

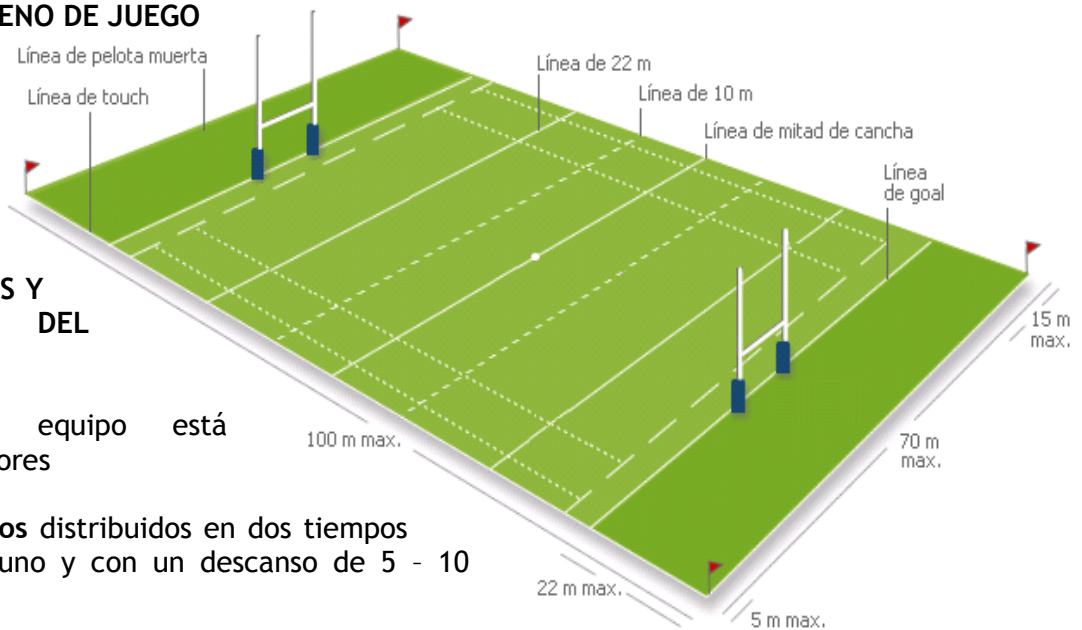
EL RUGBY

1. ORIGEN E HISTORIA

La versión más romántica cuenta que un niño, estudiante de la escuela pública de la ciudad de Rugby, vulnerando las reglas del fútbol de su tiempo, cogió el balón con las manos y empezó a correr.

Sin embargo el origen del rugby se ha de buscar en la antigua Roma, en un juego denominado *harpastum*. Este juego fue originando otros hasta llegar al *soule* en Francia y al *fútbol* en Gran Bretaña. Las reglas fueron cambiando hasta que la escuela pública de la ciudad de Rugby las unificó.

1. EL TERRENO DE JUEGO



2. JUGADORES Y DURACIÓN DEL PARTIDO

JUGADORES: Cada equipo está formado por 15 jugadores

DURACIÓN: 80 minutos distribuidos en dos tiempos de 40 minutos cada uno y con un descanso de 5 - 10 minutos entre ellos.

En otras categorías:

Juveniles: 35 + 35 (5 de descanso).

Cadetes: 30 + 30 (5 de descanso). Infantiles: 20 + 20 (5 de descanso). Alevines: 15 + 15 (5 de descanso).

3. PUNTUACIÓN

El objetivo fundamental consiste en obtener más de puntos que el adversario. Los puntos se pueden obtener del siguiente modo:

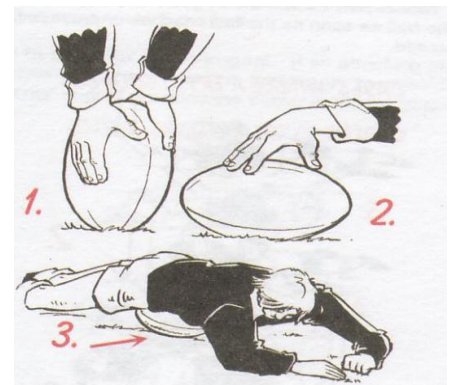
ENSAYO = 5 puntos (ensayo + transformación=7)

Es la anotación más importante, y consiste en posar el balón con las manos, brazos o pecho, en la "zona de marca" del adversario.

TRANSFORMACIÓN = 2 puntos.

El equipo que obtuvo ensayo tiene derecho a patear el balón a palos, desde cualquier punto de la línea que pasa por el punto de ensayo y que es paralela a la línea de touche, obteniendo la transformación si la pelota pasa entre ambos y por encima del travesaño.

GOLPE DE CASTIGO = 3 puntos.



Ciertas infracciones graves son sancionadas con un golpe de castigo; en ese caso el equipo favorecido tiene la opción de realizar una patada hacia los postes desde el lugar en que se cometió.

DROP O PUNTAPIÉ DE BOTEPRONTO = 3 puntos

El drop o botepronto es un tipo de patada que se realiza dejando caer la pelota al suelo y pateándola inmediatamente después y casi simultáneamente con el bote haciendo pasar el balón entre los palos. Un tanto de drop se concreta mediante esa patada, sin que el juego esté interrumpido

ENSAYO DE CASTIGO = 5 puntos

Es una sanción que concede el árbitro, cuando un ensayo es inminente y el equipo defensor comete una infracción con la evidente intención de impedirlo. El equipo favorecido también tiene derecho a intentar la conversión, que se ejecuta desde una posición equidistante de los postes.

4. REGLAS PRINCIPALES

✓ EL AVANT O PASE ADELANTADO

En el Rugby los pases con la mano se deben hacer siempre hacia atrás. Se puede correr con el balón pero nunca pasarlo hacia delante. Después de un pase adelantado (“avant”) el balón se pone en juego mediante una melé



✓ SAQUE A LA MANO: Se realiza por medio de un ligero golpe al balón con el pie, para reanudar el juego después de una infracción. Los jugadores del equipo que saca se colocan detrás del jugador que realiza el saque. Los contrarios enfrente a 5 metros.

✓ PLACAJE: Durante el juego se puede placar al jugador con el balón, pero el placaje debe realizarse de los hombros hacia abajo. Existen tres tipos básicos: - de frente, de lado, de espalda. Se debe intentar que el contrario toque el suelo y caer encima de él.

✓ EL RETENIDO: Si un jugador va al suelo debe jugar rápido el balón soltándolo o pasándolo inmediatamente, si no se hace se pitará retenido, teniendo como consecuencia un golpe de castigo a favor del contrario.

5. FALTAS

✓ GOLPE DE CASTIGO: Falta grave contra el reglamento que debe sacarse por medio de una patada y si sale por el lateral saca el mismo equipo que patea. Otra opción es intentar la transformación a palos (3 puntos)

✓ GOLPE FRANCO: Falta técnica que debe sacarse por medio de una patada pero sin posibilidad de intentar la transformación a palos, si sale a lateral saca el equipo que no pateó.

En ambos casos el equipo contrario debe situarse a 10 metros.

En caso de cometer alguna de las infracciones anteriores se pone el balón en juego de las siguientes formas:

- AVANT: **MELÉ**
- SAQUE DE BANDA : **TOUCHE**
- RETENIDO: **GOLPE DE CASTIGO**
- PLACAJE ALTO: **GOLPE DE CASTIGO**

✓ TOUCHE

Se produce después de que el balón o un jugador con el balón salen del terreno de juego

- El balón lo pone en juego el equipo que no lo envió fuera.
- Los dos equipos ponen una línea perpendicular a la de banda, con un máx. de 14 y min. de 2 jugadores. El equipo que saca marca el nº de jugadores que la forman.

✓ MELÉ

Tras una falta menor (un pase adelantado o una caída involuntaria de la pelota hacia adelante, por ejemplo), o para reiniciar el juego luego de una formación donde la pelota no salió para ninguno de los dos equipos, se realiza una melé. La melé es una puja frente a frente, de un grupo de cada equipo, que se presentan agachados y agarrados, para comenzar a empujar con el fin de obtener, el balón que ha sido lanzado en medio de ellos y sin tocarlo con la mano.

El grupo que haya obtenido el balón, debe sacarlo sin tocarlo con la mano por detrás de la formación, donde lo tomará un jugador y continuará el juego.

Tanto en la touche como en la melé, el sentido de las reglas es que exista disputa por la pelota. Esa es la diferencia con las infracciones mayores, que se penalizan con una patada de castigo (tiro a los postes, tiro afuera o puesta en juego), en la que el equipo infractor no puede intervenir.



✓ AGRUPAMIENTOS

Encontramos dos tipos básicos de agrupamientos:

El **Maul** es un agrupamiento de jugadores con el balón en las manos y de pie; al menos debe haber un jugador con el balón y uno más de cada equipo, es decir dos atacantes y un defensor, al menos.

El **ruck** es un agrupamiento de jugadores alrededor del balón que se encuentra en el suelo; debe haber al menos un jugador de cada equipo. Los jugadores deben pasar por encima del balón sin tocarlo.

✓ EL FUERA DE JUEGO

A) En abierto: En el juego en general o abierto un jugador está en fuera de juego si está delante de un compañero con el balón o delante de un compañero que fue el último en jugar el balón.

B) En agrupamiento: En la melé y en los agrupamientos los jugadores deben situarse detrás de los últimos pies de sus compañeros, mientras que en la touche deben estar a 10 metros por detrás.

EL RUGBY ADAPTANDO REGLAS PARA CLASE

Marcar puntos

El objeto del juego es marcar un ensayo. Un ensayo es cuando un jugador pasa la línea de ensayo del otro equipo. No hay conversiones

- Por razones de seguridad un jugador no puede tirarse al suelo para marcar un ensayo.
- Un ensayo tiene un valor de 1 punto (salvo cuando es un partido mixto - hombres y mujeres- para la mujer un ensayo tiene el valor de 3 puntos y de 1 punto siempre para los hombres.)

Puesta en juego del balón

Se realiza por medio de un ligero golpe con el pie y sirve para poner el balón en juego al comienzo del partido, después de un ensayo o en una infracción. Los jugadores del equipo que saca se colocan detrás del jugador que realiza el saque. Los contrarios enfrente a 5 metros. Después de un ensayo, se saca de centro y la defensa se sitúa en su línea de ensayo.

La defensa

Pueden solo coger una cinta del jugador que tiene el balón en posición de ataque.

Placaje

- El **placaje es sólo quitar una Cinta** al jugador que tiene el balón en posición de ataque.
- El jugador en posición de ataque puede correr hacia el espacio o evitar a un jugador de defensa. No obstante, **no puede impedir que el jugador en posición de defensa le quite la cinta** ni puede tapárselo con el mismo fin.
- Los jugadores en posición de defensa no puedan tocar los jugadores en posición de ataque. Todo las otras formas de contacto no son permitidas (p.ej. tirar de la camiseta del jugador, obstruir al jugador en posición de ataque, luchar para conseguir el balón...etc.). Si esta regla se infringe el equipo de este jugador será penalizado.
- Si un jugador en posición de defensa quita una cinta al equipo en posición de ataque, éste debe gritar "Cinta" o "placaje". El juego vuelve al punto de placaje si el árbitro silba un placaje. El jugador en posición de defensa devuelve la Cinta al jugador en posición de ataque. El equipo en posición de defensa tiene que retirarse 5 metros y el equipo en posición de ataque inicia la puesta en juego desde el punto de placaje.
- El equipo en posición de ataque tiene **6 oportunidades** para atacar en cada posesión. Después de la sexta oportunidad la posesión pasa al otro equipo.

Fuera de juego

Después del placaje todo el equipo en posición de defensa debe colocarse 5 metros detrás del punto de puesta en juego. No pueden obstruir el juego (p.ej. el pase o a un jugador) si el otro equipo inicia la puesta en juego rápidamente.

El Ataque

El equipo de ataque tiene seis tentativas para marcar un ensayo en cada posesión al menos que la pierda (p.ej. un pase en la línea de banda -en touche-, un pase avanzado, o una falta de juego etc.)

- El jugador en posición de ataque que ha sido placado debe volver al punto del placaje para iniciar la puesta en juego y rodar el balón con el pie hacia su compañero de equipo. Si un jugador no tiene los dos Cintas pegados a sus caderas no puede jugar, (puede sólo rodar el balón



para recomenzar el juego pero inmediatamente debe pegar el Cinta antes de jugar). Si él juega además sin uno o dos Cintas el árbitro puede dar la posesión al otro equipo.

El pase

Los jugadores pueden correr con el balón pero nunca pasarlo hacia delante o patearlo.

- **El balón se debe pasar hacia atrás**, si se pasa hacia delante o hacia la línea de lateral, es falta y la posesión pasará al otro equipo.
- Cuando el jugador intenta coger, pasar o recoger el balón y éste cae hacia delante, la posesión pasará al otro equipo.

Ir al suelo

- Si el balón cae al suelo (hacia atrás) el juego puede continuar y cualquiera de los dos equipos puede coger el balón, pero los jugadores no pueden tirarse al suelo para recogerlo, es demasiado peligroso.
- También si un jugador con el balón cae al suelo la posesión cambia al otro equipo.