

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.

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.