

INTRODUCCIÓN

Las reglas del Rugby a 15 confieren al juego su naturaleza intrínseca y un nivel de complejidad técnico-táctico y físico propio de jugadores experimentados, por tanto, cuando nos encontramos con jugadores jóvenes debemos proponerles juegos que conserven su estructura básica pero que se adapten a sus necesidades atendiendo a su:

- ✓ Momento evolutivo tanto físico como psicológico
- ✓ Experiencias anteriores
- ✓ Aprendizajes adquiridos
- ✓ Intereses propios

Esta adaptación del juego se logra simplificando las reglas, equilibrando el Rugby con las posibilidades físico-técnicas-psicológicas del jugador en un momento concreto de su vida deportiva. El espacio, el tiempo de juego, el balón y otros aspectos reglamentarios sufren variaciones para facilitar y potenciar:

- ✓ La participación del jugador
- ✓ La progresiva comprensión de las reglas
- ✓ La atención del jugador en los aspectos relevantes del juego
- ✓ La aplicación en el juego de los principios, conceptos y técnicas fundamentales

La competición, los partidos son una parte fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto por su componente lúdico como por ser el mejor elemento de evaluación, por lo que no deben estructurarse al margen del trabajo diario sino más bien le da significado al enmarcar los aprendizajes en la realidad del juego, apoyando de este forma un modelo de enseñanza comprensivo. De manera que el juego es en sí mismo un estímulo constante.

Esta propuesta sería incompleta si se centrara exclusivamente en los aspectos puramente técnico - tácticos sin hacer mención de los valores educativos propios del Rugby: respeto, esfuerzo, superación, autocontrol, colectividad... deben potenciarse y preservarse.

Una vez que comienza el partido la figura del árbitro es fundamental para guiar al jugador, convirtiéndose en un elemento fundamental al ser la persona que más cerca se encuentra del jugador y de su realidad de juego, por tanto el árbitro además de conocer las reglas de cada juego adaptado debe entender las razones que se encuentran detrás de cada variación, sin olvidar que su actitud durante el juego va a influir en el principiante debiendo mostrarse seguro, respetuoso, justo, explicando de manera concreta sus decisiones.

Por último remarcar que los juegos propuestos en este documento no son en sí

mismos un fin sino un camino progresivo hasta el Rugby a 15 que garantiza un proceso sin grandes saltos donde reglas, principios básicos, conceptos y técnicas aparecen de forma estructurada.

PREBENJAMÍN

Nº DE JUGADORES	6 titulares, cambios ilimitados
DIMENSIONES DEL CAMPO	30 x 20 metros (con 5 m. de zona de marca)
DURACIÓN DEL JUEGO	35 minutos, tiempo total en un torneo 4 tiempos de 6 minutos en partido único
BALÓN	Nº 3
PUNTOS	5 puntos por ensayo (no hay transformaciones al pie)
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none">- Coger el balón- Correr con el balón- Pasar el balón hacia atrás- Placar al adversario con el balón <p>* No puede patear el balón</p> <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none">- Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores- Soltar el balón rápido si es placado- Jugar de pie, nunca cuando este en el suelo- Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni volteando al adversario- Estar detrás del compañero que está jugando el balón

PUESTAS DEL BALÓN EN JUEGO

PUESTA	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo	<p>En todos los casos:</p> <p>El árbitro con el brazo extendido, presenta el balón al equipo que debe ponerlo en juego. El juego comienza cuando un jugador coge la pelota</p> <p>El otro equipo debe retirarse a 5 m.</p> <p>El Juego empieza desde que el jugador toma el balón</p>
SAQUE DE 22 M. EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	A 10 m. de la línea de ensayo	
MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta mínimo a 5m. de la línea de marca y de touche	
TOUCHE EL BALÓN SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	En el lugar de la falta mínimo a 5m. de la línea de marca y de touche	
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta mínimo a 5m. de la línea de marca y de Touche	

EXPULSIONES	TEMPORALES	<ul style="list-style-type: none"> - Durante el tiempo de la expulsión temporal, otro jugador ocupará el lugar del expulsado - Se sanciona al jugador no al equipo
	3 minutos (explicar el motivo al jugador y al entrenador)	

* En esta categoría el juego se simplifica para facilitar la entrada del principiante en la especificidad del Rugby proponiéndole un juego fácil, con pocas reglas, jugado en un espacio reducido y con pocos jugadores lo que potencia la participación del jugador sobre el balón.

Con este juego presentamos las reglas básicas: el ensayo, los derechos y deberes de los jugadores buscando que el jugador desarrolle el concepto básico de avanzar tanto en ataque como en defensa dominando los problemas afectivos derivados del contacto.

El árbitro es un animador/educador, controlando y facilitando el Juego y asumiendo que en ese momento el chico/a está teniendo sus primeras experiencias en el Rugby y que deben ser lo más gratificantes posibles.

**** Por seguridad los jugadores deben llevar protector bucal y jugar con botas multitacos (están prohibidas las botas de tacos recambiables)***

BENJAMÍN

Nº DE JUGADORES	7 titulares, cambios ilimitados
DIMENSIONES DEL CAMPO	40 x 25 metros (con 5 m. de zona de marca)
DURACIÓN DEL JUEGO	40 minutos, tiempo total en un torneo 4 tiempos de 7 minutos en partido único
BALÓN	Nº 3
PUNTOS	5 puntos por ensayo (no hay transformaciones al pie)
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none">- Coger el balón- Correr con el balón- Pasar el balón hacia atrás- Placar al adversario con el balón <p>* No se puede patear el balón</p> <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none">- Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores- Soltar el balón rápido si es placado- Jugar de pie, nunca cuando este en el suelo- Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni volteando al adversario.- Estar detrás del compañero que está jugando el balón

PUESTAS DEL BALÓN EN JUEGO

PUESTA	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo	<p>En todos los casos:</p> <p>El árbitro con el brazo extendido, presenta el balón al equipo que debe ponerlo en juego. El juego comienza cuando un jugador coge la pelota</p> <p>El otro equipo debe retirarse a 5 m.</p> <p>El Juego empieza desde que el jugador toma el balón</p>
SAQUE DE 22 M. EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	A 10 m. de la línea de ensayo	
MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta mínimo a 5m. de la línea de marca y de touche	
TOUCHE EL BALÓN SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	En el lugar de la falta mínimo a 5m. de la línea de marca y de touche	
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta mínimo a 5 m. de la línea de marca y de touche	

EXPULSIONES	TEMPORALES	<ul style="list-style-type: none"> - Durante el tiempo de la expulsión temporal, otro jugador ocupará el lugar del expulsado - Se sanciona al jugador no al equipo
	3 minutos (explicar el motivo al jugador y al entrenador)	

* En esta categoría el juego se simplifica para facilitar la entrada del principiante en la especificidad del Rugby proponiéndole un juego fácil, con pocas reglas, jugado en un espacio reducido y con pocos jugadores lo que potencia la participación del jugador sobre el balón.

Con este juego presentamos las reglas básicas: el ensayo, los derechos y deberes de los jugadores buscando que el jugador desarrolle el concepto básico de avanzar tanto en ataque como en defensa dominando los problemas afectivos derivados del contacto.

El árbitro es un animador/educador, controlando y facilitando el Juego y asumiendo que en ese momento el chico/a esta teniendo sus primeras experiencias en el Rugby y que deben ser lo más gratificantes posibles.

**** Por seguridad los jugadores deben llevar protector bucal y jugar con botas multitacos (están prohibidas las botas de tacos recambiables)***

ALEVÍN

Nº DE JUGADORES	9 titulares, cambios ilimitados
DIMENSIONES DEL CAMPO	50 x 35 metros (más 5 m. de zona de marca)
DURACIÓN DEL JUEGO	50 minutos, tiempo total en un torneo 4 tiempos de 9 minutos en partido único
BALÓN	Nº 4
PUNTOS	5 puntos por ensayo
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none">- Coger el balón- Correr con el balón- Pasar el balón hacia atrás- Patear como máximo a 10 m. de su línea de ensayo (en el espacio comprendido entre las líneas de 5 y 15 m. de touche)- Placar al adversario con el balón <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none">- Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores- Soltar el balón rápido si es placado- Jugar de pie, nunca cuando este en el suelo- Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni volteando al adversario- Estar detrás del compañero que está jugando el balón

PUESTAS DEL BALÓN EN JUEGO

PUESTA	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo	- Drop, el balón debe avanzar al menos 5 m. - El otro equipo debe situarse a 5 m.
SAQUE DE 22 M. EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	A 10 m. de la línea de ensayo	- Drop
MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta mínimo a 5 m. de la línea de marca y de touche	- La melé se puede disputar - 3 jugadores en primer línea - El resto de jugadores a 5 m. - Los medios de melé una vez introducido el balón deben ir detrás de su melé
TOUCHE EL BALÓN SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	En el lugar de la falta mínimo a 5 m. de la línea de marca y de touche	- Participan el lanzador, dos saltadores y un medio de melé. El balón debe lanzarse sobre los jugadores del alineamiento que una vez ganado deben pasarlo al medio melé. - El resto de jugadores deben colocarse a 5 m.
GOLPES Otras infracciones	En el lugar de la falta mínimo a 5 m. de la línea de marca y de la línea de touche	- Por medio de una pequeña patada para jugarlo a la mano. - El otro equipo debe estar a 5 m.

EXPULSIONES	TEMPORALES 5 minutos (explicar el motivo al jugador y al educador)	- Durante el tiempo de la expulsión temporal, otro jugador de su equipo ocupará su lugar - Se sanciona al jugador no al equipo
	DEFINITIVAS Sólo en casos excepcionales (explicar el motivo al jugador y al educador)	- Podrá entrar otro jugador en su sustitución - Se sanciona al jugador no al equipo

* En esta categoría aparecen las melés y las touches como elementos que van a servir para ordenar el juego, enriqueciéndole con nuevas situaciones.

El juego a la mano y el desarrollo de una lógica de juego a partir del respeto a los principios fundamentales: Posesión, Avanzar y sobre todo el apoyo eficaz tanto en ataque como en defensa son los grandes objetivos en esta categoría convirtiéndose de nuevo el árbitro en un elemento básico del proceso aprendizaje-enseñanza al dirigir la puesta en acción de todos los aprendizajes.

**** Por seguridad los jugadores deben llevar protector bucal y jugar con botas multitacos (están prohibidas las botas de tacos recambiables)***

****En las categorías prebenjamín, benjamín y alevín los educadores podrán estar dentro del campo durante el partido siempre que se comporten de manera responsable y positiva hacia el juego.***

INFANTIL

Nº de jugadores	12 titulares, cambios ilimitados
Dimensiones del campo	100 x 50 metros (se elimina los 5 m. del pasillo de touche)
Duración del juego	60 minutos, tiempo total en un torneo 4 tiempos de 12 minutos en partido único
Balón	Nº 4
Puntos	5 puntos por ensayo 2 puntos por transformación siempre enfrente de palos 3 puntos golpes y drop
Derechos y deberes de los jugadores	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none">- Coger el balón- Correr con el balón- Pasar el balón hacia atrás- Patear el balón- Placar al adversario con el balón <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none">- Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores- Soltar el balón rápido si es placado- Jugar de pie, nunca cuando este en el suelo- Placar agarrando, sin estirar de la camiseta, ni volteando al adversario- Estar detrás del compañero que está jugando el balón

PUESTAS DEL BALÓN EN JUEGO

PUESTA	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo	- Saque de drop. - El balón debe avanzar 10 metros.
SAQUE DE 22 M. EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO ÁNULADO	LÍNEA DE 22 M.	- Drop
MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	EN EL LUGAR DE LA FALTA MÍNIMO A 5M. DE LA LÍNEA DE MARCA O DE LA LÍNEA DE TOUCHE	- 5 jugadores (3 en primera línea y 2 en segunda línea) - El resto de jugadores detrás de los últimos pies de su mele. - No se puede empujar más de 1,5 m (solo se permitirá un empuje sobre el momento de la introducción del balón. - El medio de melé con el balón puede correr o pasar el balón. - El otro medio de melé debe quedarse sobre la línea de puesta el balón en juego (túnel de la melé) pegado a la melé o bien ir o estar detrás de la línea de fuera de juego para los no participantes en melé.
Touche El balón sale por el lateral del campo	En el lugar de la falta mínimo a 5m. de la línea de marca	- Participan el lanzador, cuatro jugadores en el alineamiento y un medio de melé (el balón debe lanzarse sobre los jugadores del alineamiento) - Se podrá levantar a un saltador cogiéndole de la cintura - El resto de jugadores deben colocarse a 7 m.
Golpes Otras infracciones	En el lugar de la falta mínimo a 5m. de la línea de marca o de la línea de touche.	- Por medio de una patada. - El otro equipo debe estar a 10 m.

EXPULSIONES	TEMPORALES 5 minutos (explicar el motivo al jugador y al educador)	- Durante el tiempo de la expulsión temporal, otro jugador de su equipo ocupará su lugar - Se sanciona al jugador no al equipo
	DEFINITIVAS Sólo en casos excepcionales (explicar el	- Podrá entrar otro jugador en su sustitución

* En esta categoría se produce el gran salto hacia el Rugby a 15, pero no hay que olvidar que no debe ser un salto al vacío sino al contrario un escalón que probablemente suponga al principio un cierto grado de complejidad por lo que debe enmarcarse claramente los objetivos donde destaca la continuidad en situaciones simples y la organización colectiva en defensa.

La posibilidad de jugar al pie no debe confundirse y el juego a la mano debe predominar en casi la totalidad de las situaciones de juego.

El árbitro debe entender también que la presencia de nuevas reglas va a ser un problema para el jugador por lo que un arbitraje preventivo y una correcta aplicación de la ley de la ventaja va a garantizar su aportación a la continuidad del juego.

* Las disputas en la melé suponen un riesgo potencial por lo que el árbitro debe velar constantemente por la seguridad de los jugadores asegurando empujes cortos y limpios sin caídas.

**** Por seguridad los jugadores deben llevar protector bucal y jugar con botas multitacos (están prohibidas las botas de tacos recambiables)***

VARIACIONES AL REGLAMENTO DE JUEGO A 15 EN CATEGORÍAS CADETE - JUVENIL - JUNIOR

PARTICIPANTES EN EL PARTIDO	<ul style="list-style-type: none"> - Si un equipo designa 22 jugadores deberá tener, al menos, seis jugadores que puedan jugar en la primera línea. - Si un equipo designa más de 22 jugadores deberá tener seis jugadores que puedan jugar en la primera línea y además tres jugadores que puedan jugar en los puestos de segunda línea. - Los jugadores que han sido cambiados pueden sustituir a un jugador lesionado
DURACIÓN DEL PARTIDO	<p>Cadetes: Dos tiempos de 30 minutos Juveniles y Junior: Dos tiempos de 35 minutos</p>
MELÉ	<ul style="list-style-type: none"> - La melé estará formada por 8 jugadores con una formación 3-4-1, con el jugador más retrasado agarrando a los dos segundas líneas - Durante el tiempo que dure la melé debe estar formada por 8 jugadores de cada equipo, excepto cuando este número se reduzca por: No disponibilidad. Expulsión o lesión, en cuyo caso ambos equipos formarán la melé: <ul style="list-style-type: none"> 3 - 4 (falta un jugador) 3 - 2 - 1 (faltan dos jugadores) 3 - 2 (faltan tres jugadores) - Si no existen jugadores disponibles el árbitro debe ordenar melé no disputadas o simuladas. <ol style="list-style-type: none"> 1. Por motivos de seguridad cada primera línea tocará a su adversario en la parte superior del brazo y efectuará una pausa antes del contacto, siguiendo la secuencia: agacharse, tocar, pausa y contacto. 2. No está permitido empujar a la mele contraria más de 1,5 m. de la línea mediana, inicial de la melé hacia la línea de marca adversaria. Un jugador no debe mantener el balón voluntariamente dentro de la melé si está controlado en la base de la melé. 3. La melé no debe ser girada voluntariamente. En caso de giro voluntario el árbitro lo sancionará con un puntapié de castigo y si es involuntario girando más de 45° señalará una melé a favor del equipo en posesión del balón en
Touche	<ul style="list-style-type: none"> - Se podrá ayudar al saltador levantándole por la cintura.

* Las variaciones del Reglamento de Rugby a 15 en estas categorías buscan principalmente proteger al jugador ya sea desde el punto de vista del esfuerzo físico (duración del partido) como de la prevención de lesiones, especialmente en melé. Por tanto el árbitro debe prestar especial atención a la seguridad del

jugador. Como en las categorías anteriores un arbitraje preventivo facilitará la continuidad en el juego manteniendo la actividad a través de secuencias de juego mas largas sin caer en el desorden momento en que se debe cortar y reiniciar el Juego.

*En estas edades, la imagen del árbitro se forma en la mente del jugador por lo que debe mostrarse como una persona justa, segura, y que sobre todo está a favor del buen juego mostrándose muy atento a las acciones de antijuego, explicando claramente al jugador que lo comete las consecuencias de su acción.

EL RUGBY EN SUPERFICIES DURAS

En muchas ocasiones, especialmente cuando desarrollamos el Rugby en un centro educativo, encontramos la necesidad de adaptar el juego a una superficie dura y de reducidas dimensiones debido a la carencia de una instalación de hierba.

A continuación proponemos dos juegos adaptados, de fácil puesta en marcha, que responden a la doble problemática de espacio y superficie.

Las dimensiones se ajustan a un campo de balonmano (40 x 20 metros) y se sustituye el placaje por un tocado con dos manos en el pantalón. Cuando un jugador es tocado debe pasar el balón inmediatamente a un compañero. Otra posibilidad es colocar un pañuelo en la parte de detrás del pantalón de los jugadores y cambiar el placaje por quitar el pañuelo, instante en que se debe pasar el balón.

Estos juegos son un recurso pero tienen una vida limitada y en el caso de jugadores que aprendan a partir de ellos es necesario retomar los aspectos relativos al contacto y los problemas afectivos que emanan de ellos.

RUGBY A "6"

RECOMENDADO	E.S.O. Últimos cursos de primaria el segundo curso que hagan Rugby
CAMPO	Rectángulo de 40 x 20 m. (campo de balonmano, líneas de ensayo a 5 m. de las línea de gol)
JUGADORES	6 por equipo Pilier, talonador, pilier, medio de melé, apertura y ala
BALÓN	Nº 4
DURACIÓN	Dos tiempos de 10 minutos cada uno
OBJETIVO DEL JUEGO	<p>Ensayar (pasar con el balón detrás de la línea de marca del adversario). Cada ensayo vale 5 puntos.</p> <p>Cuando el jugador pasa la línea de ensayo se considera ensayo, por seguridad no se debe obligar a poner el balón en el suelo.</p>
FORMA DE JUEGO	<p>El partido comienza con un saque de centro por medio de una patada de volea que debe ser recogida por un jugador del equipo adversario momento en el cual los jugadores del equipo que saca podrán iniciar su avance. (Cada equipo debe estar situado en su mitad de campo).</p> <p>Cualquier jugador puede correr con el balón o pasarlo hacia atrás pero no patearlo.</p> <p>Si un jugador, con el balón, es tocado por un adversario con las dos manos, debe pasarlo rápido a un compañero. En caso de no hacerlo inmediatamente el árbitro señalará una melé a favor del otro equipo. El tocado con dos manos sustituye al placaje y es la única forma de contacto que hay en el juego. Después de un tocado atacantes y defensores solo pueden jugar si están detrás del balón. No se puede bloquear el balón.</p> <p>Si el balón o un jugador con el balón salen por el lateral del campo, la forma de reiniciar el juego será por medio de una lucha de baloncesto (touche) a dos metros del lugar por donde ha salido el balón.</p> <p>La melé no se disputa introduciendo y ganando el balón el equipo no infractor. La melé se formará con tres jugadores por equipo. La touche se disputa en un salto uno contra uno (lucha de baloncesto)</p> <p>Los jugadores que no participen en la melé o en la touche deben situarse detrás a 3 m. de cada una de estas formaciones. En el caso de la melé el medio de melé defensor debe quedarse junto al túnel de la melé hasta que un jugador del equipo adversario toque la pelota con la mano.</p> <p>En el caso de cualquier situación, que no dé lugar a una melé o a una touche, el balón se pondrá en juego por medio de un</p>

jugador que lo tocará con el pie antes de jugarlo, antes de hacerlo el otro equipo debe situarse a 2 m.

*Una vez que un jugador pasa la línea de ensayo se concede el ensayo y este jugador no puede ser tocado por un adversario. El jugador debe poner el balón en el suelo pero no es necesario hacerlo inmediatamente. La razón es por seguridad evitando caídas por posibles empujones.

RUGBY A "5"

RECOMENDADO	Primaria
CAMPO	4º, 5º y 6º de primaria en un rectángulo de 40 x 20 m. (campo de balonmano, líneas de ensayo a 5 m. de las líneas de gol) 3º, 2º y 1º de primaria en un rectángulo de 28 x 15 m. (campo de baloncesto, línea de ensayo a 5 m. de las líneas de fondo.
JUGADORES	5 por equipo
BALÓN	Nº 4
DURACIÓN	Dos tiempos de 10 minutos cada uno.
OBJETIVO DEL JUEGO	Ensayar (pasar con el balón detrás de la línea de marca del adversario). Cada ensayo vale 5 puntos. Cuando el jugador pasa la línea de ensayo se considera ensayo, por seguridad no se debe obligar a poner el balón en el suelo
FORMA DE JUEGO	Todas las puestas en juego (saques, melés, touches y golpes) las realiza el profesor extendiendo el balón hacia el equipo que debe jugarlo. El juego comienza cuando un jugador coge el balón. Durante el juego se puede correr con el balón y pasarlo, siempre que se haga hacia atrás pero no se pueden dar patadas al balón. Si un jugador, con el balón, es tocado por un adversario con la mano debe pasarlo inmediatamente a un compañero. En caso de no hacerlo rápidamente el balón se dará al otro equipo. El tocado sustituye al placaje y es la única forma de contacto en este juego. Después de un tocado, atacantes y defensores solo pueden jugar el balón si están detrás de la pelota. En ningún caso se puede bloquear el balón.

*Una vez que un jugador pasa la línea de ensayo se concede el ensayo y este jugador no puede ser tocado por un adversario. El jugador debe poner el balón en el suelo pero no es necesario hacerlo inmediatamente. La razón es por seguridad evitando caídas por posibles empujones.

