se sanciona con penalty concedido al equipo atacante situado 10 metros delante de la Marca del cambio de posesión.

Ley 8: Pases

8.1 General. Un jugador con posesión puede pasar, palmear, golpear, lanzar o entregar de cualquier manera el balón a cualquier jugador que este “en juego” del equipo atacante.
8.2 Pase Adelantado. Un jugador con posesión no puede pasar, palmear, golpear, lanzar o enviar el balón en una dirección hacia adelante.
8.3 Receptor en fuera de juego. Un jugador atacante en apoyo debe estar “en juego”. El receptor del balón no puede estar delante del jugador que tenia la posesión, incluso si el pase, palmeo, golpe o lanzamiento no es hacia delante.
8.4 Pasando a un defensor “en juego” Un jugador que pasa hacia adelante o hacia un jugador de la defensa puede ser sancionado con Penalty. Si el defensor intenta coger el balón o juega el balón y el balón se cae al suelo, la infracción del pase adelantando del artículo 8.2 es aplicada. De cualquier manera si el defensor coge el balón jugará con ventaja como dicta la ley 16 y que incluso interpretan los artículos 7.6 al 7.9.

Arbitraje de la Ley 8
8. A Una infracción del artículo 8.2 por un jugador con posesión se sanciona con un penalty concedido al equipo defensor en la Marca donde el balón fue lanzado hacia delante.
8. B Una infracción del artículo 8.3 por el receptor del balón se sanciona con un penalty concedido al equipo defensor en la Marca donde el balón fue lanzado.
8. C La ley 16 se aplica cuando la ventaja es evidente.

Ley 9: Rollball

9.1 Método. El Rollball tiene que ser ejecutado correctamente, el atacante estará en la posición de la Marca, de cara a la línea de marca y paralelo a las líneas de banda. Colocara el balón en suelo entre sus piernas y pasara “step” sobre el balón o lo hará rodar entre su piernas no mas de 1 metro. No hay restricciones en la manera de levantar el balón en un Rollball.
9.2 La Marca. La Marca para el Rollball estará situada bien donde el Toque sucedió (mirar Regla 10.2), donde el balón cae al suelo, o 5 metros dentro de la Línea de Banda si cae fuera del terreno de juego o donde el árbitro así lo indique.
9.3 Cadencia “Timing”. El Rollball tiene que realizarse sin retraso.
9.4 Cuando es necesario. Los jugadores realizaran un Rollball bajo las siguientes circunstancias:
9.4.1 Cuando hay un Toque.
9.4.2 Cuando cambia la posesión tras el sexto Toque.
9.4.3 Cuando cambia la posesión al caer el balón al suelo o tras ser golpeado ya sea hacia delante o hacia atrás. (Mirar regla 7.5)
9.4.4 Cuando cambia la posesión debido a una infracción por parte de un jugador atacante durante un Penalty, un Tap o un Rollball.
9.4.5 Cuando cambia la posesión tras un Toque al Medio o cuando el Medio posa el balón sobre o tras la línea de ensayo.
9.4.6 Cuando cambia la posesión debido a que un jugador con posesión toca la Línea de Banda o la línea de balón muerto; o
9.4.7 Cuando el árbitro así lo indique
9.5 Rollball voluntario. Los jugadores no deben realizar un Rollball a menos que exista un Toque o que el árbitro se lo indique.
9.6 Jugadores atacante en el rollball. Cualquier otro jugador atacante puede recibir el balón durante el rollball. El jugador se convertirá en el Medio y puede hacer rodar el balón con las manos, golpear el balón hacia atrás o controlar el balón con el pie antes de coger el balón, siempre que el balón no se caiga, sea golpeado hacia delante o se mueva mas de 1 metro. El Medio no puede retrasarse en levantar o coger el balón.
9.7 El Medio. El Medio puede realizar un pase o puede correr con el balón. De todas maneras si el Medio es tocado, el equipo pierde la posesión. Un jugador deja de ser el Medio una vez haya pasado el balón.
9.8 Jugadores defensores en el Rollball. Los jugadores defensores no deben obstruir a los jugadores con posesión o la realización de un Rollball. Todos los jugadores del equipo defensor deben retirarse hacia su línea de marca a una distancia nunca menor a los cinco (5) metros de la Marca del Rollball. Los jugadores defensores no se pueden mover hacia delante hasta que el Medio ha tocado el balón a menos que el arbitro le indique que si puede hacerlo. (Mirar regla 13.2.1)
9.9 Acciones sin un Medio colocado. Cuando el Medio no esta en posición de recoger el balón después de un rollball, los jugadores de la defensa pueden moverse hacia delante tan pronto como el jugador con posesión suelta el balón. Cuando el balón esta sobre la Marca y el atacante pasa sobre ella, el equipo defensor debe moverse hacia delante de su posición de los 5 metros tan pronto como el pie o el cuerpo del atacante pasa sobre el balón.
9.10 Recupera la posesión. Cuando no haya un Medio colocado detrás del jugador con balón durante un Rollball y los defensores se hayan movido hacia delante y hayan

tocado el balón, habrá un cambio de posesión y el juego se reanuda con un Rollball en la misma Marca.

Arbitraje de la Ley 9

9. A Una infracción del artículo 9.1 se sanciona con un cambio de posesión en la Marca donde el Rollball debería haber sido realizado.

9. B Una infracción de los artículos 9.2 o 9.3 se sanciona con un Penalty concedido al equipo no infractor en la marca donde el Rollball debería haber sido realizado.

9. C Una infracción del artículo 9.5 se sanciona con un Penalty concedido al equipo no infractor en la Marca donde el Rollball se realizó.

9. D Una infracción del artículo 9.8 se sanciona con un Penalty concedido al equipo atacante 5 metros delante de la Marca de Rollball.

9. E Un jugador que realiza un Tap en vez de un Rollball perderá la posesión y el otro equipo reanudara el juego con un Rollball en la Marca.

Ley 10: El Toque

10.1 General. Un Toque es el contacto entre el jugador con posesión y un defensor. El toque incluye el contacto con el balón, el pelo o la ropa y puede ser realizado por el defensor o por el jugador con posesión
10.2 La Marca en el Toque. La Marca en el toque esta situada en la posición exacta sobre el terreno de juego debajo del centro de gravedad del jugador con posesión de balón en el momento del Toque.
10.3 Mínima fuerza. Los jugadores de ambos equipos tanto el atacante como el defensor deben usar la mínima fuerza necesaria para realizar el Toque. Los jugadores deben asegurarse que el método empleado para realizar el Toque no supone un riesgo para la seguridad de los jugadores.
10.4 Balón Muerto. Una vez haya Toque al balón no se le considera en juego hasta que se realiza el Rollball. La posesión no cambia si un jugador deja caer el balón después de un Toque y antes del Rollball.
10.5 Balón golpeado de las manos accidentalmente. Si el balón es accidentalmente golpeado y quitado de las manos de un jugador con posesión durante un Toque, el Toque cuenta. El jugador retiene la posesión, deberá recoger el balón y realizar el Rollball.
10.6 Balón golpeado deliberadamente de las manos. Los jugadores no pueden golpear deliberadamente al balón para quitárselo de las manos durante la realización de un Toque.
10.7 Seguir corriendo después de un Toque. Después de un toque el jugador con balón tiene que parar, volver a la Marca del Toque si la ha sobrepasado y entonces realizar el Rollball sin retraso. Los jugadores no deben correr o seguir jugando después de que un Toque haya sido realizado.
10.8 Toque y pase. Un jugador no puede pasar o entregar el balón después de haberse realizado un toque.
10.9 Proclamar un Toque. Un jugador no puede reclamar un Toque a menos que el toque haya sido realizado de acuerdo a la regla 10.1. Los jugadores debe evitar gritar “Si” seguido de un “NO” cuando están realizando los Toques. Los jugadores no pueden reclamar un Toque antes del contacto.
10.10 Toque simultaneo. Si el árbitro no puede distinguir si el pase es antes o después del toque siempre que el balón no vaya al suelo, el Toque cuenta como un Toque simultaneo y realizará un Rollball a menos que sea el sexto toque y haya un cambio de posesión.
10.11 Toque mientras se intenta anotar. Si un jugador planta el balón en el suelo sobre o tras la línea de ensayo al mismo tiempo que el Toque es hecho, el Toque cuenta y el Touchdown no es concedido.
10.12 Tocado más allá de la Línea de Marca. Si el Toque es sobre o tras la Línea de Marca antes de que el balón sea plantado, el jugador con posesión se moverá hacia su línea de marca defensiva a una posición a 5 metros de la Línea de Marca de ataque y realizara un Rollball, siempre que no sea el sexto toque. Si el jugador tocado es el Medio, se aplicara la regla 9.7, cambiara la posesión y el juego se reanuda con un Rollball en la misma posición.
10.13 Tocado detrás de la Línea de Marca defensiva. Si un jugador con posesión es tocado mientras esta sobre o tras su Línea de Marca defensiva, el Toque cuenta y el juego se reanuda con un rollball 5 metros dentro del terreno de juego donde el jugador con posesión fue tocado.

10.14 Tocar a un jugador defensivo fuera de juego. Si un jugador con posesión de balón realiza un toque sobre un defensor en fuera de juego que esta esforzándose en retirarse y mantenerse fuera del juego, el Toque cuenta. Si el jugador con posesión es el Medio habrá cambio de posesión de acuerdo con la le regla 9.7

Arbitraje de la Ley 10
10. A Una infracción de los artículos 10.3, 10.6, 10.7, 10.8 o 10.9 se sanciona con un Penalty concedido al equipo no infractor en la Marca donde sucedió la infracción.

Ley 11: Acciones sobre o tras las Líneas.

11.1 Sobre o tras la Línea de Banda o Línea de Balón Muerto. Las líneas que marcan el terreno de juego se las considera fuera del juego. Se considera juego muerto cuando el balón o el jugador con posesión tocan o cruza la Línea de banda o Línea de Balón Muerto.
11.2 Tocados antes de cruzar las Líneas de Banda. Si un jugador con posesión es tocado antes de pasar las Líneas de Banda, incluso si el defensor esta fuera del terreno de juego, el Toque cuenta y el juego continúa con un Rollball en la Marca del Toque.
11.3 Rollball cerca de la Línea de Marca defensiva. El equipo atacante no tiene por que realizar un Rollball dentro de los 5 metros de su línea defensiva de Marca. Después del Toque el jugador con posesión se puede mover hacia delante hasta la línea discontinua de 5 metros realizando el Rollball.
11.4 Rollball cerca de la Línea de Marca atacante. Cuando hay un Toque dentro de los 5 metros de la Línea de Marca atacante, el jugador con posesión puede moverse directamente hacia detrás de la Marca hasta la línea discontinua de 5 metros donde se realizara el Rollball.
11.5 Acciones defensivas cerca de la Línea de Marca. Los defensores pueden mantenerse sobre su propia Línea de Marca si el jugador con posesión de balón se encuentra sobre o dentro de la linea discontinua de 5 metros. Cuando el jugador con posesion esta mas alla de la linea discontinua de 5 metros y dentro de los 15 metros de distancia (near) de la Línea de Marca, todos los defensores estan obligados a moverse hacia delante intentando hacer un Toque, y deben seguir haciendolo hasta que haya un Toque o un Toque inminente.
11.6 Retirarse de un Toque. Los defensores no pueden retirarse o esquivar un toque deliberadamente mientras se aplica el artículo 11.5
11.7 Infracciones Repetitivas. Si el equipo defensor es continuamente sancionado por no moverse hacia delante bajo el articulo 11.5, se le obligara a sacar un jugador del terreno de juego. Ese jugador irá a la caja de cambios y no podrá volver al terreno de juego o ser sustituido por otro jugador hasta que el equipo defensivo recupere la posesión.

Arbitraje de la Ley 11
11. A Cuando no se comete ninguna otra infracción, y se incumple el artículo 11.1, el juego se reanuda con un rollball por parte del equipo defensivo 5 metros dentro del campo donde la línea de banda fue tocada o sobrepasada, o en la línea discontinua de 5 si fue en la Línea de Balón Muerto.
11. B Una infracción del artículo 11.5 se sanciona con un Penalty concedido al equipo no infractor en la marca sobre la línea discontinua de 5 metros o donde la infracción se cometió.
11. C Una infracción del artículo 11.6 se sanciona con un Penalty concedido al equipo no infractor en la Marca donde se cometió la infracción.
11. D Una infracción del artículo 11.7 se sanciona con la expulsión de un jugador mas cercano a la infracción y un Penalty se concederá al equipo no infractor en la Marca sobre la línea discontinua a 5 metros o donde ocurrió la infracción.

Ley 12: Balón tocado en el aire.

12.1 Contacto intencionado por el defensor. Si el balón va al suelo después de que el defensor intente recuperar la posesión, el equipo atacante retiene la posesión del balón y la cuenta de toques comienza. Esto también se aplica si el jugador golpea el balón hacia el suelo deliberadamente. La Marca donde se realizará el Rollball es donde el balón toco por primera vez el suelo o donde el defensor toco el balón, donde la ventaja sea mayor para el equipo atacante.
12.2 Contacto intencionado pero sin caerse. Si un defensor toca el balón en el aire y el balón es recuperado por un atacante, el juego continua y la cuenta de Toques recomienza en el siguiente Toque. (“Seis mas”).
12.3 Contacto intencionado y recogido por el atacante otra vez. Si un atacante intenta recuperar el balón después de un contacto intencionado por el defensor y el balón cae al suelo, el equipo atacante retiene la posesión, y la cuenta de Toque se reinicia como rige el articulo 12.1 de tal manera que el arbitro decidirá si hay intencionalidad en el contacto con el balón o es el ángulo de pase del atacante la causa de que el balón caiga al suelo.
12.4 Contacto sin intención y el balón cae al suelo. Si el balón rebota en un defensor que no ha intentado recuperar el balón y cae al suelo, habrá cambio de posesión y el juego se reanuda con un Rollball donde el balón toca el suelo primeramente o donde el balón fue rebotado por el defensor, donde la ventaja sea mayor para el que gana la posesión
12.5 Contacto sin intención y sin caerse el balón al suelo. Si el balón rebota en un defensor que no tiene intención de recuperar el balón y la posesión de balón es retenida por el equipo atacante, el juego continua y la cuenta de Toques también continua.
12.6 Anotar después del contacto con un jugador defensivo. Si el balón es recuperado por un atacante (incluyendo el Medio), después de que sea tocado en el aire por un defensor, y el atacante planta el balón en el suelo dentro de la zona de Marca, se concederá un Touchdown.

Arbitraje de la Ley 12
12. A Si ninguna otra infracción se comete se aplicaran detalladamente los artículo del 12.1 al 12.6.

Ley 13: Fuera de Juego

13.1 Atacante en fuera de juego. Un atacante estará en fuera de juego, inoperante y susceptible de Penalty, siempre que el jugador este delante o enfrente del jugador con posesión de balón, o delante o enfrente del ultimo jugador que tuvo la posesión del balón si este está en el aire. Los jugadores atacantes en fuera de juego están obligado a volver a una posesión "en juego" tan pronto como sea posible y debe mantenerse en una posición "en juego" hasta que se realice el Tap o el Rollball se complete. Los atacantes en fuera de juego no pueden involucrarse en el juego. Mirar Ley 1.
13.2 Defensor en fuera de juego. Si un jugador del equipo defensivo está en fuera de juego tiene que realizar el esfuerzo de volver a una posición donde esté "en juego":
13.2.1 En el Rollball, cuando se retira un mínimo de 5 metros como es indicado por el árbitro o hasta la Línea de Marca defensiva. Mirar articulo 9.89, y
13.2.2 En el Tap, cuando el jugador se retira 10 metros de la Marca o hasta la Línea de Marca defensiva.
13.3 Defendiendo cerca de la Línea de Marca. Un jugador defendiendo cerca de la Línea de Marca defensiva durante un Rollball dentro de 5 metros o tras un Tap dentro de los 10 metros de la Línea de Marca defensiva, estará en juego cuando al menos un pie toque el suelo, sobre o detrás de la Línea de Marca y el otro pie pase sobre o detrás de la Línea de Marca defensiva.
13.4 Defensor en fuera de juego retirándose. A menos que el jugador se involucre en el juego con lo que se aplicara el articulo 13.2, se aplicara ventaja al jugador en fuera de juego si esta realizando el esfuerzo de retirarse a una posición "en juego". La ventaja también se aplica si el jugador con posesión realiza el Toque a un jugador en fuera de juego que hace el esfuerzo de retirarse a una posición en juego.
13.5 Línea de retirada del defensor. Cuando la defensa se retira hacia una posición en juego tras la realización del Toque debe mantener la misma dirección hasta llegar a una posición en juego. El ángulo seleccionado por el defensor para la retirada debe mantenerse constante hasta que el jugador este en juego de acuerdo a los artículos 13.2 y 13.3.

Arbitraje de la Ley 13
13. A En una infracción del articulo 13.1 hay un cambio de posesión y el juego se reanuda con un Rollball por parte del equipo no infractor en la Marca donde la infracción fue cometida.
13. B Una infracción del articulo13.2 se sanciona con un Penalty concedido al equipo no infractor cerca de la infracción a lo largo de la línea de 5 metros delante de la Marca para un fuera de juego en el Rollball o 10 metros delante si la infracción fuera en un Tap
13. C Una infracción del artículo 13.3 o del 13.5 se sanciona con un Penalty concedido al equipo atacante sobre la línea discontinua de 5 metros cerca de donde se cometió la infracción.

Ley 14: Obstrucción

14.1 Jugadores con posesión. Un jugador con posesión no puede correr o moverse por detrás de otro atacante o del árbitro con la intención de evitar el Toque y ganar una ventaja ilegal.
14.2 Jugadores en apoyo. Un atacante apoyando al jugador con la posesión del balón puede moverse como le sea necesario pero no puede sujetar, empujar o variar su posición deliberadamente para interferir con el defensor que va a realizar el Toque. Un atacante en apoyo puede moverse detrás del jugador con posesión.
14.3 Obstrucción involuntaria. Si un jugador en apoyo realiza una obstrucción aparentemente involuntaria o accidentalmente y el jugador con posesión de balón cesa la evasión y permite el Toque, el Toque cuenta y no se concede un Penalty.
14.4 Equipo defensor. Los jugadores en defensa podrán seguir, como una “sombra” o en “espejo” a los atacantes en apoyo siempre que sea sin contacto, sin obstruir y sin interferir con los jugadores en apoyo.
14.5 Obstrucciones en el Rollball. Un defensor no puede interferir con la acción del Medio, en o tras el Rollball. Mirar el artículo 9.8 y 13.2.
14.6 Obstrucción del Árbitro. Si el Árbitro causa una obstrucción ya sea a un atacante o a un defensor, el juego cesará y recomenzará con un Rollball en la Marca de la obstrucción. La cuenta de Toques no cambia.

Arbitraje de la Ley 14
14. A Una infracción de los artículos 14.1, 14.2, 14.4 se sanciona con un Penalty concedido al equipo no infractor en la Marca donde se cometió la infracción.
14. B Una infracción del artículo 14.5 se sanciona con un Penalty concedido al equipo no infractor 10 metros delante de la Marca del Rollball.

Ley 15: Penalty

15.1 General. Cuando se conceda un Penalty debido a alguna infracción el equipo no infractor reanuda el juego con un Penalty Tap. El Penalty Tap es lo mismo que el Tap utilizado para comenzar o reanudar el juego en el descanso y tras anotar un Touchdown. Todos los jugadores deben estar en una posición "en juego" cuando se realiza un Penalty Tap (Mirar artículos 13.2.2 y 13.3)
15.2 Método. El Tap se realiza colocando el balón en el suelo, en o detrás de la Marca, soltando el balón con ambas manos, golpeando el balón con cualquiera de los pies o pisando el balón con el pie. El balón no puede rodar o moverse más de 1 metro y debe ser recogido claramente sin que vuelva a tocar el suelo. El jugador puede estar orientado en cualquier dirección. Y siempre que el balón esta sobre la Marca o a no más de 10 metros detrás de la Marca, el balón no tiene porque ser levantado del suelo antes de realizar el Tap.
15.3 La Marca. La Marca para realizar un Penalty Tap se encuentra donde se cometió la infracción a menos que lo indique otra norma o así lo indique el arbitro. Mirar ley 13 Fuera de juego. Para las infracciones dentro de los 5 metros de la Línea de Marca, La Marca para el Penalty Tap estará sobre la línea de 5 metros. Para infracciones más allá del terreno de juego o en la zona de Marca, el Penalty Tap se realizara a 5 metros hacia dentro del campo desde la Línea de Banda y sobre la línea discontinua de 5 metros o donde así lo indique el Árbitro. Los jugadores defensores deben mantenerse a 10 metros de la Marca, sobre o tras la Línea de Marca defensiva, hasta que el Tap se realice. Mirar artículo 13.2.2. y 13.3.
15.4 Cadencia "Timing". El Penalty Tap no puede retrasarse una vez que el árbitro ha señalado la Marca. La Marca suele ser indicada antes de que se realice el Penalty Tap. De cualquier manera si un jugador con posesión de balón se sitúa en la Marca correctamente antes de que esta sea señalada y el árbitro dándose cuenta de alguna indicación del jugador y siempre que todos los atacantes estén "en juego", el Penalty Tap se podrá realizar rápidamente para poder obtener una ventaja. La ventaja también se aplica durante el juego tras el Tap particularmente con los jugadores defensores en fuera de juego.
15.5 Rollball en vez de Tap. Un jugador puede realizar un Rollball en vez de un Penalty Tap. El jugador que levanta el balón no se convierte en Medio.
15.6 Penalty Touchdown. Se concederá un Penalty Touchdown si cualquier acción por parte de un jugador, un miembro del equipo o un espectador es considerada por el árbitro como contraria a las leyes o al espíritu del juego limpio y evita la consecución de un Touchdown.

Arbitraje de la Ley 15
15. A. En una infracción del articulo 15.1 por parte del equipo defensor se le concederá un Penalty al equipo atacante en la marca donde se cometió la infracción (Mirar articulo 13.B)
15. B En una infracción del artículo 15.1, 15.2, o 15.3 por parte del ataque el juego se reanuda con un Rollball en la Marca tras un cambio de posesión
15. C La Marcas para un Penalty por fuera de juego regido en el articulo 15.3 estarán cerca de la infracción a lo largo de la línea a 5 metros delante de la marca por un fuera de juego en Rollball o a 10 metros delante de la Marca por fuera de juego en un Penalty, donde debería haber estado el jugador infractor para estar "en juego".

15. D Retrasar un cambio de posesión por parte de un defensor se sanciona con un penalty concedido al equipo atacante 10 metros delante de la Marca del cambio de posesión

15. E Obstrucciones por parte de un defensor en el Rollball será sancionado con un Penalty concedido al equipo no infractor 10 metros delante de la Marca para el Rollball donde se cometió la infracción. Mirar artículo 14.5

Ley 16: Ventaja

16.1 General. El principio de Ventaja se aplica siempre que el equipo no infractor obtenga fácilmente una ventaja obvia. La ventaja tiene que ser clara y tiene prioridad sobre otra Leyes.
16.2 Aplicación. Cuando se aplica la Ventaja el equipo tiene la oportunidad de explotarla de acuerdo con el reglamento. Si la ventaja no se obtiene el juego cesa ya sea por otra acción o por la infracción en el juego realizada antes. Una vez que la Ventaja ha sido explotada el juego continúa.
16.3 Tipos de ventaja. La Ventaja normalmente la realiza el equipo mediante su posición dentro del terreno de juego o por medio de la posesión del balón, de todas maneras existen otro tipo de Ventaja, tanto tácticamente como en forma de Touchdown.
16.4 Infracciones seguidas. Si mientras un equipo explota la Ventaja, ocurre una infracción posterior, el reglamento se aplica sobre la infracción inicial.

Ley 17: Disciplina y Mala conducta

17.1 Mala conducta. Los jugadores y miembros del equipo que infrinjan las Leyes del Touch podrán ser sancionados con un Penalty o con cualquier acción apropiada acorde a la seriedad de su infracción. Se concederán Penaltis de acuerdo con la aplicación de las Leyes y pueden incluir sustituciones forzadas o expulsiones. Se considera Mala conducta a:
17.1.1 Continuas y regulares infracciones del juego.
17.1.2 Decir palabrotas o insultar.
17.1.3 Discutir decisiones con el árbitro o a su espalda.
17.1.4 Utilizar más fuerza de la necesaria en la realización de Toque.
17.1.5 No tener deportividad.
17.1.6 Poner zancadillas o “traspies”
17.1.7 Cualquier otra acción, verbal o no, contraria al espíritu del juego
17.2 Capitanes. Los capitanes de cada equipo son responsables de la conducta de sus jugadores. Los capitanes deberán tener trato con el Árbitro para asegurar la buena comunicación con este.
17.3 Sustituciones Forzadas y Voluntarias. Un jugador tiene que salir del terreno de juego siempre que:
17.3.1 Cambio solicitado. El capitán del equipo sea requerido por el árbitro a realizar la sustitución de un jugador por una falta de disciplina. El juego continua mientras dure el cambio solicitado.
17.3.2 Sustitución Forzada. Un jugador puede ser obligado a realizar una sustitución forzada al cometer una infracción mas seria que un Penalty pero menor que una expulsión. El juego continua durante la sustitución.
17.4 Expulsiones. Un jugador o cualquier miembro del equipo puede ser expulsado por mala conducta:
17.4.1 Por un periodo de tiempo. El jugador expulsado por una infracción mas grave que un Penalty o por repetitivas infracciones se tiene que colocar a una distancia de 5 metros en el medio de la Línea de Balón Muerto de su ataque. La duración de la expulsión compete al Árbitro y depende de la naturaleza de la infracción. El jugador expulsado no puede ser sustituido. Después de la primera parte el jugador puede volver a la caja de cambios solo durante el descanso. Una vez completado el tiempo de expulsión el jugador tiene que volver a la caja de cambios o entrar al terreno de juego por un lateral y en una posición “en juego”. El juego continua después de que se le permita al jugador volver a juego.
17.4.2 Por el resto del partido. Un jugador expulsado después de ya haber sido expulsado por un periodo de tiempo ya sea por una infracción de mala conducta o un acto peligroso no volverá a tomar parte del juego y se tendrá que colocar a una distancia no menor de 10 metros de la caja de cambios o de la Línea de Banda, El jugador no podrá ser sustituido y tendrá una sanción automática de dos partidos sin jugar. Si es necesario el jugador podrá recibir algún otro tipo de sanción por parte del Comité Judicial de La FIT o de un Comité de la Asociación Afiliada. El árbitro podrá enviar cualquier informe o parte que sea necesario de acuerdo con las normas que rigen la FIT o sus Miembros Afiliados.

Ley 18: Árbitros y Oficiales del Partido

18.1 Designación de árbitro. La designación de todos los Árbitro y ayudantes oficiales para los partidos internacionales correrá a cargo del Ejecutivo de las Federaciones basado en el asesoramiento de la Federación Arbitral.
18.2 El Árbitro. El Arbitro es el único juez sobre cuestiones del juego y es se asegurará de seguir el reglamento de juego. El Árbitro podrá imponer cualquier sanción necesaria para controlar el partido, anotará la consecución de Touchdown, mantendrá la cuenta de los Toques, y si hay alguna infracción del reglamento se concederán Penaltis.
18.3 Sanciones. El Árbitro usará una escala de sanciones desde una simple advertencia a una expulsión por el resto del partido. El Árbitro deberá aplicar una sanción de acuerdo con la gravedad de la infracción.
18.4 Autoridad del Árbitro. Todos los jugadores, entrenadores y miembros de ambos equipos están bajo el control del Árbitro oficial del partido.
18.5 Área de control. La zona bajo el control del Árbitro se extiende desde las líneas del terreno de juego, hasta el todo el área que ocupan los jugadores sustitutos y los miembros del equipo durante un partido.