

1. INTRODUCCIÓN

El rugby es un deporte de cooperación – oposición que posee todas las características propias de los deportes colectivos (*un balón, un terreno de juego, una meta que atacar o defender, compañeros y adversarios, y reglas*). El juego se desarrolla en una situación **de colaboración y ayuda** entre los miembros de un equipo, teniendo lugar ante la oposición directa de otro equipo.

El rugby que nosotros practicamos en las clases de educación física se encuentra adaptado respecto del rugby 15 contra 15, pero mantiene las principales reglas y características de dicho deporte. Recibe el nombre de **rugby en superficies duras** o **rugby imagen**.

En el dossier de apuntes que tienes en tus manos encontraras aspectos relativos al juego real del rugby (15 contra 15) y otros aspectos que han sido adaptados del juego real para poderlos llevar a cabo en nuestras clases prácticas.

2. HISTORIA DEL RUGBY

Realmente, los primeros orígenes, quizás los más claros sobre las bases donde se inició este juego puedan ser el **harpastum**, juego practicado por los romanos, sobre todo sus gladiadores, que consistía en llevar la pelota de una zona a otra del campo delimitado, permitiéndose las fintas y agarrones.

En la Edad Media, un juego, posiblemente derivado del harpastum, se hizo muy popular, conocido como **la soule** (también con otros nombres, soulle o choule). En este juego se aprecian los primeros agrupamientos y se afianza el sentido de lucha colectiva. Podría llegar a jugarse desde un pueblo a otro, y empleaban una vejiga de cerdo hinchada.

Pero ya más recientemente, en 1823, un día como cualquiera y un partido de fútbol como tantos otros, fue cuando un jugador cometió una locura. Vaya a saberse que habrá pasado entonces por la cabeza del joven William Webb Ellis cuando recibió la pelota y la tomó con sus manos, la apretó contra su pecho y corrió hacia la meta rival, lo que estaba prohibido, ante el asombro y sorpresa de sus atónitos compañeros y rivales que a nada atinaron, pese a la evidente transgresión. Nadie, tal vez incluido él, supo por qué lo hizo. Pero nadie protestó por no haber cumplido con las reglas tradicionales. Y muy pronto tuvo entusiastas imitadores.

Esto ocurrió en la escuela pública, del pueblo de Rugby, el colegio de Rugby, fundado en 1567.

Hoy en día, a un costado de su gran campo deportivo, lógicamente integrado por dos excelentes canchas de rugby, en un lugar preferente y bien visible se encuentra una placa de mármol que dice: "Esta lápida conmemora la hazaña de William Webb Ellis, quien haciendo gala de una gran desenvoltura hacia las reglas del fútbol que en aquellos tiempos se jugaba, corrió por primera vez con la pelota entre las manos, dando así origen al hecho diferencial del juego de rugby 1823".

3. GENERALIDADES DEL JUEGO

El rugby es un deporte de equipo en el que participan quince jugadores por formación. Se le ha llamado por algunos autores "deporte colectivo de combate" por sus características de lucha por un balón.

El objeto del juego es llevar el balón detrás de la línea de ensayo del contrario, para así conseguir, al ponerlo en el suelo, cinco puntos. También se pueden conseguir puntos de puntapié, si el balón cumple ciertos requisitos, como veremos más adelante.

Los Jugadores deben ir correctamente uniformados y no pueden llevar ningún objeto punzante, de metal o arnés. En general podemos decir que está totalmente prohibido llevar cualquier objeto que pueda lesionar u ocasionar daño al contrario o a un compañero propio.

¿Dónde se juega?

El campo de juego es el área que se indica en el plano, delimitada por las líneas de marca, y de lateral, excluidas estas líneas. El recinto de juego comprende el campo de juego, las zonas de marca y una porción razonable de terreno que lo rodea.

Algunos aspectos a destacar son los siguientes:

- Todas las líneas dibujadas en el plano deben estar convenientemente marcadas. Las líneas de marca son zona de marca. La línea de balón muerto no es zona de marca.
- Los postes de gol deben estar colocados en la línea de gol (línea de marca)
- El suelo debe ser de hierba, o si no es posible, de arcilla o arena, a condición de que no sea en ningún caso peligrosamente duro.

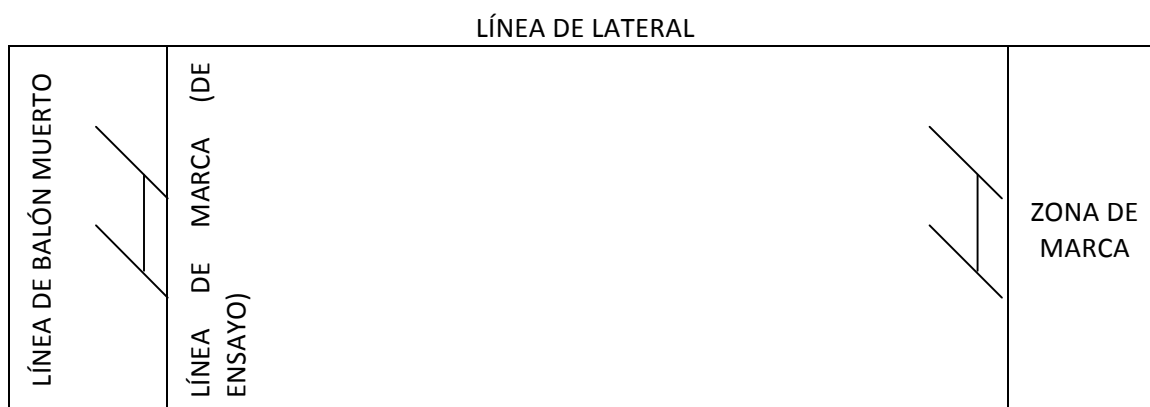


Figura. Campo de rugby simplificado.

¿Cómo se juega?

Los jugadores no poseedores del balón deben actuar sobre el poseedor, únicamente sobre éste, agarrándolo, derribándolo o percutiéndole, siempre de acuerdo, con el espíritu y las reglas del juego.

La duración de un partido es de 80 minutos, dividido dos tiempos de 40 más 5 de descanso, en el que los jugadores no pueden abandonar el campo sin autorización del árbitro. El encuentro es dirigido por un árbitro y dos jueces de lateral.

La forma de conseguir puntos en el juego es la siguiente:

1. De puntapié colocado, tras falta 3 puntos. (El balón debe pasar por encima del travesaño y entre los postes.)
2. De puntapié de botepronto (drop) 3 puntos. (El balón debe pasar por encima del travesaño y entre los postes).
3. Ensayo (colocar el balón sobre o tras la línea de ensayo contraria) 5 puntos.
4. El ensayo a su vez da ocasión de un intento de transformación. Puntapié a palos que en caso de ser transformado suma 2 puntos adicionales.

El encuentro da comienzo con un puntapié colocado que debe pasar la línea de diez metros contraria.

El espíritu del juego.

Todo el juego se basa en una lucha leal donde hay mucho contacto, incluso situaciones donde un jugador puede hacer daño a otro, pero el espíritu de quienes lo juegan hace que tanto las lesiones fortuitas como las posibles intencionadas sean realmente pocas.

La figura del árbitro, máxima autoridad en el juego, donde tiene incluso capacidad para dar ensayos de castigo o dejar continuar el juego después de una infracción a la espera de una posible ventaja del equipo no infractor (Ley de la ventaja), es claramente una forma de establecer unos códigos y normas de conducta ya olvidadas en otros deportes.

4. ASPECTOS TÉCNICOS Y REGLAMENTARIOS

PASE ADELANTADO. Prohibición de pasar el balón hacia delante. Sólo se puede pasar a un jugador que se encuentre por detrás o a la altura de la línea de fuera de juego. Si se pasa hacia delante se sanciona con una Meleé con introducción del equipo rival.

EL TOCADO: constituye la simulación del placaje del rugby XV, pero busca suavizarlo evitando derribos en superficies duras. Se trata de tocar con las dos manos el pantalón del atacante portador del balón como simulación del placaje, a la altura de la cintura o caderas. En este momento, el portador debe detenerse y no puede continuar avanzando.

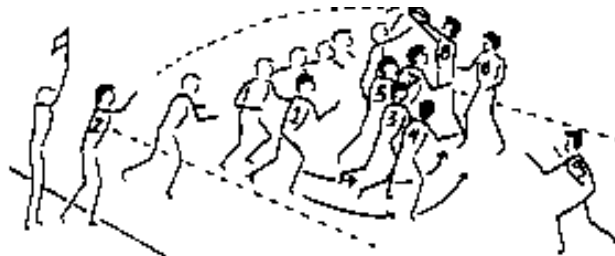
EL ENSAYO: consiste en tocar con el balón en el suelo tras la línea de marca del rival, para conseguir cinco puntos. No se puede lanzar ni soltar el balón, sino que en el momento del ensayo el balón debe estar en contacto con el jugador y el suelo a la vez.

TOUCHE: cuando el balón o jugador portador del balón salen por una línea de lateral, se produce una touche. Un jugador del equipo no infractor, lanza el balón como si de un salto entre dos de baloncesto se tratara, pero desde la línea de banda. Un jugador o varios de cada equipo, salta a por el balón.

Cuando el balón sale por el lateral del campo, el juego se reanuda con un saque de lateral o touche.

Un saque de lateral se produce cuando:

- Quando el balón toca una línea de lateral o una persona o un objeto, sobre o más allá de esta línea; o bien
- Quando, siendo llevado por un jugador el balón o el jugador que lo lleva toca una línea de lateral o el suelo situado más allá de ésta.



MELEÉ: cuando se produce un pase adelantado, se sanciona con meleé. De uno a tres jugadores de cada equipo se colocan frente a los otros, apoyando las manos exteriores en los hombros del rival, las cabezas enganchadas, con las piernas abiertas, y con el pie se intenta golpear el balón introducido rodando en la meleé por un jugador del equipo no infractor (por el lado izquierdo de su compañero).

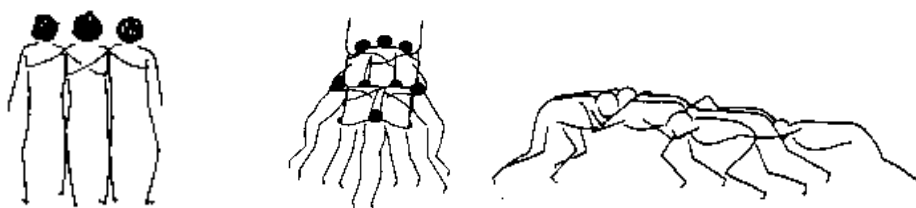
Para el correcto empuje, es necesario:

- Mantener la espalda recta. Esto permite la perfecta trasmisión de las fuerzas sin suponer ningún tipo de riesgo para el ejecutor.
- Rodillas ligeramente dobladas, permitiendo la extensión explosiva que determinará nuestro empuje.
- Apoyo firme de las plantas de los pies con el suelo



En el rugby XV la melé es una agrupación ordenada de jugadores, formada por ocho jugadores de cada equipo. El balón es introducido por un jugador del equipo no infractor, en el centro del túnel que forman las dos primeras líneas.

La melé es una formación de índole colectiva. Su objetivo es la obtención de la posesión del balón mediante un empuje. Para que este empuje sea adecuado, es necesario que la fuerza individual de cada jugador no se disgregue por una falta de cohesión. El conseguir que la melé sea una plataforma compacta se encuentra muy relacionado con el agarre de los jugadores entre sí y por la dirección de los empujes individuales de cada hombre.



DESCOLOCADO: cuando un jugador se encuentra al otro lado del lugar que le corresponde como atacante o defensor. Es decir, se encuentra en posición de fuera de juego. El fuera de juego viene determinado por la posición del jugador que posee el balón. Ningún jugador atacante podrá estar por delante del jugador que posee el balón, y ningún jugador defensor podrá estar por detrás del jugador que posee el balón.

GOLPE DE CASTIGO: el golpe de castigo se aplica cuando se produce un descolocado. El equipo infractor pierde 5 metros, y el que saca, pone el balón en juego: para comenzar a jugar, se da un pequeño toque el balón con el pie y se empieza a jugar con las manos. En rugby XV, el golpe de castigo se saca con un puntapié que puede ir directo a palos. Aquí sacamos para uno mismo y empezamos a jugar a la mano.

AGRUPAMIENTOS: supone una situación de juego o posibilidad del atacante. Cuando un jugador portador del balón es tocado, debe detener su avance, pero si en lugar de pasar el balón, permite que un compañero se abraza a éste, pueden producir un agrupamiento para empujar hacia la línea de marca rival, pudiéndose sumar al agrupamiento tanto jugadores como quieran. Los defensores también pueden formar su agrupamiento para empujar en sentido opuesto. EMPUJAR, NO GOLPEAR.

PROHIBICIONES: queda prohibido jugar en el suelo

Nota: básicamente, las reglas del rugby imagen son iguales a las del rugby XV. No obstante, el rugby XV posee más normas y más complejas. Ejemplos:

- En la meleé del rugby XV participan 8 jugadores de cada equipo. En el rugby imagen participarán menos jugadores.
- En la touche del rugby XV, 7 jugadores de cada equipo saltan para intentar interceptar el balón. En el rugby imagen, tan solo saltan de 1 a 3 de cada equipo.
- El placaje del rugby XV lo sustituimos por la regla del tocado. Cuando te tocan, ya no se permite el avance.
- En el rugby imagen, tan solo puntuaremos mediante ensayos. En el rugby XV existe la puntuación mediante drop, golpe de castigo, y golpe de transformación tras un ensayo.

5. ASPECTOS TÁCTICOS

PRINCIPIOS TÁCTICOS DE ACTUACIÓN DE LOS JUGADORES EN ATAQUE

ATAQUE EN GENERAL

- Ganar metros o avanzar.
- No perder el balón.
- Ensayar.

ATACANTE PORTADOR DEL BALÓN:

- AVANZAR. Jamás correr hacia atrás, pues ello supone una pérdida de espacio (se pierden metros) y además, al atrasar la línea de fuera de juego, introduzco a mis compañeros en posición de descolocado.

- DRIBLAR EN SITUACIÓN 1:1 si mis posibilidades físicas lo permiten. Ante la limitación espacial es posible que esto será muy difícil y deberemos recurrir a otras posibilidades (agrupar o pasar).
- PASAR. El pase debe ser una necesidad y una opción del portador, pero no una obligación (antes de pasar, se debe valorar la conveniencia de otras opciones, como el avance, el dribling o el agrupamiento, sin perjuicio del juego colectivo). Se debe pasar al compañero MEJOR SITUADO: al más cercano, al que tenga más espacio libre, al que pueda lograr una superioridad numérica fácilmente, etc.

ATACANTE NO PORTADOR DEL BALÓN:

- ACOMPAÑAR AL PORTADOR DEL BALÓN ESTANDO MUY PRÓXIMO A ÉL. Correr siguiéndolo para apoyarlo en un pase o agrupamiento. El juego está donde se halla el balón, por lo tanto es absurdo estar lejos del portador del mismo.
- Buscar en el juego desplegado la EQUIDISTANCIA ESCALONADA, es decir, colocarse un poco por detrás del poseedor del balón, o de tu antecesor.

PRINCIPIOS TÁCTICOS DE ACTUACIÓN DE LOS JUGADORES EN DEFENSA

DEFENSA EN GENERAL

- No perder metros o hacer retroceder a los atacantes.
- Recuperar el balón.
- Evitar el ensayo del contrario.

DEFENSOR

- "ACHICAR ESPACIO", es decir, correr hacia el portador del balón para evitar su avance con un tocado lo antes posible.
- PRESIONAR CONSTANTEMENTE, para provocar errores en los atacantes que me permitan conseguir LA POSESIÓN DEL BALÓN (provocar pases adelantados o touche desviando el juego hacia las bandas).