

# PANDUAN BERMAIN TOUCH RUGBY

Abdul Mahfudin Alim



STIK

FIK - UNY Yogyakarta 2016

## KATA PENGANTAR

Buku panduan ini disusun untuk bisa mensosialisasikan tentang permainan *Rugby* di Indonesia. Target utama dari penyusunan buku panduan bermain *Touch Rugby* ini adalah menjadikan seseorang dan sekelompok masyarakat untuk tetap aktif dan bugar (*fit*) dengan bermain *Touch Rugby*. Selain itu, sebagai sarana sosialisasi dengan orang lain dan mengembangkan nilai-nilai karakter.

Permainan *Touch Rugby* sangat sederhana dan menarik, permainan ini mempromosikan keterampilan gerak dasar berlari, melempar, menangkap, menghindari sambil mengembangkan prinsip-prinsip dasar serangan dan pertahanan, tanpa takut terluka.

Permainan ini juga sangat fleksibel dan menyenangkan. Permainan ini bisa dimainkan oleh pemula atau pemain berpengalaman baik oleh laki-laki maupun perempuan. Permainan *touch Rugby* juga bisa dimainkan campuran (*mix*) antara laki-laki dan perempuan. Permainan ini bisa dimainkan di dalam ruangan seperti hall olahraga maupun di luar ruangan seperti lapangan olahraga, taman masyarakat, dan juga bisa dilakukan di pantai.

Saya berharap, dengan cara ini bisa menjadi pedoman dasar untuk bermain *Touch Rugby* sehingga bisa berkontribusi untuk perkembangan permainan *Rugby* di Indonesia.

Yogyakarta,  
20 Juli 2016

Abdul Mahfudin Alim

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
PEDAHULUAN (APA ITU <i>TOUCH RUGBY</i> ).....	1
BAGIAN 1. MENGAPA <i>TOUCH RUGBY</i> .....	2
BAGIAN 2. MEMAHAMI PERMAINAN <i>TOUCH RUGBY</i> .....	3
BAGIAN 3. DASAR-DASAR PERMAINAN <i>TOUCH RUGBY</i> .....	4
BAGIAN 4. PERATURAN SECARA UMUM.....	8
BAGIAN 5. PRINSIP PERMAINAN SECARA UMUM.....	9
BAGIAN 6. GAMBAR LAPANGAN.....	10
BAGIAN 7. PERWASITAN DAN PERATURAN PERMAINAN.....	11
DAFTAR PUSTAKA.....	13

## PENDAHULUAN - Apa itu Touch Rugby



Permainan Rugby Sentuh (*touch rugby*) merupakan salah satu permainan bola besar yang termasuk dalam permainan invasi (*invasion game*). Permainan invasi (*invasion game*) adalah permainan tim di mana tujuannya adalah untuk menyerang wilayah/daerah lawan dalam jangka waktu tertentu untuk mencetak poin dan menjaga tim lawan untuk tidak memperoleh poin atau minimal poin.

Rugby Sentuh (*Touch Rugby*) berawal dari Australia pada tahun 1960 di mana Rugby Sentuh (*Touch rugby*) pada awalnya digunakan sebagai aktivitas permainan pada waktu pemanasan (*warm-up*) untuk permainan Rugby.

Target dari permainan *Touch Rugby* adalah menjadikan seseorang dan sekelompok masyarakat untuk tetap aktif dan bugar (*fit*). Selain itu, sebagai sarana interaksi sosial yang memungkinkan kita untuk bisa bertemu dengan orang lain.

Permainan ini unik dan sangat sederhana; permainan ini dikatakan unik karena ketika melakukan operan (*passing*) harus mengarah ke belakang (*backward*) sedang kita harus dapat menyerang ke area lawan untuk mendapatkan skor melalui "*touchdown*". Permainan ini sederhana, yang dibutuhkan hanya sebuah bola rugby, ruang untuk bermain dan sekelompok teman. Normalnya permainan dimainkan enam lawan enam (*six side*) pada lapangan yang berukuran 60mX40m, tetapi ini bisa di adaptasi menjadi 4-9 *side* dengan menyesuaikan kondisi lapangan yang ada.

*Touch Rugby* adalah permainan yang mempunyai ciri-ciri: bergerak cepat, minimal kontak, permainan menghindari/mengelak yang dapat dimainkan oleh laki-laki dan perempuan dari segala usia dan tingkatan keahlian. *Touch Rugby* adalah varian permainan *Rugby* yang menyenangkan yang memfokuskan untuk kebugaran, meningkatkan keterampilan dan mendapatkan kesenangan dengan mengganti tekel (*tackle*) menjadi sentuhan. Permainan ini mirip dengan rugby union tetapi tanpa tekel (*Tackle*), Skrum (*scrum*), Ruk (*Ruck*), Maul, *lineout* dan tendangan (*Kicking*).

Permainan cepat, sederhana dan menarik ini mempromosikan keterampilan gerak berlari (*running*), cara memegang (*handling*), lempar, tangkap, menghindari (*evasion*) dan dukungan bermain (*support play*), sambil mengembangkan prinsip-prinsip dasar serangan dan pertahanan,

## BAGIAN 1 - Mengapa Touch Rugby



*Touch rugby* sebuah olahraga yang menyenangkan dan bisa dilakukan oleh siapa saja.

### Fleksibel (*Fleksible*):

- *Touch Rugby* cocok bagi pemula dan pemain berpengalaman.
- *Touch Rugby* adalah salah satu cara untuk bisa bertemu dengan mitra atau teman baru.
- Satu tim dapat berisi sampai dengan 14 pemain dan dapat dimainkan oleh laki-laki, perempuan, maupun campuran dalam satu liga atau even, tetapi ingat jika ingin bermain campuran (*mix*), Anda harus memiliki minimal dua pemain wanita dalam satu tim.
- Jika Anda sebagai seorang pemain perorangan yang belum memiliki tim, biasanya tim manapun akan mengajak Anda kedalam timnya, atau dapat masuk sebagai anggota tim lainnya.

### Menyenangkan (*Fun*)

- *Touch Rugby* adalah permainan menyenangkan yang dapat dimainkan di alam terbuka, idealnya dimainkan pada lapangan rumput seperti di taman atau lapangan *Rugby* tetapi bisa juga dimainkan di pantai.
- Dapat dimainkan di dalam (*indoor*) pada hall olahraga tetapi pastikan garis tepi (*touch lines*) dan garis try (*try line*) memiliki jarak yang baik dari dinding (lebih dari 5 m) jika ingin memmainannya di dalam hall olahraga.
- *Touch Rugby* adalah permainan minimal kontak, bisa digunakan sebagai olahraga rekreasi dan juga untuk mengembangkann nilai karakter/sosial didalamnya.
- Dapat dimainkan untuk mengurangi rasa jenuh setelah bekerja atau aktivitas harian.
- *Touch Rugby* sangat bagus untuk membangun tim untuk kelompok karyawan atau anggota tim olahraga sebagai kegiatan *outbond*.
- Tidak ada peralatan khusus yang diperlukan untuk mulai bermain, hanya bola dan lapangan yang aman serta beberapa bubuk kapur/*cone* sebagai tanda batas lapangan untuk garis tepi dan garis try.
- Untuk pakaian Anda bisa menggunakan apa yang menurut Anda nyaman, sepatu bola/*rugby* dengan pul karet (pul besi tidak diperkenankan).
- Hal ini ditujukan untuk semua tingkatan kemampuan, dengan pembinaan untuk membantu mereka yang baru ke permainan.

## Kebugaran (*Fitness*)

- *Touch Rugby* adalah olahraga yang mudah dipelajari dan permainan ini tanpa kontak fisik, oleh karenanya hampir sepenuhnya bebas dari cedera.
- Olahraga *touch rugby* menekankan pada pengembangan keterampilan gerak yang lebih sederhana, seperti: berlari, menghindar, mengejar, melewati, mengoper/melempar dan menangkap bola.
- *Touch Rugby* merupakan salah satu cara yang bagus untuk mendapatkan bentuk tubuh yang ideal dan tetap bugar (*fit*).
- *Touch rugby* dapat digunakan sebagai kegiatan pemanasan sebelum pertandingan *Rugby* atau olahraga lainnya.

## BAGIAN 2 - Memahami Permainan Touch Rugby

### Tujuan Permainan

- Tujuan dari permainan ini adalah setiap tim berusaha untuk mencetak skor melalui '*touchdown*' dan untuk mencegah lawan mendapatkan skor.
- Bola dapat di oper (*passing*) atau diberikan kepada pemain yang berada dalam posisi permainan (*on-side*) dari tim menyerang, yang pada gilirannya, dapat berlari atau bergerak membawa bola dalam upaya untuk mendapatkan keuntungan teritorial/daerah dan mencetak skor.
- Sebagai pemain penjaga berusaha mencegah tim penyerang untuk mendapatkan keuntungan teritorial (daerah) dengan menyentuh pemain yang membawa bola. Baik pemain penjaga atau penyerang dapat memulai sentuhan.



### Memulai Permainan

- Tim yang memenangkan undian (*coin toss*) memilih arah permainan dan memulai permainan dengan '*tap*' dari tengah lapangan.
- Tim penjaga harus mundur 10 meter untuk memulai permainan dan setiap setelah terjadi gol '*touchdowns*'.

### Durasi/Lama Permainan

Durasi/lama permainan dapat bervariasi sesuai keadaan setempat dan permainan yang diinginkan. Tetapi sebagai panduan coba dengan 2 x 10 menit.

### Ukuran Lapangan

Lapangan yang digunakan normalnya berukuran 60mX40m atau setengah lapangan rugby union, akan tetapi dapat bervariasi sesuai dengan permainan yang dimainkan.

## Jumlah Pemain

- Tim dapat terdiri hingga maksimal 14 pemain, dengan 6 pemain di lapangan saat permainan
- Disarankan sebuah tim terdiri dari antara 8 dan 10 untuk mendorong keterlibatan dan aktivitas yang maksimum.

## Metode Skor

- Sebuah gol "touchdown" diberikan saat pemain penyerang ketika menempatkan bola di tanah pada atau lebih dari garis skor (*score-line*) atau garis try (*Try-line*) tim bertahan (*defending team*). Sebuah gol bernilai 1 poin.
- Pemain yang mengambil peran 'dummy half' (orang yang menerima bola dari pemain dari memulai permainan) dapat menyeberang ke *try-line*, tetapi tidak bisa mencetak gol "touchdown".
- Setelah tim mencetak skor, permainan dimulai lagi dengan 'tap' di tengah lapangan oleh tim yang tidak mencetak skor (*non-scoring*).

## BAGIAN 3 - Dasar-dasar Permainan Touch Rugby

### Sentuhan (Touch)



- Pemain dari kedua tim penjaga (*defence*) dan penyerang (*attack*) ketika melakukan sentuhan dengan menggunakan seminimal mungkin dari kekuatan. Sebuah sentuhan 'touch' dapat dilakukan pada setiap bagian dari orang, pakaian mereka atau bola.
- Setelah pemain yang membawa bola tersentuh, pemain yang tersentuh tersebut berhenti dan kembali ke tanda di mana sentuhan terjadi (jika telah melebihi), dan melakukan 'Rollball' tanpa penundaan.

- Setelah disentuh 6 kali, bola diserahkan untuk berpindah ke tim lain.
- Jika sentuhan dianggap terlalu kuat, penalti akan diberikan tim yang melakukan penjagaan (*defence*).
- *Dummy half* tidak diperbolehkan untuk ditangkap sebelum menyentuh bola dan juga jangan sampai tersentuh ketika membawa bola. Jika setengah *dummy* (*dummy half*) tertangkap ketika membawa bola, maka kepemilikan bola berpindah kepada lawan, dan memulai kembali bermain dengan *Rollball*.



### Mengelindingkan Bola (*Rollball*):

- Pemain penyerang yang membawa bola yang telah tersentuh, maka dia yang melakukan "*rollball*". Pemain memposisikan diri pada tanda dimana dia tersentuh dan menghadap garis skor lawan. Berdiri paralel dengan garis samping lapangan (*side line*), dan menggulirkan bola ke belakang diantara kedua kakinya.
- Jika bola bergulir lebih dari 1 meter, penalti akan diberikan kepada lawan.
- *Voluntary Rollball* yaitu ketika pemain tidak tersentuh dan sengaja menggulirkan bola antara kakinya, hal ini tidak diperkenankan dan akan menghasilkan penalti untuk tim lawan.

### Penalti (*Penalty*)

Jika seorang pemain mendapatkan hukuman penalti, timnya harus mundur 10 meter. Sebuah penalti diambil dengan menempatkan bola di tanah, melepaskan bola, menyentuh bola dengan kaki dan mengambil bola, ini disebut dengan "*Tap Ball*". Wasit akan membuat tim bertahan mundur 10m dan '*Tap*' harus berlangsung di tempat seperti yang ditunjukkan oleh wasit.

### Operan (*Passing*)

- Bola harus di oper ke belakang atau ke samping dari pemain yang melakukan operan. Sebuah operan kedepan (*forward*) terjadi ketika bola di oper melebihi garis paralel dari garis samping (*side line*) dari seorang pemain yang melakukan operan, hal ini akan menghasilkan penalti untuk tim lain.
- Sentuhan dan operan (*touch and pass*) terjadi ketika seseorang yang disentuh kemudian mengoper bola setelah disentuh. Hal ini juga akan menghasilkan penalti.

### Offside

- Pemain penyerang dikatakan *offside* ketika pemain berada di depan dari pemain penyerang yang lain yang memegang/menguasai bola.
- Seorang pemain bertahan dinyatakan *offside* ketika pemain tidak mundur 5 meter ketika terjadi *Rollball* atau tidak mundur 10 meter ketika terjadi penalti dan permulaan permainan (*restart*) setelah *touchdown*.
- Untuk semua insiden *offside*, tim lawan akan diberikan hadiah penalti.



## Langkah Kesamping dan Meliuk

Rugby sentuh (*touch Rugby*) adalah permainan mengelak/menghindar sehingga pemain harus menggunakan semua kelincahan mereka untuk menghindari sentuhan dan juga untuk membuat sentuhan. Oleh karena itu, langkah ke samping dan meliuk adalah teknik yang perlu dilatih karena sangat berguna untuk dilakukan selama pertandingan. Lawan yang salah menerka karena kesalahan posisi kaki sering akan memberikan Anda ruang luas (ekstra) yang Anda butuhkan untuk meluncur (*dive*) untuk melakukan *touchdown*.

## Setengah Dummy (*Dummy Half*)

*Dummy half* adalah pemain yang mengambil bola dari tanah setelah bola roll (*rollball*). *Dummy half* yaitu salah satu pemain dari tim yang sedang menguasai bola. Tim tanpa bola atau pemain bertahan tidak bisa maju sampai *Dummy half* telah menyentuh bola pada waktu *rollball*. *Dummy half* tidak diperbolehkan sampai tersentuh ketika menguasai bola. Jika *Dummy half* tersentuh ketika memegang bola, kepemilikan/penguasaan bola diserahkan kepada lawan yang kemudian memulai kembali bermain dengan *roll-ball*. *Dummy half* bisa menguasai bola atau membawa bola pada area/zona *touchdown*, tetapi tidak diperbolehkan untuk mencetak gol (*touchdown*) ketika hal ini terjadi sebaiknya perlu untuk melakukan passing ke rekan satu tim untuk mencetak gol.



## Pertahanan Mundur 10m

Selama permainan *Touch Rugby*, tim bertahan harus mundur 10 meter, dari posisi pemain yang menguasai bola. Hal ini terjadi pada awal permainan dan ketika penalti atau "*tap ball*". Wasit akan menyuruh pemain yang mendapatkan bertahan untuk mundur sampai penuh 10 meter dan akan meminta kembali sampai mereka memenuhinya.

## Pertahanan Mundur 5m

Selama permainan *Touch Rugby*, tim bertahan harus mundur 5 meter dari tim yang menguasai bola. Hal ini terjadi setelah setiap sentuhan dan kejadian yang diikuti dengan *rollball*. Permainan *touch* biasanya akan terlihat menjadi permainan cepat, para pemain bertahan sering tidak mempunyai waktu untuk mundur penuh 5 meter ketika penyerang melakukan *rollball*. Ketika hal ini terjadi tim bertahan harus memungkinkan tim penyerang untuk menjalankan tanpa hambatan selama 5 meter. Pada semua kesempatan, wasit akan memberikan tahu di mana titik 5 meter dan memanggil mereka *onside* ketika mereka memenuhinya.

### Berlari membawa bola dengan dua tangan

Untuk mengurangi risiko tidak sengaja menjatuhkan bola, pemain harus berlari memegang bola dengan kedua tangannya. Hal ini adalah bagian yang sangat penting dalam *Touch Rugby* karena bola harus dijaga tidak jatuh ke tanah setiap saat, jika bola jatuh ke tanah; ada kerugian langsung dari kepemilikan dan pindah bola untuk lawan.



### Bagaimana mencetak goal (*touchdown*)

Sebuah gol adalah satu-satunya cara untuk mencetak poin pada *Touch Rugby*, dan setiap *touchdown* masing-masing memperoleh skor 1. Bola harus menyentuh atau melebihi garis percobaan (*try line*) tanpa dilepaskan dari tangan. Wasit kemudian akan mengkonfirmasi bahwa *touchdown* telah dicetak. Sangat penting untuk dicatat bahwa *dummy half* (pemain yang mengambil bola setelah *roll ball* tidak bisa mencetak gol)

### Pergantian/substitusi

Rugby sentuh (*touch rugby*) adalah olahraga yang sangat cepat dan menuntut fisik yang cukup bagus. Oleh karena itu, aturan dibolehkan untuk melakukan pergantian atau substitusi secara terus-menerus. Dengan tim yang terdiri dari enam yang berada dilapangan, dan yang lainnya adalah pemain pengganti. Dalam suatu kompetisi tim biasanya berjumlah sekitar 12 pemain, secara efektif pelatih akan melakukan pergantian. Pergantian dapat dilakukan sesering mungkin, namun memastikan pemain meninggalkan lapangan sepenuhnya sebelum pergantian dilakukan. Semua pergantian/substitusi harus berlangsung dalam kotak pergantian (*interchange*) yang sudah ditandai.

## BAGIAN 4 – PEERATURAN SECARA UMUM



### Praturan Umum

- *Overstepping* atau 'melebihi langkah' yaitu ketika pemain yang telah tersentuh berjalan melewati titik di mana mereka tersentuh. Dalam hal ini, penalti akan diberikan kepada lawan.
- Ketika bola jatuh ke tanah untuk alasan apapun, pergantian kepemilikan bola dan permainan ini dimulai kembali dengan "Rollball".
- Ketika kepemilikan bola berpindah ke lawan, kemudian pemain bertahan menghalangi pemain lawan ketika akan melakukan "rollball" untuk segera memulai permainan kembali maka akan menghasilkan penalti "tap" yang diberikan untuk lawan.
- Pemain bertahan tidak langsung mundur 5 meter ke posisi permainan (*on-side*) dan dengan demikian menghalangi pemain penyerang. Hal ini akan mengakibatkan penalti "Tap" yang diberikan untuk lawan.
- Untuk pelanggaran ringan, misalnya bertengkar dengan wasit, membahayakan, dll, pemain akan dikeluarkan dan duduk pada tempat yang disediakan (*sin-binned*) selama lima menit tanpa penggantian.
- Kecurangan dalam bentuk apapun (wasit menjadi satu-satunya hakim), pemain yang melakukan kecurangan akan dikeluarkan

## BAGIAN 5 - PRINSIP PERMAINAN SECARA UMUM

### 1. Maju ke depan (*go forward*):

Maju kedepan ketika dalam menyerang: Tujuan dari permainan ini adalah untuk mencetak lebih banyak gol dari lawan. Hal ini dicapai dengan maju ke arah *try-line* dengan tujuan untuk membawa bola ke area atas lapangan secepat mungkin.

Kadang-kadang, secara taktik akan menguntungkan untuk bergerak ke arah garis sisi lapangan untuk memungkinkan lebih banyak ruang untuk menyerang. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan kecepatan tangan dalam melakukan operan atau *skip passing* dalam memindahkan bola sebelum terjadi sentuhan yang akan dibuat.

Ketika dalam bertahan, tim bertahan berusaha menghambat waktu dan ruang gerak lawan dengan cepat bergerak maju dan membuat sentuhan. Semakin cepat Anda bergerak ke atas dari tim penyerang, maka akan mengurangi lawan cepat maju menuju garis *try* Anda.



### 2. Mendukung pembawa bola setiap saat

Berikan dukungan pembawa bola sehingga memungkinkan lebih banyak pilihan dalam serangan dan berarti penguasaan bola dapat dipertahankan. Memberikan dukungan juga berarti tidak ada yang perlu terbang karena bisa dengan cepat mengoper bola pada teman yang berada dibelakangnya.

Ingat, bahwa operan kesamping lurus diperbolehkan dan hal ini sering bisa menjadikan serangan yang efektif.

Selain itu kecepatan mendapatkan bola dari tanah menyusul terjadinya gulungan bola "*rollball*" sangat penting dalam menjaga efektifitas penyerangan.

Pembawa bola harus selalu tahu di mana pemain yang mendukung mereka. Pembawa bola harus proaktif mencari pemain pendukung sebelum sentuhan terjadi.

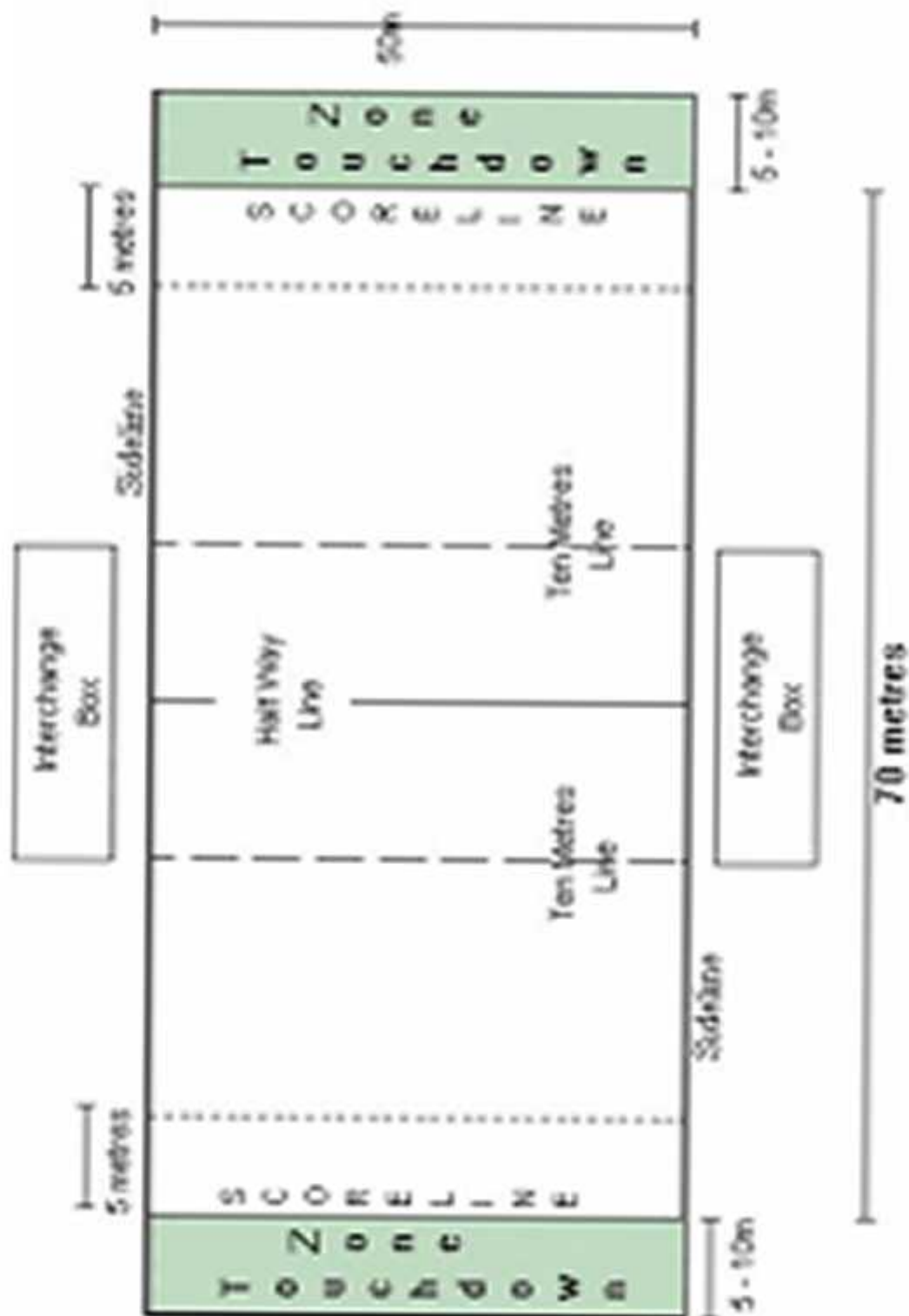
### 3. Pemain melakukan pergantian (*Interchange*) sebanyak mungkin

Satu set kaki yang bugar atau tenaga baru di lapangan dapat menjadi perbedaan antara menang dan kalah. Lihatlah untuk pertukaran pemain Anda saat tim Anda menyerang dan di daerah kotak *interchange*. Setelah Anda telah membuat gol, itu adalah ide yang baik untuk mendapatkan satu tenaga baru dari pemain di lapangan untuk menjaga intensitas permainan.

#### 4. Komunikasi Tim

Komunikasi yang efektif dalam tim sangat penting, ini bukan hanya tentang lisan (verbal)/berbicara di lapangan tetapi juga pemahaman keseluruhan tentang apa yang ingin tim Anda mencoba untuk menerapkan taktik dan strategi.

### BAGIAN 6. GAMBAR LAPANGAN



## BAGIAN 7. PERWASITAN DAN PERATURAN PERMAINAN

### Perwasitan

Seperti dalam permainan apapun, peran wasit sangat penting untuk memastikan bahwa peraturan yang telah ditetapkan diikuti untuk semua peserta. Siapapun bisa menjadi wasit *Touch Rugby* dengan memahami dasar-dasar peraturan dibawah ini. Sebuah wasit harus mampu mengendalikan permainan di lapangan dengan cara tegas tapi ramah.

### Peraturan Permainan

1. Tim penyerang harus memulai dengan "Tap" dari tengah lapangan
2. Tim bertahan harus 10 m kebelakang dari garis tengah untuk memulai permainan, dan setelah setiap *touchdown*.
3. Setelah tim mendapatkan skor/poin melalui "*touchdown*" permainan dimulai lagi dengan "tap" di tengah lapangan.
4. Setelah disentuh, pemain yang disentuh harus menggelindingkan bola "*Roll Ball*" di tanah di antara kaki mereka.
5. Jika "*dummy half*" disentuh ketika dia menguasai atau membawa bola maka pindah bola dengan menggelindingkan bola "*Roll Ball*".
6. Tim penyerang terus bermain sampai mereka telah memiliki 6 kali kesempatan sentuhan atau sampai melakukan *touchdown* dan itu berarti mencetak skor.
7. Orang yang mengambil peran "*dummy half*" dapat melewati garis gol (*try line*) tapi tidak bisa mencetak skor.
8. Setelah disentuh 6 kali bola diserahkan ke lawan dan permainan dimulai dengan menggelindingkan bola "*Roll Ball*".
9. Setelah menyentuh pemain penyerang yang membawa bola, semua anggota tim bertahan harus mundur 5m sejalan dengan ketentuan wasit.
10. Ketika bola jatuh di tanah maka terjadi pindah bola dan permainan dimulai dengan menggelindingkan bola "*Roll Ball*".
11. Ketika bola dilemparkan dan jatuh, maka terjadi pindah bola dan permainan dimulai dengan menggelindingkan bola "*Roll Ball*".
12. Ketika seseorang mendapat hukuman (*penalty*) tim mereka kemudian harus mundur 10m  
(*PENALTY TAP*) - Letakan bola di tanah - dilepas - sentuh bola dengan kaki Anda - mengambil bola).
13. Jika pemain bertahan tidak mundur 5m setelah sentuhan maka mereka *Offside* dan ketika terjadi pindah bola maka penalti tap "*PENALTY TAP*".
14. Jika sentuhan dianggap terlalu kuat terjadi maka pindah bola dengan *penalti Tap*.
15. Lemparan kedepan (*Forward Pass*): ketika bola dioper kedepan dan dipandang *Forward Pass* oleh wasit maka terjadi pindah bola dengan *penalti tap*.
16. Jika seorang pemain tersentuh dan kemudian melepaskan bola (*touch and Pass*) maka terjadi pindah bola dengan tap penalti "*PENALTY TAP*".

17. Jika seorang pemain tidak tersentuh tetapi kemudian melakukan "rollball" di antara kaki mereka dianggap sebuah "Voluntary Roll Ball" atau *No Touch* maka terjadi pindah bola dengan tap penalti.
18. Seorang pemain harus menggulungkan bola "rollball" pada tanda di mana sentuhan itu dibuat, jika tidak pemain dianggap melebihi tanda (*over the mark*), maka terjadi pindah bola dengan penalti "tap".
19. Jika seorang pemain bertahan menghalangi dengan sentuhan dari maka terjadi pindah bola dengan penalti "tap".
20. Untuk pelanggaran ringan yaitu bertengkar dengan wasit, memba-hu, dll pemain dapat dikirim ke luar lapangan (*send off*) dengan Pergantian Paksa, atau dikirim ke Sin Bin untuk jangka waktu tertentu.
  - Jika seorang pemain dikeluarkan dari lapangan melalui Pergantian paksa oleh Wasit, maka pemain lain bisa mengambil peran di tempat mereka.
  - Jika seorang pemain dihukum untuk duduk pada tempat hukuman (*Sin binned*), maka tim harus terus dengan 5 pemain sampai Wasit mengizinkan pemain untuk kembali ke lapangan lagi
21. Kecurangan dalam bentuk apapun (Wasit yang menjadi satu-satunya hakim) pemain yang melakukan pelanggaran akan dikirim keluar lapangan lapangan tanpa penggantian.

## DAFTAR PUSTAKA

England Rugby. 2015. *how to play touch rugby*.

FIT. 2013. *Playing Rules*.

Rugby Football Union. 2003. *Touchrugby: a guide to playing&event management*. Twingkenham: Rugby Football Union.

<http://www.englandrugby.com>

<http://www.englandrugby.com/mm/Document/General/General/01/30/05/25/RFUETATouchRugbyBooklet020307.pdf>

[http://www.englandrugby.com/mm/Document/General/General/01/31/37/17/touch\\_rugby\\_rules\\_English.pdf](http://www.englandrugby.com/mm/Document/General/General/01/31/37/17/touch_rugby_rules_English.pdf)

[http://www.englandrugby.com/mm/Document/General/General/01/31/37/59/HowToPlayTouchRugby\\_Neutral.pdf](http://www.englandrugby.com/mm/Document/General/General/01/31/37/59/HowToPlayTouchRugby_Neutral.pdf)