



Jugar - Módulo 5

Hay dos áreas de trabajo principales en este Módulo 5 Jugar:

Habilidad 5a – Ejecutar un placaje (1)

Habilidad 5b – Crear continuidad en ataque después de un placaje

Los juegos están diseñados para ayudar a los jugadores a familiarizarse gradualmente con los seis principios del Juego

Introducción – Juego General

El juego general del Módulo 5 Jugar es una progresión del Tocata o juego de Tag Rugby presentado en el Módulo 4 Probar. En este nivel, empezaremos a introducir de forma gradual y segura situaciones de rugby con contacto. Las reglas son:

- El portador del balón puede dar un número de pasos ilimitados, bien sea andando o corriendo.
- Si el portador del balón pasa hacia adelante y se le cae el balón, el equipo defensor retomará la posesión del balón.
- Para parar al portador del balón los defensores deberán placar rodeando al portador del balón con ambos brazos entre las caderas y el pecho hasta detener el avance del portador del balón, pero sin derribarle hasta el suelo.
- Una vez que sea placado, el portador del balón deberá pasar el balón a un compañero en juego. El defensor no podrá soltar al portador del balón hasta que éste pase el balón.
- El defensor no deberá de tratar de obtener la posesión del balón mientras placa a un jugador.
- El equipo defensor se retirará detrás de la línea de fuera de juego cuando se haga un placaje.
- Los jugadores defensores podrán tratar de interceptar un balón en el aire, pero si no consiguen atraparla y la pelota cae al suelo se le dará un penal al equipo atacante por no haber interceptado el balón limpiamente el equipo defensor.

Este juego ayudará a sus jugadores a empezar a sentirse seguros y confiados con el contacto. La seguridad debe ser un tema crucial: El profesor/entrenador debe asegurarse que las situaciones de rugby de contacto son introducidas de forma adecuada y progresiva para que todos los jugadores disfruten de la sesión.



Jugar - Módulo 5

Áreas a desarrollar – Habilidades

- a. Ejecutar un placaje (1) para detener al portador del balón
- b. Crear continuidad en ataque después de ser placado

Variaciones para facilitar o progresar la actividad

- Reducir o incrementar el número de jugadores en los equipos para favorecer la continuidad
- Otorgar puntos extra a los equipos que ejecuten buenos placajes o mantengan buena continuidad

Objetivos

Cuando los jugadores son capaces de:

- Detener de forma segura el avance de un portador del balón rodeándole con los brazos entre el pecho y las caderas
- Mantener la continuidad y el movimiento del balón

Estará preparado para progresar al Módulo 6 Jugar



Jugar - Módulo 6

Hay dos áreas de trabajo principales en este Módulo 6 Jugar:

Habilidad 6a – Ejecutar un placaje (2)

Habilidad 6b – Crear un ruck

Los juegos están diseñados para ayudar a los jugadores a familiarizarse gradualmente con los seis principios del Juego

Introducción – Juego General

El Juego general del Módulo 6 Jugar es una progresión del juego presentado en el Módulo 5 Jugar. Las nuevas reglas son:

- Para detener al portador del balón, los defensores deberán ejecutar una de las siguientes opciones (elegidas por el entrenador/profesor)
 - Tocado con dos manos o Tag
 - Placaje gradual hacia suelo
 - El defensor deberá rodear con ambos brazos al portador del balón entre el pecho y las caderas
 - Una vez placado, el jugador deberá ir voluntariamente al suelo con el placador
 - El defensor no podrá tratar de ganar la posesión del balón durante un placaje
 - O un placaje
 - El defensor tratará de llevar al portador del balón al suelo de forma segura, rodeándolo con ambos brazos por debajo del pecho
 - El portador del balón tratará de mantenerse sobre sus pies y resistirse al placaje
 - El defensor podrá tratar de obtener la posesión del balón durante el placaje
- En cualquiera de los casos, una vez en el suelo, los jugadores no podrán jugar el balón:
 - El portador del balón deberá soltar el balón y colocarlo en el suelo hacia sus línea de marca
 - El defensor deberá de soltar al portador del balón, y salir rodando fuera del placaje
 - Una vez que la pelota se coloque en el suelo, los jugadores de ambos equipos podrán asirse sobre el balón para formar un ruck (1 defensor + 1 atacante forman un ruck)
 - Los rucks no son disputados (sin empuje) – el equipo del portador del balón mantiene la posesión de la pelota.

El resto de reglas del Módulo 5 Jugar se siguen aplicando.



Jugar - Módulo 6

Áreas a desarrollar – Habilidades.

- a. Ejecutar un placaje (2) durante el juego
- b. Formar un ruck después de que un jugador haya sido placado gradual hacia el suelo o placado

Variaciones para facilitar o progresar la actividad

- Poner un número limitado de placajes para cambiar la posesión de la pelota
- Dar puntos por buena postura en el ruck para cualquiera de los equipos
- Permitir progresivamente que se empiecen a disputar los rucks una vez que la técnica de estos haya sido aprendida sin disputa
- Reducir o aumentar el número de jugadores en los equipos para facilitar la continuidad

Objetivos

Cuando los jugadores sean capaces de:

- Ejecutar de forma satisfactoria y segura un placaje adaptado hacia el suelo o un placaje
- Formar un ruck
- Apoyar al portador del balón de forma eficiente para crear continuidad después de un placaje adaptado hacia el suelo/placaje/ruck

Estará preparado para progresar al Módulo 7 Jugar.



Jugar - Módulo 7

Hay dos áreas de trabajo principales en este Módulo 7 Jugar:

Habilidad 7a – Toma de decisiones en el ruck y maul

Habilidad 7b – Formar y hacer progresar un maul

Los juegos están diseñados para ayudar a los jugadores a familiarizarse gradualmente con los seis principios del Juego

Introducción – Juego General

El juego general del Módulo 7 Jugar es una progresión del juego presentado en el Módulo 6 Jugar. Las nuevas reglas son:

- El portador del balón y su compañero pueden crear un maul y avanzar no mas de dos metros; El balón a de ser entonces pasado
- El equipo defensor puede prestar oposición al avance del maul, respetando siempre las Leyes del fuera de juego.
- Los rucks pueden ser disputados SOLAMENTE si los jugadores han sido apropiadamente entrenados para ello.

El resto del reglas del Módulo 5 Jugar se siguen aplicando.

Áreas a desarrollar - Habilidades

- a. Toma de decisiones del portador del balón: pasar el balón, formar un maul o ir al suelo para formar un ruck
- b. Formar y hacer progresar un maul

Jugar - Módulo 7

Variaciones para facilitar o progresar la actividad

- Fijar un número de mauls y rucks para ayudar a los jugadores en la toma de decisiones
- Fijar un número máximo de rucks o mauls en caso de que un equipo se extralimite en su uso y no identifiquen el espacio libre en la defensa
- Otorgar puntos extra por mauls bien ejecutados que avancen satisfactoriamente
- Aumentar la distancia que el maul puede avanzar
- Permitir la disputa de rucks por más de un jugador de cada equipo.

Objetivos

Cuando un jugador sea capaz de:

- Tomar buenas decisiones como portador del balón
- Formar y hacer avanzar de forma segura un maul
- Crear continuidad después de formar un maul o un ruck

Estará preparado para progresar al Módulo 8 Jugar.



Jugar - Módulo 8

Hay dos áreas de trabajo principales en este Módulo 8 Jugar:

Habilidad 8a – Formar una melé para recomenzar el juego

Habilidad 8b – Formar un alineamiento lateral para recomenzar el juego

Los juegos están diseñados para ayudar a los jugadores a familiarizarse gradualmente con los seis principios del Juego

Introducción – Juego General

El juego general del Módulo 8 Jugar es una progresión del juego presentado en el Módulo 7 Jugar. Las nuevas reglas son:

- Si el balón es pasado hacia delante, o se le cae a un jugador de las manos hacia delante, una melé se formará para recomenzar el juego.
- Las melés serán sin disputa y se formarán con los 3 jugadores más cercanos al balón de cada equipo
- Si la pelota sale del campo de juego a través de la línea de lateral, un alineamiento lateral se formará para recomenzar el juego.
- El alineamiento lateral podrá ser con o sin disputa (a la elección del entrenador/profesor)
- No se permitirá el levantamiento de jugadores en el saque de lateral cuando sean juegos de 5 contra 5 o 7 contra 7; En juegos de 10 contra 10, 12 contra 12 o 15 contra 15 SOLAMENTE se permitirá (si así lo decide el entrenador/profesor) el levantamiento de un jugador por dos levantadores, y ÚNICAMENTE cuando los jugadores hayan sido apropiadamente entrenados

Este juego, que puede ser 7 contra 7, 10 contra 10, 12 contra 12 o 15 contra 15 es una versión tradicional de introducir el rugby a jugadores jóvenes, en la cual la seguridad en las situaciones de contacto así como la gestión del contacto es más fácil de conseguir.

Áreas a desarrollar - Habilidades

- a. Formar una melé para recomenzar el juego
- b. Formar un alineamiento lateral para recomenzar el juego

Jugar - Módulo 8

Variaciones para facilitar o progresar el juego

- Otorgar puntos extra a los equipos que formen buenas melés o alineamiento (correcta postura, y seguridad en la ejecución)
- Incrementar gradualmente el número de jugadores en las melés/alineamientos (*siempre y cuando el número de jugadores lo permita*)
- Progresar hasta que las melés sean con disputa del balón y empuje de 1,5 metros

Objetivos

Cuando los jugadores sean capaces de:

- Entender el papel de las melés y de los alineamientos laterales en el juego del rugby
- Formar de forma segura una melé o un alineamiento lateral para recomenzar el juego
- Jugar un partido de rugby adaptado con melés, alineamientos laterales, rucks, mauls y placajes

Sus jugadores estarán preparados para