

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 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)***

ALEVIN

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.***