

**PLAN PEDAGÓGICO DE LA DISCIPLINA DE RUGBY UNION EN EL
PROGRAMA DEPORVIDA CENTROS DE INICIACIÓN Y FORMACIÓN
DEPORTIVA EN EL MUNICIPIO DE SANTIAGO DE CALI 2018**

SEBASTIÁN DÍAZ MILLÁN

**ALCALDÍA DE SANTIAGO DE CALI
SECRETARIA DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN
PROGRAMA DEPORVIDA
CALI – VALLE
AÑO 2018**

**PLAN PEDAGÓGICO DE LA DISCIPLINA DE RUGBY UNION EN EL
PROGRAMA DEPORVIDA CENTROS DE INICIACIÓN Y FORMACION
DEPORTIVA EN EL MUNICIPIO DE SANTIAGO DE CALI 2018**

SEBASTIÁN DÍAZ MILLÁN

**ALCALDÍA DE SANTIAGO DE CALI
SECRETARIA DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN
PROGRAMA DEPORVIDA
CALI – VALLE
AÑO 2018**

TABLA DE CONTENIDO

Titulo.....	8
Introducción	9
Justificación	12
Marco Contextual.....	15
Historia.....	17
Historia del Rugby en el Mundo	17
El Rugby en Colombia	18
El Rugby en el Valle del Cauca	19
Modalidades o variaciones del Rugby	21
Reglamento	22
El terreno	22
Líneas.....	23
Postes de Gol y Travesaño.....	24
Postes con banderas.....	24
La Pelota.....	25
El equipo	26
Numero	26
Scrums sin oposición	27
Reemplazo definitivo.....	28
Reemplazo temporal – herida sangrienta.....	29
Reemplazo temporal – Evaluación de lesión de la cabeza (HIA)	29
Reemplazo temporal – Todos	29

Reemplazo táctico que se incorpora al partido	30
Reemplazos sucesivos	30
Vestimenta de los jugadores.....	30
Tiempo	32
Oficiales de partido	35
Principio.....	35
Designación del árbitro.....	35
Tareas del árbitro antes del partido.....	35
Tareas del arbitro durante el partido.....	35
El Silbato	36
Pelota Muerta.....	36
La pelota o el portador de la pelota toca al arbitro o a un no jugador	37
Interacción entre el árbitro y los árbitros asistentes/jueces de touch.....	37
Oficial de televisión del partido/prueba de modificación a la ley	38
Tareas del árbitro después del partido	38
Designación y control de árbitros asistentes y jueces de touch	38
Durante el partido	39
Señales	39
Personas Adicionales.....	41
Ventaja	41
Principio.....	41
Puntos	43
Try	43
Try Penal.....	43

Conversión, goal de penal y drop goal	44
Conversión.....	44
Equipo oponente en la conversión.....	45
Penal al Goal.....	45
Drop Goal	46
Juego Sucio	47
Principio.....	47
Obstrucción.....	47
Juego desleal.....	47
Infracciones reiteradas.....	48
Juego Peligros.....	48
Tarjetas Amarilla y Roja.....	50
Offside y on side en el juego general	50
Principio.....	50
Offside y on side en el juego general	50
Jugador que se retira de un Ruck, Maul o Lineout	52
Knock On o pase forward.....	52
Knock On.....	52
Pase forward	53
Salida de mitad de cancha y puntapiés de reinicio	53
Principio.....	53
Salidas de mitad de cancha y puntapiés de reinicio después de marcar puntos	54
Puntapies de reinicio después de una anulada (salida de 22metros)	55
Jugadores en el suelo en general	56

Principio.....	56
Tackle	57
Principio.....	57
Requisitos para el tackle	57
Jugadores en el tackle	57
Responsabilidad de los jugadores	57
Ruck	59
Principio.....	59
Formación del Ruck.....	59
Maul	61
Principio.....	61
Formación de un Maul.....	61
Offside en el maul.....	61
Incorporación a un maul	62
Durante el maul	62
Fin de un Maul.....	63
Mark	64
Principio.....	64
Pedido de mark	64
Reinicio de un mark.....	64
Touch, tiro rápido y lineout.....	65
Principio.....	65
Touch o touch-in-goal	65
Tiro rápido	65

Lineout.....	66
Formación del lineout.....	69
Lanzamiento al lineout	70
Durante el lineout	71
Offside en el lineout	72
Fin del lineout.....	73
Scrum	73
Principio.....	73
Formación del scrum	74
Entrada.....	75
Introduccion.....	¡Error! Marcador no definido.
Offside en el scrum.....	77
Reinicio del scrum	78
Fin del scrum	79
Juego Peligroso y practicas restringidas en el scrum	79
Variaciones a la ley de scrum	80
Penales y free kicks	80
Principio.....	80
Ubicación de un penal o free kick	80
Opciones en penales o free kicks.....	82
Como se patean los penales y free kicks	82
El equipo oponente en un penal o free kick.....	82
El equipo oponente en un free kick	83
In goal.....	83

Apoyar la pelota.....	83
Pelota pateada a través del in goal y se hace muerta	84
Jugador defensor en el in goal	85
Poste de esquina con bandera	85
Pelota trabada arriba del in goal	85
Dudas sobre quien apoya.....	86
Caracterización	87
Bases para entender el Rugby	87
Ataque.....	87
Defensa	88
Jugadores Forwards	88
Jugadores Backs	88
Los principios del Rugby.....	89
Destrezas en el Rugby	90
Destrezas Individuales.....	90
Destrezas de Mini-unidad.....	91
Destrezas de Unidad	91
Destrezas de Equipo	91
Competencias y modalidades	91
Infraestructura y Material Deportivo	93
Objetivo General.....	99
Objetivos Específicos.....	99
Categorización por niveles, DEPORVIDA.....	100
Iniciación Deportiva.....	100

Formación Deportiva.....	101
Mallas curriculares.....	102
Malla Deportiva.....	102
Sesión de Clase	104
Logros/Resultados Esperados	108
Contenidos	109
General	109
Descripción de métodos y medios	118
Festivales.....	119
Componente Deportivo	119
Componente Lúdico Deportivo	119
Componente Psicosocial	120
Festivales de habilidades y destrezas motrices	120
Evaluaciones técnicas para festivales.....	120
Sistema de control y evaluación	121
Iniciación Base	123
Iniciación Irradiación	126
Formación Fundamentación.....	129

Título

PLAN PEDAGÓGICO DE LA DISCIPLINA DE RUGBY UNION EN EL
PROGRAMA DEPORVIDA CENTROS DE INICIACIÓN Y FORMACION
DEPORTIVA EN EL MUNICIPIO DE SANTIAGO DE CALI 2018

Introducción

El *Rugby Union* es un deporte que a nivel mundial tiene más de 190 años de historia, iniciado en Inglaterra en el *Rugby College* en 1823. Actualmente es el segundo deporte con mayor crecimiento a nivel mundial [] y de la misma manera ha empezado a impactar países latinoamericanos en los últimos 30 años, entre estos Colombia, el cual ha tenido un crecimiento exponencial en los últimos 10 años [] logrando ubicarse entre los 6 primeros países de Suramérica. Cali, como capital del Valle, reconocido departamento por sus logros deportivos, se proyecta como un foco de desarrollo formativo del deporte debido a sus condiciones geográficas, sociales y culturales.

A través de los años el *Rugby Union* ha tenido muchas transformaciones en sus aristas técnicas, tácticas y estratégicas, sin embargo, durante los casi dos siglos de existencia de este deporte se ha mantenido su carácter formativo en valores y tradición cultural, primando siempre los aspectos humanos sobre los resultados deportivos, y la formación de personas sobre la creación de estrellas deportivas.

El plan estratégico de *Rugby Union* que se plantea se basa en cuatro pilares fundamentales que dicta la *World Rugby*: formación deportiva (técnico, táctico, físico-motriz), formación en valores, formación en hábitos y habilidades sociales (aspectos psicosociales). Los elementos deportivos se construyen a partir de la etapa en que se encuentra el beneficiario (base, irradiación, fundamentación y apropiación), mientras que los hábitos y habilidades sociales se desarrollan de forma transversal a las prácticas deportivas.

Para el desarrollo de dichos elementos, se realiza una planeación sobre los diferentes contenidos que lo componen. La estructura deportiva, se basa en una construcción de objetivos técnicos, tácticos y físico-motrices, los cuales convergen en el desarrollo de las destrezas necesarias para un deporte específico, en este caso el Rugby, un deporte de balón (elemento esencial) y a la vez de combate, que se basa en un principio de disputa y continuidad, lo cual provee un gran rango de acción para los beneficiarios respecto a la riqueza de elementos deportivos que puedan desarrollar.

El proceso de aprendizaje de los elementos técnicos está relacionados con los principios del juego, los cuales describen de una manera sistemática el orden lógico del juego. Asimismo, la construcción de las destrezas (elementos técnicos para el juego) se componen de factores claves que permiten la apropiación seccionada de dichos elementos. Todos estos componentes y sus respectivas divisiones los plantea la *World Rugby* desde sus cursos de *Coaching* manteniendo unos estándares para la formación en el deporte.

Las aristas psico-sociales (hábitos y habilidades sociales) se construyen a partir de la continuidad del proceso que tenga el beneficiario en el programa. Estos elementos se basan en el desarrollo de valores éticos que priman en el *Rugby Union*, tales como la honestidad el respeto, disciplina, trabajo en equipo y diversión. Estos valores se empiezan a construir dentro las prácticas a través de las situaciones que plantea el juego tales como el apoyo, comunicación asertiva, resolución de problemas, tomas de decisiones en pro del avance del equipo, entre otros. La constante interacción entre los jugadores permite entonces, la construcción de estos valores y el reconocimiento individual de cada beneficiario dentro de un grupo social, develando aptitudes de liderazgo y trabajo en equipo.

El plan metodológico se crea entonces a partir de 4 pilares los cuales van a desarrollarse desde los elementos más generales hasta los más específicos. La creación de los objetivos tanto deportivos como psico-sociales se construyen a partir de un trabajo progresivo a través del tiempo, volviendo cada elemento ya sea técnico, táctico, físico-motriz, valores, etcétera, lo más específico posible en el deporte, ahondando ya sea en factores claves y principios (deportivos) o en elementos sociales desde el individuo hasta la sociedad que lo acompaña.

A pesar que este documento se plantea para la construcción de un plan estratégico para el año 2018, se debe considerar que los procesos deportivos (como todos los procesos educativos) llevan varios años, es por esta manera que se recomienda dar continuidad a los procesos que se empiecen con los beneficiarios en cual sea la edad que inicien. Se espera entonces que finales de este año los participantes del programa DEPORVIDA en el deporte *Rugby Union* logren desarrollar capacidades físico-motrices aplicables al deporte y

asimismo tengan un espacio de socialización y formación en sus hábitos que le permitan llevar una vida saludable y responsable consigo y con el medio que lo rodea.

Justificación

Santiago de Cali es una ciudad con gran potencial de desarrollo económico, político y social, pero arraiga una problemática subyacente en el tiempo que ha permeado ese potencial, pues no es ajena a los conflictos sociales que transgreden significativamente todos los espacios que promueven el avance de su sociedad.

Las implicaciones sociales de estos problemas en las comunas de Cali son un factor de riesgo para sus habitantes, aún más cuando se trata de comunidades vulnerables donde las condiciones de vida son precarias. La Personería Municipal, señala que son los niños, niñas y jóvenes quienes presentan una vulnerabilidad marcada. Están considerados en riesgo en mayor medida, porque a la persistente dificultad para acceder al sistema educativo se le suma el problema de la deserción escolar.

En este sentido el problema central que se aborda es:

“Falta de ocupación del tiempo libre en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes (NNAJ) de Santiago de Cali y Corregimientos, en programas deportivos gratuitos, que contribuyan al desarrollo de habilidades sociales orientadas a la promoción de la convivencia, la prevención de la violencia a través del deporte y la generación de nuevos semilleros de deportistas en la población”.

Este breve, pero diciente panorama de la realidad social en las comunas de Santiago de Cali no es distinto a lo que ocurre en los corregimientos vecinos. Es por ello que DEPORVIDA promueve acciones para contrarrestar y mitigar el conflicto en la ciudad a partir del deporte como instrumento pedagógico para reorientar el desarrollo de los NNAJ de Santiago de Cali, propiciando espacios aptos para el sano esparcimiento y la ocupación del tiempo libre a través de prácticas deportivas que promueven un ámbito formativo para el desarrollo óptimo del ser humano.

El plan pedagógico es una herramienta que permite tener orientaciones de orden metodológico, para el proceso de enseñanza en las 21 disciplinas deportivas que imparte el programa DEPORVIDA, el implementarlo nos garantiza que los monitores deportivos

respeten las fases sensibles en los aspectos físicos, técnicos, tácticos, reglamentarios y psicosociales que contribuyan al correcto proceso de enseñanza de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes del programa DEPORVIDA

El *Rugby Union* llega como una opción para la comunidad de niños, niñas, adolescentes y jóvenes de la ciudad de Santiago de Cali. Un deporte relativamente nuevo para algunos países de Latinoamérica pero con una tradición mayor a los 190 años a nivel mundial. El *Rugby Union* es un deporte de pelota y combate, en el cual dos equipos se enfrentan y cada uno tienen el objetivo de anotar la mayor cantidad de puntos al rival, cada equipo se vale de sus destrezas con el balón y de combate para ganar territorio y acercarse a la zona de anotación o evitar la ganancia de territorio y recuperar la posesión del balón.

Se crea un plan pedagógico en *Rugby Union* con el objetivo de construir una guía institucional para la enseñanza del deporte en la niñez y juventud de la ciudad partiendo de los principios del juego y los factores claves en sus destrezas. Estos elementos permiten a los encargados de enseñar y guiar de una manera sistemática y organizada en las diferentes habilidades deportivas y sociales que requiere el *Rugby Union*. Este plan permite entonces la formulación de objetivos puntuales a los entrenadores, seguimiento de los mismos y realizar evaluaciones para potenciar las fortalezas generadas en los grupos y corregir las deficiencias presentadas en los mismos.

Al crear un plan pedagógico especializado permite a los encargados tener un insumo de seguimiento y evaluación de los procesos a través del cumplimiento de los indicadores propuestos desde el plan. De esta forma se podrán realizar futuras mejoras al programa, impactar una mayor cantidad de beneficiarios y/o crear nuevos grupos que inicien este nuevo deporte en sus comunas.

Con la implementación del *Rugby Union* en las diferentes comunas de la ciudad se espera tener diferentes focos de desarrollo que permitan la formación de niños y jóvenes en valores que van ligados a la tradición cultural del deporte. Se espera tener grupos que puedan participar en los diferentes encuentros y festivales, con habilidades y destrezas del *Rugby* que puedan compartir un espacio de dispersión y diversión entre los diferentes

equipos de la ciudad. Adicionalmente se espera impactar a una población en edades tempranas donde puedan mejorar sus hábitos y potenciar sus habilidades sociales a través del autoconocimiento, autocontrol y trabajos grupales.

Marco Contextual

El marco legal que delimita la actuación del programa DEPORVIDA se basa en El Sistema Nacional del Deporte. Sistema que fue creado mediante la **Ley 181 de 1995**, conocida también como la Ley del Deporte y lo clasifica *como un derecho social* y un factor básico en la formación integral de la persona.

El *Artículo 52* de la Constitución Política de Colombia reconoce el derecho que tienen todos los colombianos a la recreación, el deporte y al aprovechamiento del tiempo libre; pues forman parte de la educación y *constituyen gasto público social*.¹

El Gobierno Nacional² es quien establece y garantiza las políticas relacionadas con el sector del deporte. Así mismo, el municipio de Santiago de Cali y la Secretaria del Deporte y la Recreación garantizan el desarrollo de programas y planes de recreación, deporte, educación física y aprovechamiento del tiempo libre.³ Función para la cual se estableció la *Ley Orgánica de Planeación*⁴ y el Acuerdo 227 de 2007 por medio del cual se adopta el Plan Local del Deporte, la Recreación y la Educación Física como política pública.

La actual administración municipal de Santiago de Cali⁵, en su eje N° 1. *Cali Social y Diversa*⁶ establece entre otras, las estrategias para la **Atención Integral a la Primera Infancia** y el Programa: **Niños, Niñas, Adolescentes y Jóvenes con oportunidades para su desarrollo**. Componentes que garantizan el derecho que tienen los niños y niñas al desarrollo.⁷

¹ Constitución Política de Colombia. Numeral 12 del artículo 74 de la Ley 715 de 2001.

² Plan Nacional de Desarrollo 2014 – 2018. “Todos por un nuevo país”.

³ Plan de Desarrollo Decenal municipal del deporte, la recreación, la educación física y la actividad física para Santiago de Cali 2012 - 2015. Cap. 3. “El derecho al deporte y la Recreación”.

⁴ Ley Orgánica de Planeación. Bogotá, 1994.

⁵ Plan de Desarrollo Municipal de Santiago de Cali 2016 - 2019. “Cali Progresas Contigo”.

⁶ Uno de sus indicadores de producto es la atención a NNAJ beneficiados con programas de iniciación y formación deportiva en comunas y corregimientos.

⁷ Constitución Política de Colombia. Ley 12 de 1991.

Dichos componentes enmarcan el aporte del programa DEPORVIDA al desarrollo deportivo y social del municipio y dan cumplimiento a los mandatos establecidos en la Constitución Política de Colombia.

Historia

Historia del Rugby en el Mundo

Antes de la existencia del *Rugby Union*, como se conoce hoy en día, se practicaron deportes con ciertas similitudes en el siglo XVI en los pueblos de Gran Bretaña, este deporte era conocido como “*Soule*”, el cual consistía en llevar un balón relleno de aserrín (algunos historiadores aseguran que eran vejigas de cerdo cerradas) hasta un lugar definido en el pueblo o fuera de él.

Durante este siglo se desarrollaron dos modalidades de este deporte tradicional, una corta que se le denominó “*Hurling at goals*”, que se puede traducir como lanzamiento a las metas, que consistía en llevar el balón y hacerlo pasar entre dos postes y se realizaba en un espacio relativamente pequeño. Por otro lado estaba el “*Hurling over country*” que consistía en llevar el balón a algún lugar fuera de la ciudad o entre ciudades.

Fue gracias a estas prácticas deportivas que para el siglo XVII la burguesía inglesa a través de la utilización de espacios públicos o grandes terrenos dentro de las escuelas masificaron la práctica del *Hurling* y este fue el inicio de los dos deportes conocidos actualmente como Football y Rugby.

Para 1823 en la *Public School* de Rugby, Inglaterra, un joven jugador llamado William Webb Ellis decidió tomar el balón con las manos y llegar hasta la zona contraria para anotar. Este momento se le conoce como el surgimiento del *Football Rugby*. Con este acto se inició un auge en gran parte de Inglaterra y tres jugadores de la *Public School* en 1845 construyeron el primer reglamento para el *Football Rugby*.

En 1871 se crea la primera institución de Rugby denominada *Rugby Football Union* donde se estandarizó el reglamento eliminando elementos de carácter violento y presentando un carácter completamente *Amateur*, es decir, los jugadores solo practicaban la actividad deportiva de una forma recreativa sin ser remunerados. Punto crítico para algunos grupos sociales que decidieron separarse y formar una unión diferente del Rugby llamada

Northern Rugby Football Union, en el cual su reglamento es modificado y mas aun se enfocan en el profesionalismo de sus jugadores y asimismo surgió la primera variación o modalidad de Rugby: *Rugby League*.

Con el objetivo de regular el *Rugby* a nivel mundial y sus diferentes modalidades se crea la *International Rugby Board* (IRB) en 1886. En 2014 la board cambia su nombre a *World Rugby* siendo lo más incluyente posible con jugadores, espectadores, referees, entrenadores y simpatizantes del deporte.

Algunos datos históricos importantes de la historia del *Rugby* son los primeros torneos internacionales. El primer torneo internacional se celebró en 1884 en Gran Bretaña con la participación de 4 naciones, Inglaterra, Irlanda, Escocia y Gales, años posteriores se sumaron Francia e Italia para realizar el torneo que actualmente se conoce como 6 naciones. Adicional a eso entre 1900 y 1924 el *Rugby Union* hizo parte de los Juegos Olímpicos ya que el barón *Pierre de Coubertin* era un acérrimo seguidor de este deporte. Posterior a la salida de *Cubertin* dejó la presidencia del Comité Olímpico Internacional (COI), el *Rugby Union* es retirado ya que era el su mayor defensor. Es solo hasta el 2009 que el COI permite el reingreso del *Rugby* a los Juegos Olímpicos, sin embargo, en una modalidad diferente llamada *Rugby Sevens*.

La modalidad *Rugby Seven's* fue creada en 1883 en la ciudad de Melrose, Escocia. Ned Haig y David Sanderson pretendían recaudar fondos para el club al que pertenecían, de esta manera crearon un torneo. Sin embargo, para muchos equipos era complicado aportar 15 jugadores por equipo y 5 cambios, adicional solo tenían un día para realizar todo el torneo. De esta manera se modificó el reglamento de *Rugby Union* y se propuso reducir el número de jugadores por equipo a 7 y jugar un total de 15 minutos por partido.

El Rugby en Colombia

A mediados del siglo XX en la ciudad de Bogota empezaron a radicarse grupos extranjeros pertenecientes a Gran Bretaña, estos con el objetivo de mantener ciertas costumbres de sus países natales, conformaron algunos de los clubes campestres de la

ciudad, entre estos se encontraba el San Andrés Golf Club, en donde se iniciaron partidos de Cricket en el año de 1955. Debido a que se aumentó la demanda del espacio en el club y los grupos extranjeros aumentaban su cantidad de socios, se decidió formar el Bogotá Cricket Club en 1961, en este se iniciaron las prácticas de tres deportes insignias británicas: *Cricket, Fútbol y Rugby*. Para este año se tiene el registro del primer partido recreativo de *Rugby Union* en el país. En 1967 un grupo de extranjeros pertenecientes al *Bogotá Sports Club* (BSC) construyeron la primera cancha de *Rugby* en el país.

Es solo hasta 1984 que ciudadanos colombianos empiezan a practicar este deporte en el club BSC, que tenía cierto reconocimiento a nivel latinoamericano debido a sus encuentros en varias ciudades de Suramérica. Tuvieron que pasar 8 años para la creación de un segundo equipo en la ciudad de Bogotá, que surgió realmente de la disolución del grupo de la BSC, y lograron así empezar a generar competencias locales para el fortalecimiento de los equipos. A partir de esto, se inicia los diferentes procesos a nivel nacional, principalmente en Antioquia que era la segunda región con un inicio en el desarrollo del *Rugby Union*.

Es en la década de los 90's donde empieza el auge de la creación de nuevos equipos y clubes a nivel nacional, 6 clubes en Bogotá, 4 en Antioquia, 3 en Santander y de esta forma se iniciaron las primeras ligas del país.

Para finales de la década de los 90's e inicio del 2000 se iniciaron los procesos en el suroccidente de Colombia, en las ciudades de Pereira y Cali como primeros focos.

El Rugby en el Valle del Cauca

El *Rugby* en el Valle se inició en dos universidades de la ciudad, Universidad Pontificia Javeriana (PUJ) y Universidad del Valle (UV) entre los años de 1998 y 1999. Estos grupos empezaron sus prácticas gracias a jugadores que habían participado en procesos deportivos de *Rugby* en el extranjero. Para el 2002 los jugadores de los equipos que venían entrenando en las instalaciones de la Univalle conformaron la primera selección Cali, los cuales se hicieron llamar Chiguacos, como el ave que se encuentra en los

farallones de Cali. A pesar que el resultado deportivo no fue bueno, varios de los integrantes llegaron con la motivación de mejorar en sus grupos, aumentar cantidad de jugadores y el nivel del rugby caleño.

En 2003 se inicia el primer proceso femenino de la ciudad con el nombre Maratas y el primer torneo local reconocido como torneo Farallones de Cali con la participación de la Universidad de Antioquia, Universidad Industrial de Santander, Arrieros de Pereira, Rhinos de Pereira y Chiguacos de Cali. Para esta edición el campeón fue el grupo de Santander, UIS.

Entre el 2004 y 2010 se generan nuevos grupos y procesos deportivos en las diferentes universidades y fuera de ellos, Sultanes RC, Lobos Univalle, PUJ, Phalanx RC, UAO de la Universidad Autónoma, USB de la Universidad San Buenaventura, Legionarios , Buziracos, Buziricas, Amapolas y Nativos.

Para el 2013 en la ciudad de Cali se celebraron los Juegos Mundiales donde hubo la participación del *Rugby Seven's*, en donde participaron equipos de talla mundial como Argentina, Sur África, Uruguay, Francia y Colombia. Los partidos se realizaron en el estadio Pascual Guerrero con una gran aceptación del público y esto permitió aumentar el auge del deporte en la ciudad. Este evento sin duda ayudo a fortalecer a los clubes de la ciudad visualizando el deporte y permitiendo la formación de nuevos grupos especialmente juveniles.

En el 2015 se iniciaron los primeros grupos de práctica a través del programa CIFD de la Secretaria del Deporte, adicionalmente se inició el proyecto Rugby para Todos: Un tackle a la violencia, un pase a la convivencia con un impacto de 150 niños y jóvenes. Para el 2016 se generó el primer torneo juvenil de rugby con la participación de 4 clubes de la ciudad, Lobos, Phalanx, Sultanes y Nativos. Para el 2017 el programa cambio de nombre y dirección a DEPORVIDA y fue el último año en que se le dio continuidad a la modalidad del *Rugby* en el programa.

Modalidades o variaciones del Rugby

El elemento que prima en el *Rugby Union* como deporte de contacto siempre debe ser la seguridad y para mantener la integridad de los jugadores se debe ser muy estricto con los elementos técnicos y destrezas en las situaciones de contacto. De esta manera se han desarrollado variaciones didácticas y para la recreación.

Una de estas variaciones es el *Rugby Tag*, en el cual no hay contacto entre los jugadores, no hay formaciones fijas ni móviles, y se puede jugar sobre cualquier superficie. El espacio y cantidad de jugadores se puede adaptar a los deportistas presentes. Se mantienen varios de los principios al igual que el objetivo del juego: anotar la mayor cantidad de puntos, pero se le elimina el contacto simulándolo a través de unas tiras (*tags*) que se cuelgan en un cinturón. Cada vez que se le quite un *tag* al portador del balón este debe detenerse y realizar un pase.

Esta modalidad es muy popular en los procesos de aprendizaje en niños y jóvenes, ya que la reducción en el contacto permite hacer una familiarización con el balón, pases y desplazamientos sin arriesgar la seguridad de los participantes.

Otra modalidad muy popular también es el *Rugby Touch*, o tocata. Es similar al *Rugby Tag*, con la variación de que los jugadores no poseen un cinturón y las detenciones no ocurren cuando se tome una cinta, sino cuando el defensor toque al portador del balón con sus manos en la cadera. De esta manera se mantienen los principios del juego con una oposición mas controlada y segura. Es una modalidad ideal para todas las edades y ayuda mucho a los procesos físicos motrices relacionados con el deporte.

El área de juego debe ser rectangular, cuando la longitud del campo de juego sea inferior a 100 metros la distancia entre líneas de 10 metros y 22 metros se deben modificar consecuentemente. Cuando el ancho de la cancha sea inferior a 70 metros, las líneas de 15 metros se reduce en consecuencia. El área perimetral (área libre alrededor de la cancha) no debe ser inferior a 5 metros por lado.

Dimensiones	Largo del campo de juego	Largo del In-goal	Ancho
Máximo (metros)	100	22	70
Mínimo (metros)	94	6	68

Líneas

Existen líneas continuas y líneas discontinuas marcadas en la cancha, las líneas continuas son:

- Líneas de pelota muerta y líneas de touch-in-goal
- Líneas de goal
- Líneas de 22 metros
- Línea de la mitad de la cancha
- Líneas de touch

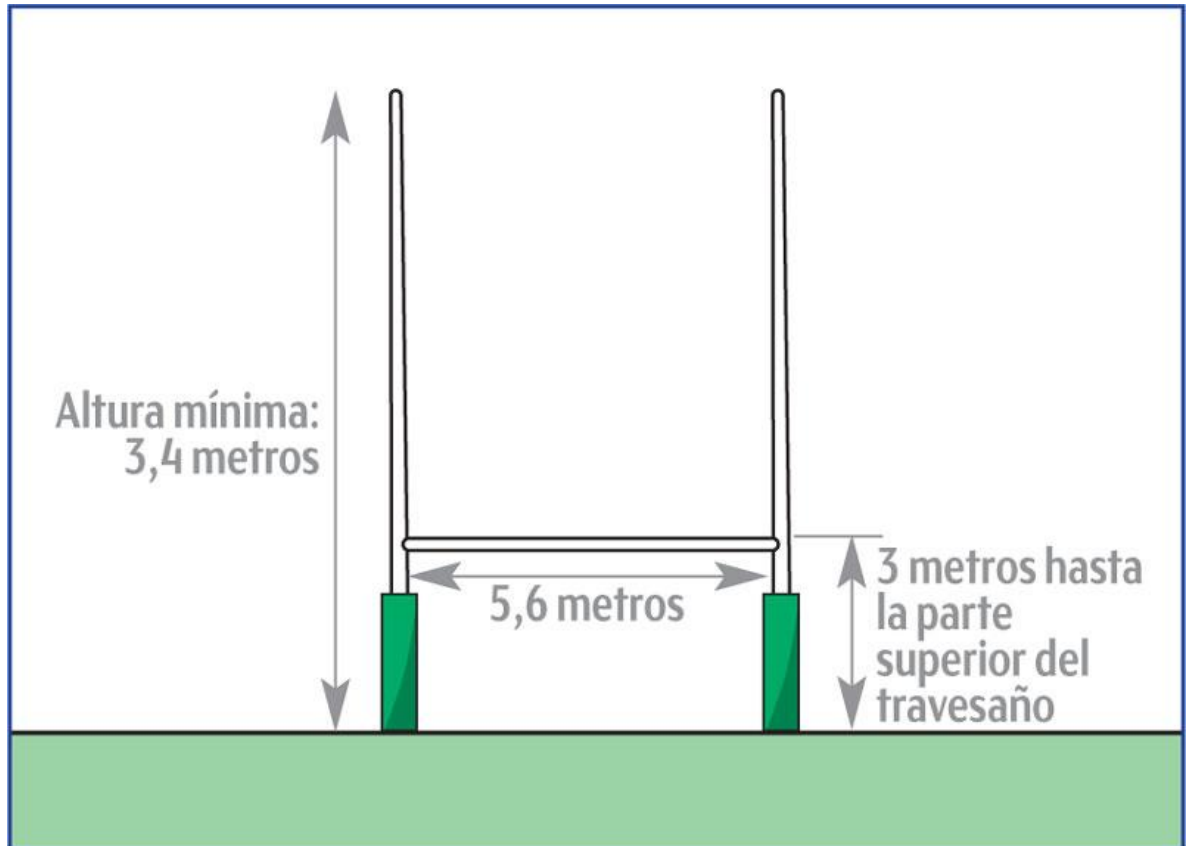
Las líneas discontinuas se disponen según el grafico, cada trazo de cada línea discontinua tendrá cinco metros de largo. Estas son:

- A cinco metros de, y paralelas a, cada línea de touch
- A 15 metros de, y paralelas a, cada línea de touch
- A 10 metros de cada lado, y paralelas a , la línea de la mitad de cancha
- A cinco metros de, y paralela, a cada línea de goal

Adicionalmente hay un línea de 0.5 metros de largo que cruza el centro de la línea de mitad de cancha.

Postes de Gol y Travesaño

Los postes perpendiculares al piso deben tener una altura mínima de 3.4 metros y el travesaño debe tener 5.6 metros de largo, ubicado a una altura de 3 metros hasta la parte superior del travesaño.



Postes con banderas

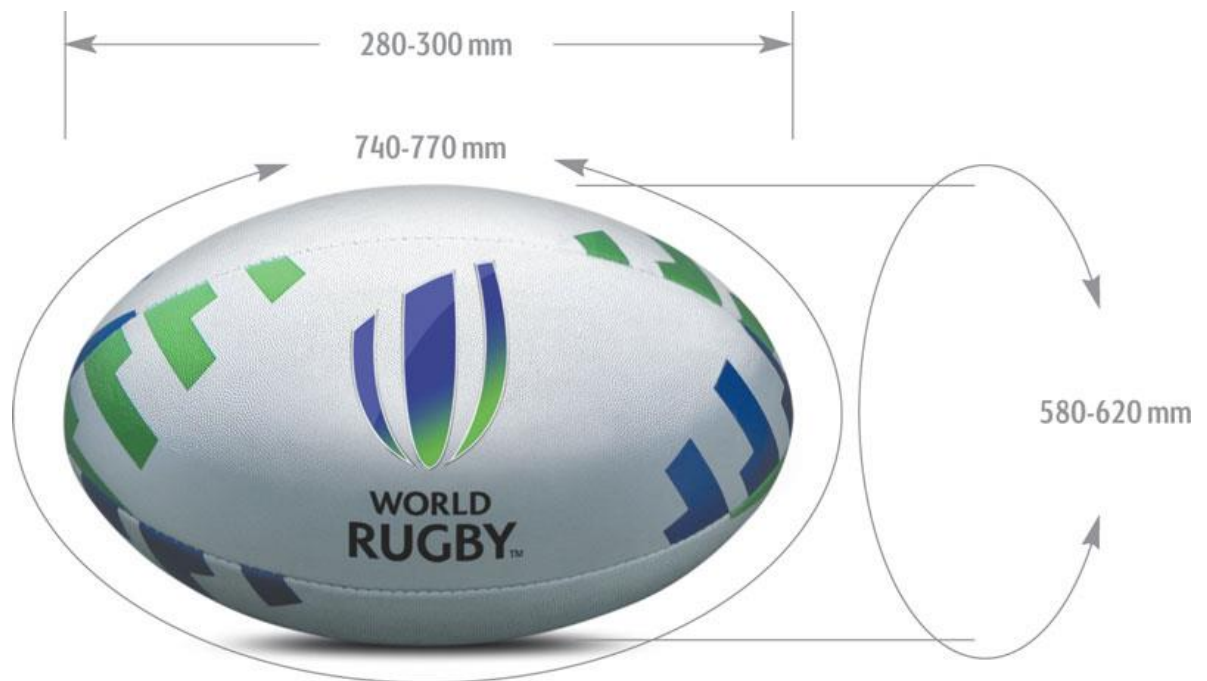
Hay 14 postes con banderas, cada uno con una altura de mínimo 1.2 metros. Se ubican en cada intersección de las líneas de touch-in-goal con las líneas de goal y uno en cada intersección de las líneas de touch-in-goal con las líneas de pelota muerta (ocho banderas en total). Las otras se ubican alineadas con la línea de 22 metros y otras con la línea de la mitad de cancha en ambos lados, con una distancia de dos metros fuera de las líneas de touch y dentro del perímetro de juego.

Si existe alguna irregularidad los equipos deben informar a el árbitro central antes de comenzar el partido. El árbitro deberá buscar solucionar los problemas antes de iniciar el partido.

La Pelota

La pelota debe tener forma ovalada y confeccionada con 4 gajos. Debe tener un peso entre 410 – 460 gramos, debe ser de cuero o material sintético adecuado y hacerse tratamiento al material para que sea resistente al agua y mejorar su agarre. La presión del aire antes de iniciar un partido debe estar entre 9.5 y 10 PSI. Durante un partido se puede disponer de pelotas adicionales.

Las dimensiones del balón se muestran en la siguiente imagen.



Existen balones más pequeños que varían según las etapas en que se encuentran los jugadores.

El equipo

Numero

El *Rugby Union* se caracteriza por la cantidad de jugadores que deben estar en cancha por equipo. Cada equipo debe tener no más de 15 jugadores en el área de juego durante el partido. El organizador del partido puede autorizar que se jueguen partidos con menos de 15 jugadores en cada equipo.

Un equipo puede efectuar un reclamo al árbitro sobre el número de jugadores del equipo oponente. Si un equipo tiene jugadores demás el árbitro debe ordenar al capitán de ese equipo que reduzca el número de jugadores según corresponda. El resultado al momento del reclamo permanece inalterado. **Sanción:** Penal.

En partidos internacionales una unión puede nominar hasta ocho reemplazos. En otros partidos el organizador del partido decidirá la cantidad de reemplazos que podrá nominarse hasta un máximo de ocho. Los reemplazos sólo pueden hacerse cuando la pelota está muerta y sólo con el permiso del árbitro.

Si un jugador se reincorpora al partido o un reemplazo se incorpora al partido sin el permiso del árbitro y el árbitro interpreta que el jugador lo hizo para obtener una ventaja, el jugador es culpable de conducta. **Sanción:** Penal.

La tabla indica el número mínimo de jugadores primeras líneas por tamaño de la nómina y las obligaciones mínimas de reemplazos. Teniendo en cuenta el bienestar del jugador el organizador del partido puede modificar el número mínimo de jugadores primeras líneas de la nómina y las obligaciones mínimas de reemplazos en determinados niveles del juego

Tamaño de la nómina	Cantidad mínima de primeras líneas en la nómina	Debe poder reemplazar la primera vez que se lo solicite
15 o menos	3	-
16, 17 o 18	4	Ya sea un pilar o el hooker
19, 20, 21 o 22	5	Un pilar y el hooker
23	6	Pilar izquierdo, pilar derecho y el hooker

Cuando el organizador del partido haya determinado tamaños de nóminas de 23 y un equipo sólo puede nominar dos reemplazos de primeras líneas, ese equipo sólo podrá nominar 22 jugadores en su nómina.

Antes del partido cada equipo debe informar al correspondiente oficial del partido sus jugadores primeras líneas y potenciales reemplazos de primeras líneas y en qué posiciones de la primera línea pueden jugar. Sólo estos jugadores podrán jugar en la primera línea cuando haya scrums con oposición y sólo en sus posiciones informadas.

Un jugador reemplazo de primera línea puede empezar el partido en otra posición.

Es responsabilidad del equipo garantizar que todos los jugadores primeras líneas y reemplazos de primeras líneas estén adecuadamente entrenados y sean experimentados.

Scrums sin oposición

Los scrums serán sin oposición si alguno de los equipos no puede hacer jugar a un primera línea adecuadamente entrenado o si el árbitro así lo dispone.

El organizador del partido podrá definir las condiciones para que un partido pueda comenzar con scrums sin oposición.

Cuando un jugador primera línea deje el área de juego ya sea por lesión o suspensión temporal o definitiva el árbitro preguntará en ese momento si el equipo puede continuar con scrums con oposición. Si el árbitro es informado de que el equipo no podrá disputar el scrum el árbitro ordenará scrums sin oposición. Si el jugador retorna o ingresa otro jugador primera línea se podrá volver a los scrums con oposición.

En una nómina de 23 jugadores o a discreción del organizador del partido, un jugador cuya salida haya sido causa de que el árbitro ordenara scrums sin oposición no podrá ser reemplazado.

Sólo cuando no se disponga de un reemplazo de primera línea se permitirá que otro jugador juegue en la primera línea.

Si un jugador primera línea ha sido suspendido temporalmente y el equipo no puede continuar con scrums con oposición con los jugadores que ya tiene en el campo el equipo nombra a otro jugador para que deje el área de juego para permitir el ingreso de un jugador primera línea disponible. El jugador nominado no puede retornar hasta la finalización del período de suspensión, ni para actuar como reemplazo.

Si un jugador primera línea ha sido expulsado y el equipo no puede continuar con scrums con oposición con los jugadores que ya tiene en el campo, el equipo nombra a otro jugador para que deje el área de juego para permitir el ingreso de un jugador primera línea disponible. El jugador nominado puede actuar como reemplazo.

Reemplazo definitivo

Un jugador puede ser reemplazado si está lesionado. Una vez reemplazado un jugador lesionado no debe retornar al partido.

Un jugador se considera lesionado si:

- a. En el nivel representativo nacional la opinión de un médico es que sería desaconsejable que el jugador continúe.
- b. En otros partidos, cuando el organizador del partido haya otorgado el permiso explícito, la opinión de una persona capacitada médicamente es que sería desaconsejable que el jugador continúe. Si no la hubiera, ese jugador puede ser reemplazado si el árbitro está de acuerdo.
- c. El árbitro decide (con o sin consejo médico) que sería desaconsejable que el jugador continúe. El árbitro ordena que ese jugador se retire del área de juego.

El árbitro también puede ordenar a un jugador lesionado que se retire del área de juego para ser revisado médicamente.

Reemplazo temporal – herida sangrienta

Cuando un jugador tiene una herida sangrienta ese jugador se retira del campo de juego y puede ser reemplazado temporalmente. El jugador lesionado retorna al partido tan pronto como el sangrado haya sido controlado y/o cubierto. Si el jugador no está disponible para retornar al campo de juego dentro de los 15 minutos (tiempo real) de haber dejado el área de juego el reemplazo se convierte en definitivo.

En partidos internacionales el médico del día del partido decidirá si una lesión es una herida sangrienta que requiere un reemplazo temporal

Reemplazo temporal – Evaluación de lesión de la cabeza (HIA)

En partidos de elite de mayores en los que World Rugby (conforme las Regulaciones 10.1.4 y 10.1.5) haya aprobado anticipadamente el uso del procedimiento HIA, un jugador que requiera una HIA:

- a. Se retira del campo de juego; y
- b. Es reemplazado temporalmente (aun cuando todos los reemplazos hayan sido utilizados). Si el jugador no está disponible para retornar al campo de juego después de 10 minutos (tiempo real) de haber dejado el área de juego, el reemplazo se convierte en definitivo.

Reemplazo temporal – Todos

Un reemplazo temporal puede ser reemplazado temporalmente (aun cuando todos los reemplazos hayan sido utilizados). Si el reemplazo temporal resulta lesionado ese jugador también puede ser reemplazado.

Si el reemplazo temporal resulta expulsado el jugador originalmente reemplazado no tiene permitido retornar al área de juego excepto para cumplimentar la Ley 3.18 o 3.19 y sólo si el jugador ha sido autorizado médicamente para hacerlo y lo hace dentro del tiempo estipulado de haber dejado el campo de juego.

Si el reemplazo temporal resulta suspendido temporalmente el jugador reemplazado no tiene permitido retornar al campo de juego hasta después del período de suspensión excepto para cumplimentar la Ley 3.18 o 3.19 y sólo si el jugador ha sido autorizado médicamente para hacerlo y lo hace dentro del tiempo estipulado de haber dejado el campo de juego.

Si el tiempo permitido para un reemplazo temporal termina durante el entretiempo, el reemplazo se convertirá en definitivo a menos que el jugador reemplazado retorne al campo de juego inmediatamente al comienzo del segundo tiempo.

Reemplazo táctico que se incorpora al partido

Los jugadores reemplazados por razones tácticas sólo pueden retornar al partido cuando reemplacen:

- a. A un jugador primera línea lesionado
- b. A un jugador con una herida sangrienta
- c. A un jugador sometido a una HIA
- d. A un jugador que ha resultado lesionado como consecuencia de juego sucio (verificado por los oficiales del partido).
- e. Al jugador nominado descripto en la Ley 3.18 o 3.19

Reemplazos sucesivos

El organizador del partido puede implementar reemplazos tácticos sucesivos en determinados niveles del juego dentro de su jurisdicción. La cantidad de intercambios no debe exceder los 12. La administración y reglas relacionadas con los reemplazos sucesivos son responsabilidad del organizador del partido.

Vestimenta de los jugadores

1. Todos los elementos de la vestimenta deben cumplir la Regulación 12 de World Rugby.

2. Un jugador usa camiseta, shorts y ropa interior, medias y botines. La manga de la camiseta debe extenderse hasta por lo menos el punto medio entre la punta del hombro y el codo.
3. Se permiten usar elementos adicionales. Estos son:
 - a. Prendas protectoras lavables confeccionadas con materiales comprimibles.
 - b. Canilleras.
 - c. Tobilleras debajo de las medias que no lleguen más arriba de un tercio de la longitud de la tibia y si son rígidas no deben ser metálicas.
 - d. Mitones (guantes sin dedos).
 - e. Hombreras
 - f. Protector bucal o dental.
 - g. Casco.
 - h. Vendas, vendajes, cinta delgada u otro material similar.
 - i. Antiparras (prueba global de la ley)
 - j. Tapones, incluidas las suelas de goma moldeadas, en los botines.
4. Además las mujeres pueden usar:
 - a. Protectores de pecho.
 - b. Pantimedias largas de una mezcla de algodón con costura única en el interior de la pierna debajo de sus shorts y medias.
 - c. Pañuelos en la cabeza siempre que no dañen a la que la usa o a otras jugadoras.
5. Un jugador no debe usar:
 - a. Ningún elemento manchado con sangre.

- b. Ningún elemento filoso o que raspe.
 - c. Ningún elemento que tenga hebillas, clips, anillos, bisagras, cierres a cremallera, tornillos, pernos, o materiales rígidos o salientes no permitidos en esta ley.
 - d. Joyas.
 - e. Guantes.
 - f. Shorts con acolchado cosido al mismo.
 - g. Ningún elemento normalmente permitido por la ley pero que en opinión del árbitro probablemente pueda causar una lesión.
 - h. Dispositivos de comunicaciones.
6. El árbitro tiene facultades para decidir en cualquier momento que parte de la vestimenta de un jugador es peligrosa o ilegal. En este caso el árbitro debe ordenar al jugador que retire el elemento. El jugador no debe participar en el partido hasta que el elemento sea retirado o se lo vuelva inofensivo.
 7. Si en una inspección antes del partido un oficial del partido le dice a un jugador que está utilizando un elemento prohibido por esta ley y posteriormente advierte que ese jugador está usando ese elemento en el área de juego, el jugador debe ser expulsado por inconducta. **Sanción:** Penal.
 8. El árbitro no debe permitir que ningún jugador deje el área de juego para cambiar elementos de su vestimenta salvo que estén ensangrentados.

Tiempo

1. Un partido tendrá una duración de no más de 80 minutos (divididos en dos tiempos, cada uno de no más de 40 minutos más el tiempo de descuento), a menos que el

organizador del partido haya autorizado tiempos suplementarios en un partido empatado de una competición por eliminación.

2. El entretiempo consiste en un intervalo de no más de 15 minutos según lo establecido por el organizador del partido. Durante el intervalo los equipos y oficiales del partido pueden dejar el perímetro de juego.
3. En los partidos que no sean internacionales el organizador del partido puede reducir la duración de un partido. Si el organizador del partido no dispone la duración del partido los equipos se pondrán de acuerdo en eso. Si no se pueden poner de acuerdo lo decidirá el árbitro.
4. El árbitro controla el tiempo pero puede delegar la tarea en uno o ambos árbitros asistentes y/o en un controlador de tiempo oficial en cuyo caso el árbitro señalará todas las detenciones. En partidos sin controlador de tiempo oficial si el árbitro tiene dudas respecto del tiempo correcto el árbitro consultará a uno o ambos árbitros asistentes y podrá consultar a otras personas, pero solamente si los árbitros asistentes no lo pueden ayudar.
5. El árbitro puede detener el juego y otorgar tiempo por:
 - a. Lesión de un jugador: hasta un minuto. Si un jugador resulta seriamente lesionado el árbitro tiene la facultad para conceder más de un minuto para que ese jugador sea retirado del campo de juego.
 - b. Consulta con otros oficiales.
6. Cuando la pelota ya esté muerta, el árbitro puede otorgar tiempo para:
 - a. Reemplazo de jugadores.
 - b. Reemplazo o reparación de la vestimenta de un jugador.
 - c. Atar el cordón de los botines.
 - d. Recuperar la pelota.

7. Un tiempo termina cuando la pelota queda muerta después del tiempo cumplido salvo que:
 - a. Un scrum, lineout o puntapié de reinicio después de un try o anulada, otorgados antes del tiempo cumplido, no se hayan completado y la pelota no haya vuelto al juego general. Esto incluye cuando el scrum, lineout o puntapié de reinicio se efectúan incorrectamente.
 - b. El árbitro otorga un free-kick o penal.
 - c. Se ha marcado un try, en cuyo caso el árbitro permite que se efectúe la conversión.
8. El equipo que ha marcado un try puede intentar o no una conversión.
 - a. La decisión de no patear la conversión debe ser transmitida por el autor del try al árbitro diciendo “no kick” después que el try haya sido otorgado.
 - b. Siempre que la conversión sea intentada o rechazada antes del tiempo cumplido, el árbitro otorgará un puntapié de reinicio.
 - c. Si se intenta la conversión el tiempo se toma desde que patea la pelota.
9. Cuando el clima sea excepcionalmente caluroso y/o húmedo el árbitro tiene facultades para realizar una detención para hidratación. Esta detención de un minuto debe realizarse en mitad de cancha después que se hayan marcado puntos o cuando la pelota quede muerta cerca de la línea de mitad de cancha.
10. El árbitro tiene facultades para terminar o suspender el partido en cualquier momento si el árbitro considera que continuar jugando resultaría peligroso.

Oficiales de partido

Principio

Cada partido estará controlado por oficiales del partido que son el árbitro y dos jueces de touch o árbitros asistentes. Si el organizador del partido lo autoriza se podrán incluir personas adicionales que incluyen al árbitro de reserva y/o árbitro asistente de reserva, el oficial de televisión del partido, el controlador del tiempo, el médico del partido, los médicos de los equipos, los miembros no jugadores de los equipos y los alcanza pelotas.

Los árbitros asistentes y jueces de touch son responsables de señalar touch, touch-in-goal y si un puntapié al goal tuvo éxito o no. Además los árbitros asistentes brindarán asistencia al árbitro, según él lo disponga, incluyendo los informes por juego sucio

Designación del árbitro

1. El árbitro es designado por el organizador del partido. Si no se ha designado ningún árbitro los dos equipos se ponen de acuerdo en un árbitro. Si no se pueden poner de acuerdo el equipo local designará un árbitro.
2. Si el árbitro está imposibilitado de terminar el partido, el reemplazante del árbitro es designado siguiendo las instrucciones del organizador del partido. Si el organizador del partido no ha dado instrucciones, el árbitro designará al reemplazante. Si el árbitro no lo puede hacer el equipo local designará un reemplazante.

Tareas del árbitro antes del partido

1. El árbitro organiza el sorteo. Uno de los capitanes tira una moneda y el otro capitán elige para ver quién gana el sorteo. El ganador del sorteo decide si efectúa la salida de mitad de cancha o elige lado. Si el ganador del sorteo elige lado el oponente debe hacer la salida de mitad de cancha y viceversa.
2. Los oficiales del partido deben inspeccionar que la vestimenta y tapones de los jugadores cumplan la ley 4

Tareas del arbitro durante el partido

1. Dentro del perímetro de juego:

- a. El árbitro es el único juez de los hechos y la ley durante el partido. El árbitro debe aplicar equitativamente las leyes del juego en cada partido.
 - b. El árbitro controla el tiempo. Pero el organizador del partido puede designar un controlador de tiempo que indicará el final de cada tiempo.
 - c. El árbitro lleva el resultado.
- 2. El árbitro autoriza que entren los jugadores y reemplazos al área de juego cuando es seguro hacerlo.
 - 3. El árbitro autoriza a los jugadores a dejar el área de juego.

El Silbato

- 1. El árbitro debe llevar un silbato y hacerlo sonar:
 - a. Para indicar el comienzo y la finalización de cada tiempo del partido.
 - b. Para detener el juego. El árbitro tiene facultades para detener el juego en cualquier momento.
 - c. Para indicar la marcación de puntos o una anulada.
 - d. Para amonestar o expulsar a un infractor y una segunda vez al otorgar el penal o try penal.
 - e. Cuando la pelota esté muerta siempre que no sea después de una conversión fallida
 - f. Cuando resulte imposible jugar la pelota.
 - g. Cuando otorgue un penal, free-kick o scrum.
 - h. Cuando sería peligroso permitir que el juego continúe o cuando sospeche que un jugador está seriamente lesionado.

Pelota Muerta

- 1. El árbitro considerará que la pelota está muerta cuando:

- a. La pelota está en touch o touch-in-goal.
- b. La pelota es apoyada en el in-goal.
- c. Se ha efectuado una conversión.
- d. Se ha marcado un try, goal de penal o drop-goal.
- e. La pelota o el portador de la pelota toca la línea de pelota muerta o alguna cosa más allá de ella.
- f. La pelota golpea alguna cosa encima del área de juego

La pelota o el portador de la pelota toca al árbitro o a un no jugador

1. Si la pelota o el portador de la pelota toca al árbitro o a otro no jugador y ningún equipo obtiene una ventaja, el juego continúa. Si algún equipo obtiene una ventaja en el campo de juego se otorgará un scrum al equipo que jugó último la pelota.
2. Si el portador de la pelota toca al árbitro o a otro no jugador en el in-goal y algún equipo obtiene una ventaja:
 - a. Si la pelota está en posesión de un jugador atacante, el árbitro otorga un try en el lugar del contacto.
 - b. Si la pelota está en posesión de un jugador defensor, el árbitro otorga una anulada en el lugar del contacto.
3. Si la pelota es tocada por el árbitro u otro no jugador en el in-goal, el árbitro juzga que hubiera pasado después y otorga un try o una anulada en el lugar del contacto

Interacción entre el árbitro y los árbitros asistentes/jueces de touch

1. El árbitro puede consultar a los árbitros asistentes sobre cuestiones relacionadas con sus tareas, la ley de juego sucio y el control del tiempo y puede requerir asistencia relacionada con otros aspectos de las tareas del árbitro.

2. El árbitro puede cambiar una decisión después que un juez de touch o árbitro asistente haya levantado la bandera para señalar touch, touch-in-goal o un árbitro asistente haya señalado juego sucio.

Oficial de televisión del partido/prueba de modificación a la ley

1. El organizador del partido puede designar un oficial de televisión del partido (TMO) que usará dispositivos tecnológicos para clarificar situaciones relacionadas con:
 - a. La pelota apoyada en el in-goal.
 - b. Touch o touch-in-goal en el acto de apoyar la pelota o que la pelota se haya hecho muerta.
 - c. Cuando haya dudas si un puntapié al goal fue exitoso.
 - d. Cuando los oficiales del partido crean que puede haber ocurrido una infracción en el área de juego antes de un try o impidiendo un try.
 - e. Juego sucio, incluyendo las sanciones.
2. Cualquiera de los oficiales del partido incluido el TMO puede recomendar una revisión del TMO. Las revisiones se realizarán de acuerdo con el protocolo del TMO que está disponible en http://laws.worldrugby.org/downloads/TMO_Protocol_Jan_18_ES.pdf

Tareas del árbitro después del partido

1. El árbitro comunicará el resultado a los equipos y al organizador del partido.
2. Si algún jugador resultó expulsado el árbitro entregará al organizador del partido tan pronto como sea posible, un informe escrito sobre la infracción de juego sucio.

Designación y control de árbitros asistentes y jueces de touch

1. Habrá dos árbitros asistentes o dos jueces de touch para cada partido. Salvo que hayan sido designados por el organizador del partido, o con su autorización, cada equipo proveerá un juez de touch.

2. El organizador del partido puede designar una persona para que actúe como reemplazo de los árbitros asistentes o de los jueces de touch. Esta persona se denomina juez de touch de reserva o árbitro asistente de reserva y permanecerá en el área perimetral.
3. El árbitro tiene autoridad sobre los árbitros asistentes o jueces de touch. El árbitro puede darles indicaciones sobre sus tareas y puede desestimar sus decisiones. Si un juez de touch no es satisfactorio el árbitro puede solicitar que ese juez de touch sea reemplazado. Si el árbitro considera que un juez de touch es culpable de inconducta, el árbitro tiene facultades para expulsar al juez de touch y hacer un informe al organizador del partido.

Durante el partido

1. Habrá un árbitro asistente o juez de touch de cada lado de la cancha. El árbitro asistente o juez de touch permanece en el touch excepto cuando tiene que juzgar un puntapié al goal. Cuando tengan que juzgar un puntapié al goal se ubican en el in-goal detrás de los postes de goal.
2. Un árbitro asistente puede entrar al área de juego para informar al árbitro juego sucio. Esto sólo puede hacerse en la próxima detención del juego y cuando el árbitro lo autorice.

Señales

1. Cada árbitro asistente o juez de touch lleva una bandera o algo similar para señalar sus decisiones.
2. Señalización del resultado de puntapiés al goal. Un árbitro asistente o juez de touch se ubica en cada poste de goal, o detrás del mismo. Si la pelota pasa sobre el travesaño y entre los postes levantan la bandera para indicar el goal.
3. Señalización de touch.
 - a. Cuando la pelota o el portador de la pelota ha salido al touch o touch-in-goal el árbitro asistente o juez de touch levanta la bandera.

- b. El árbitro asistente o juez de touch se para en el lugar donde debe efectuarse el lanzamiento y señala al equipo que debe hacerlo.
 - c. Cuando se efectúa el lanzamiento de la pelota el árbitro asistente o juez de touch baja la bandera, con las siguientes excepciones:
 - i. Cuando el jugador que efectúa el lanzamiento coloca cualquier parte de cualquier pie en el campo de juego.
 - ii. Cuando efectuó el lanzamiento el equipo que no debía hacerlo.
 - iii. Cuando en un tiro rápido la pelota que ha salido al touch ha sido reemplazada por otra pelota, o después de salir al touch ha sido tocada por alguien que no sea el portador de la pelota que la llevó al touch o el jugador que efectúa el tiro rápido.
 - d. Corresponde al árbitro y no al árbitro asistente o juez de touch decidir si la pelota ha sido lanzada desde el lugar correcto.
4. Señalización de juego sucio.
- a. El organizador del partido puede otorgarle facultades al árbitro asistente para señalar juego sucio.
 - b. Un árbitro asistente señala que ha visto juego sucio o conducta sosteniendo su bandera en forma horizontal y apuntando hacia dentro del campo en ángulos rectos con las líneas de touch.
 - c. Si un árbitro asistente señala juego sucio, el árbitro asistente debe permanecer en touch y continuar cumpliendo las demás tareas hasta la siguiente detención del juego.
 - d. Después de la invitación del árbitro el árbitro asistente podrá entrar al área de juego para informar el incidente al árbitro. Luego el árbitro decidirá la acción correspondiente.

- e. Si un jugador ha sido expulsado como resultado de un informe verbal de un árbitro asistente al árbitro, el árbitro asistente enviará al árbitro un informe escrito del incidente tan pronto como sea posible después del partido y el árbitro se lo entregará al organizador del partido

Personas Adicionales

1. Las personas capacitadas médicamente (sólo médicos o fisioterapeutas calificados) podrán entrar al área de juego para asistir a jugadores lesionados en cualquier momento que sea seguro hacerlo.
2. Los que siguen pueden entrar al área de juego sin el permiso del árbitro siempre que no interfieran con el juego ni hagan comentarios a los oficiales del partido:
 - a. Los aguateros durante una detención del juego por lesión de un jugador o cuando se haya marcado un try.
 - b. La persona que lleva un tee para patear después que un equipo haya indicado su intención de patear al goal o que se haya marcado un try.
 - c. Los entrenadores para asistir a sus equipos en el entretiempo.
3. El manejo de reemplazos puede ser delegado en los encargados laterales designados por el organizador del partido. Se puede encontrar información relacionada con los encargados laterales en: <http://officiating.worldrugby.org>

Ventaja

Principio

Si un equipo obtiene una ventaja después de una infracción de sus oponentes el árbitro puede permitir que el juego continúe con la intención de mantener fluyendo el juego.

1. Ventaja:
 - a. Puede ser táctica. El equipo no infractor tiene la libertad para jugar la pelota como lo desee.

- b. Puede ser territorial. El juego se ha desplazado hacia la línea de pelota muerta del equipo infractor.
- c. Puede ser una combinación de táctica y territorial.
- d. Debe ser clara y real. No es suficiente una mera oportunidad de obtener una ventaja.

2. La ventaja termina si:

- a. El árbitro considera que el equipo no infractor ha obtenido una ventaja. El árbitro permite que el juego continúe
- b. El árbitro considera que es improbable que el equipo no infractor obtenga una ventaja. El árbitro detiene el juego y aplica la sanción correspondiente a la infracción por la cual se estaba jugando la ventaja
- c. El equipo no infractor comete una infracción antes de haber obtenido una ventaja. El árbitro detiene el juego y aplica la sanción correspondiente a la primera infracción. Si alguna o ambas infracciones son por juego sucio, el árbitro aplica la(s) sanción(es) adecuada(s) por la(s) infracción(es).
- d. El equipo infractor comete una segunda infracción por la cual no se puede obtener una ventaja. El árbitro detiene el juego y aplica la sanción adecuada y más ventajosa (táctica o territorial).

3. La ventaja no debe ser aplicada y el árbitro debe soplar inmediatamente el silbato cuando:

- a. La pelota o un jugador en posesión de la pelota toca al árbitro y cualquiera de los equipos obtiene una ventaja.
- b. La pelota sale por cualquier extremo del túnel en un scrum.
- c. El scrum es girado más de 90 grados.
- d. Un jugador en un scrum es elevado en el aire o forzado hacia arriba y queda sin ningún apoyo en el suelo.
- e. Un tiro rápido, free-kick o penal se efectúan incorrectamente.
- f. Se hace muerta la pelota.
- g. Sería peligroso permitir que el juego continúe.

- h. Existe la sospecha de que un jugador está gravemente lesionado.

Puntos

1. Modo de marcar los puntos y valores
 - a. Try o try penal
 - b. Conversion
 - c. Goal de penal
 - d. Drop goal

Try

2. Se ha marcado un try cuando un jugador atacante
 - a. Es el primero en apoyar la pelota en el in-goal de los oponentes o contra el suelo y un poste de goal o protector.
 - b. Es el primero en apoyar la pelota cuando un scrum, ruck o maul alcanza la línea de goal.
 - c. Con la pelota es tackleado cerca de la línea de goal y el impulso del jugador lo lleva en un movimiento continuo a lo largo del suelo al in-goal de los oponentes y el jugador es el primero en apoyar la pelota.
 - d. Es tackleado cerca de la línea de goal de los oponentes y el jugador inmediatamente se estira y apoya la pelota.
 - e. Que está en touch o touch-in-goal, apoya la pelota en el in-goal de los oponentes siempre que el jugador no esté agarrando la pelota.

Try Penal

3. Un try penal se otorga entre los postes de goal si el juego sucio del equipo oponente impide que se marque un try probable o que se marque en una posición más ventajosa. El jugador culpable de eso debe ser amonestado y suspendido temporalmente o expulsado.

Conversión, goal de penal y drop goal

4. Para que un goal sea exitoso la pelota debe ser pateada y pasar sobre el travesaño y entre los postes de goal sin haber tocado antes a un compañero o el suelo.
5. Si la pelota pasa sobre el travesaño y más arriba de la altura de los postes de goal, el puntapié es exitoso si se considera que la pelota hubiera pasado entre los postes de goal de haber sido más altos.
6. Si la pelota ha pasado el travesaño y el viento la trae hacia atrás al campo de juego, el goal es válido

Conversión

7. Cuando se marca un try o un try penal el equipo tiene derecho a intentar una conversión que puede ser un puntapié desde el suelo o un drop-kick.
8. El pateador:
 - a. Debe utilizar la pelota que estaba en juego salvo que esté defectuosa.
 - b. Efectuar el puntapié desde el campo de juego sobre una línea con el lugar donde el try fue otorgado, paralela a las líneas de touch.
 - c. Puede colocar la pelota directamente sobre el suelo o sobre arena, aserrín o un tee para patear. El pateador puede ser asistido por un colocador. No se puede usar más nada para ayudar al pateador.
 - d. Debe efectuar el puntapié dentro de los 90 segundos (tiempo de juego) desde el momento de haberse otorgado el try, aun cuando la pelota se caiga y deba ser colocada de nuevo. **Sanción:** El puntapié es desestimado.
9. El equipo del pateador aparte de un compañero que sostenga la pelota debe estar detrás de la pelota cuando es pateada y no hacer nada que engañe a sus oponentes para que carguen antes. **Sanción:** El puntapié es desestimado.

10. Si la pelota se cae antes que el pateador comience su carrera, el árbitro le permitirá al pateador que la vuelva a colocar. Mientras la pelota es colocada nuevamente los oponentes deben permanecer detrás de su línea de goal.
11. Si la pelota se cae después que el pateador ha comenzado su carrera, el pateador puede patearla o intentar un drop goal.
12. Si la pelota se cae y rueda fuera de la línea a través del lugar donde el try fue otorgado y el pateador la patea y pasa sobre el travesaño, la conversión es válida.
13. Si la pelota se cae y rueda al touch después que el pateador ha comenzado su carrera el puntapié es desestimado.

Equipo oponente en la conversión

14. Todos los jugadores del equipo oponente deben retirarse a su línea de goal y no deben sobrepasar esa línea hasta que el pateador comience su carrera. Cuando el pateador haga esto podrán cargar o saltar para impedir el goal pero en estas acciones no deberán ser sostenidos físicamente por otros jugadores.
15. El equipo no debe gritar mientras se ejecuta una conversión.

Sanción: Si el equipo oponente en un intento de conversión comete una infracción pero el puntapié es exitoso el goal es válido. Si el puntapié no es exitoso el pateador puede efectuar otro puntapié y no se le permitirá cargar al equipo oponente. Cuando se autorice otro puntapié el pateador puede repetir todos los preparativos. El pateador puede cambiar el tipo de puntapié.

16. Si la pelota se cae después que el pateador ha comenzado su carrera los oponentes pueden continuar su carga.
17. Si la oposición toca la pelota y el puntapié es exitoso, el goal es válido.

Penal al Goal

18. Un goal de un penal sólo se puede obtener de un penal.
19. El equipo del pateador debe indicar su intención de patear al goal sin demora.

20. Si el equipo le indica al árbitro la intención de patear al goal, debe patear al goal. La intención de patear puede ser comunicada al árbitro o indicada mediante el arribo del tee para patear o arena o cuando el jugador haga una marca en el suelo.
21. El puntapié debe efectuarse dentro de los 60 segundos (tiempo de juego) desde el momento en que el equipo indicó su intención de hacerlo, aun si la pelota se cae y debe ser colocada de nuevo. **Sanción:** El puntapié es desestimado y se otorga un scrum.
22. Si el pateador indica al árbitro que intentará un puntapié al goal, los jugadores del equipo oponente deben permanecer inmóviles con sus manos a los costados desde el momento en que el pateador comienza la carrera para patear hasta que la pelota es pateada.
23. Si el pateador no ha indicado su intención de patear al goal pero efectúa un drop-kick y marca un goal, el goal es válido.
24. El pateador puede colocar la pelota directamente en el suelo, o sobre arena, aserrín, o un tee para patear. El pateador puede ser asistido por un colocador. No se puede usar más nada para ayudar al pateador. **Sanción:** Scrum.
25. Cualquier jugador que intencionalmente toque la pelota en un intento de impedir que se convierta un goal de un penal está tocando ilegalmente la pelota.
26. Ningún jugador defensor debe gritar mientras se ejecuta un puntapié penal al goal.
27. Si el equipo oponente comete una infracción mientras se está efectuando el puntapié pero el puntapié al goal es exitoso, el goal es válido y no se aplicará ninguna sanción posterior. Si el puntapié no es exitoso se otorgará al equipo no infractor un penal 10 metros adelante de la marca original. **Sanción:** Penal.

Drop Goal

28. Un jugador marca un drop goal convirtiendo un goal de un drop-kick en el juego general.

29. El equipo al que se otorgó un free-kick (incluido cuando optara por un scrum o lineout en su lugar) no puede marcar un drop goal hasta la próxima vez que la pelota quede muerta o hasta que un oponente haya jugado o tocado la pelota o haya tackleado al portador de la pelota. Un puntapié de este tipo será considerado no exitoso y el juego continúa.

Juego Sucio

Principio

El jugador que comete juego sucio debe ser advertido o suspendido temporalmente o expulsado.

Obstrucción

1. Cuando un jugador y un oponente están corriendo por la pelota ninguno de los dos jugadores debe cargar o empujar al otro excepto hombro con hombro.
2. Un jugador offside no debe obstruir intencionalmente a un oponente o interferir con el juego
3. Un jugador no debe impedir intencionalmente que un oponente tacklee o intente tacklear al portador de la pelota.
4. Un jugador no debe impedir intencionalmente que un oponente tenga la oportunidad de jugar la pelota de otra manera que no sea compitiendo por la posesión.
5. El portador de la pelota no debe ir a chocar intencionalmente a un compañero offside para obstruir a la oposición.
6. Un jugador no debe obstruir o interferir de ninguna manera a un oponente mientras la pelota está muerta.

Sanción: Penal.

Juego desleal

7. Un jugador no debe:
 - a. Infringir intencionalmente ninguna ley del juego.

- b. Intencionalmente golpear, colocar, empujar o arrojar la pelota con su brazo o mano fuera del área de juego.
- c. Realizar ninguna acción que pueda llevar a los oficiales del partido a considerar que un oponente ha cometido una infracción

Sanción: Penal.

- d. Perder tiempo. **Sanción:** Free-kick

Infracciones reiteradas

- 8. Un equipo no debe cometer reiteradamente la misma infracción.
- 9. Un jugador no debe infringir reiteradamente las leyes. **Sanción:** Penal
- 10. Cuando diferentes jugadores del mismo equipo cometen reiteradamente la misma infracción el árbitro hará una advertencia general al equipo y si luego repiten la infracción el árbitro suspenderá temporalmente al(a los) jugador(es) culpable(s).

Juego Peligros

- 11. Los jugadores no deben hacer nada que sea temerario o peligroso para otros.
- 12. Un jugador no debe agredir física o verbalmente a nadie. La agresión física incluye, sin estar limitado a ello, morder, dar un puñetazo, hacer contacto con los ojos o la zona de los ojos, golpear con cualquier parte del brazo (incluidos los tackles con el brazo rígido), hombro, cabeza o rodilla(s), pisar, pisotear, hacer una zancadilla o patear.
- 13. Un jugador no debe efectuar a un oponente un tackle anticipado, tardío o peligroso. El tackle peligroso incluye sin estar limitado a ello, tacklear o intentar tacklear a un oponente por encima de la línea de los hombros aun cuando el tackle haya comenzado por debajo de la línea de los hombros.
- 14. Un jugador no debe tacklear a un oponente que no esté en posesión de la pelota.
- 15. Excepto en un scrum, ruck o maul, un jugador que no está en posesión de la pelota no debe agarrar, empujar, cargar u obstruir a un oponente que no está en posesión de la pelota.
- 16. Un jugador no debe embestir o derribar a un oponente portador de la pelota sin intentar agarrar a ese jugador.

17. Un jugador no debe tacklear, cargar, tirar, empujar, o agarrar a un oponente que no tenga los pies en el suelo.
18. Un jugador no debe elevar a un oponente y dejar caer o impulsar a ese jugador al suelo de modo que su cabeza y/o parte superior del cuerpo haga contacto con el suelo.
19. Juego peligroso en el scrum
 - a. La primera línea de un scrum no debe formar a una distancia de sus oponentes y embestirlos.
 - b. Un jugador de la primera línea no debe tirar de un oponente.
 - c. Un jugador de la primera línea no debe elevar intencionalmente a un oponente en el aire o forzar al oponente hacia arriba fuera del scrum.
 - d. Un jugador de la primera línea no debe derrumbar intencionalmente un scrum.
20. Juego peligroso en el ruck o el maul.
 - a. Los jugadores no deben embestir un ruck o maul. Embestir incluye cualquier contacto realizado sin asirse a otro jugador en el ruck o maul.
 - b. Un jugador no debe hacer contacto con un oponente por encima de la línea de los hombros
 - c. Un jugador no debe derrumbar intencionalmente un ruck o maul.
21. Un jugador no debe tomar represalia
22. Los equipos no deben usar la ‘carga de caballería’ o la ‘cuña voladora’.
23. Un jugador no debe intentar patear la pelota de las manos del portador de la pelota.
24. Está permitido que el portador de la pelota haga un hand-off a un oponente siempre que no emplee una fuerza excesiva.

Sanción: Penal

25. Un jugador no debe cargar u obstruir intencionalmente a un oponente que acaba de patear la pelota.

Sanción: Penal. El equipo no infractor elige efectuar el penal:

- a. En el lugar de la infracción; o

- b. Donde aterrizó la pelota o donde la pelota fue jugada a continuación pero a por lo menos 15 metros de la línea de touch; o
 - c. Si la pelota es pateada directamente al touch, en la línea de 15 metros en línea con el lugar en que la pelota cruzó la línea de touch; o
 - d. Si la pelota aterriza en el in-goal, touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, a cinco metros de la línea de goal en línea con el lugar en que la pelota cruzó la línea de goal y a por lo menos 15 metros de la línea de touch; o
 - e. Si la pelota pega en un poste de goal o el travesaño, donde la pelota aterriza.
26. Un jugador no debe hacer nada que esté en contra del buen espíritu deportivo
27. Los jugadores deben respetar la autoridad del árbitro. No deben discutir las decisiones del árbitro. Cuando el árbitro sople el silbato para detener el juego, deben detener el juego inmediatamente. **Sanción:** Penal

Tarjetas Amarilla y Roja

28. Cuando un jugador sea amonestado y suspendido 10 minutos el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla. Si posteriormente ese jugador comete otra infracción para tarjeta amarilla, el jugador debe ser expulsado.
29. Cuando un jugador sea expulsado el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta roja y el jugador no participará más en el partido. Un jugador expulsado no puede ser reemplazado.

Offside y on side en el juego general

Principio

El rugby se juega solamente con jugadores on-side.

Offside y on side en el juego general

1. Un jugador está offside en el juego general si ese jugador está delante de un compañero que porta la pelota o que fue el último en jugarla. Un jugador offside no debe interferir con el juego. Esto incluye:

- a. Jugar la pelota
 - b. Tacklear al portador de la pelota
 - c. Impedir que la oposición juegue como desee
- 2. Un jugador puede estar offside en cualquier lugar del área de juego.
- 3. Un jugador que recibe un pase forward no intencional no está offside.
- 4. Un jugador offside puede ser sancionado si ese jugador:
 - a. Interfiere con el juego
 - b. Avanza hacia la pelota
 - c. Estaba delante de un compañero que pateó la pelota y no se retira inmediatamente a una línea imaginaria que cruza el campo a 10 metros del lado de este jugador de donde la pelota es atrapada o aterriza, aunque antes golpee un poste de goal o el travesaño. Si esto involucra a más de un jugador: el jugador más cercano al lugar donde la pelota es atrapada o aterriza es el que resulta sancionado. Esto se conoce como la ley de los 10 metros y se aplica aun cuando la pelota toca o es jugada por un oponente pero no cuando un puntapié es cargado.

Sanción:

 - i. Penal en el lugar de la infracción.
 - ii. Scrum en el último lugar en el que el equipo infractor jugó la pelota.
- 5. Un jugador está accidentalmente offside si el jugador no puede evitar ser tocado por la pelota o por un compañero portador de la pelota. El juego sólo se detiene si el equipo infractor obtiene una ventaja. **Sanción:** Scrum.
- 6. Aparte de la manera indicada en la ley 10.4c un jugador offside puede ser puesto on-side cuando:
 - a. Ese jugador:
 - i. Se desplaza detrás del compañero que fue el último que jugó la pelota; o
 - ii. Se desplaza detrás de un compañero que está on-side.
 - b. Un compañero onside de ese jugador se desplaza hasta adelantar al jugador offside y está dentro o ha reingresado al área de juego.

- c. Un oponente de ese jugador:
 - i. Porta la pelota cinco metros; o
 - ii. Pasa la pelota; o
 - iii. Patea la pelota; o
 - iv. Toca intencionalmente la pelota sin obtener posesión de la misma
- 7. Un jugador offside bajo la ley 10.4c no puede ser puesto on-side por ninguna acción de un oponente, aparte de cuando un puntapié es cargado.

Jugador que se retira de un Ruck, Maul o Lineout

- 8. Un jugador que está offside en un ruck, maul, scrum o lineout permanece offside aun después de que el ruck, maul, scrum o lineout haya terminado.
- 9. El jugador sólo puede ser puesto on-side si:
 - a. Ese jugador se retira inmediatamente detrás de la línea de offside aplicable; o
 - b. Un jugador oponente traslada la pelota cinco metros en cualquier dirección; o
 - c. Un jugador oponente patea la pelota.
- 10. Un jugador offside puede ser sancionado si ese jugador
 - a. No se retira sin demora indebida y se beneficia por haber sido puesto on-side en una posición más ventajosa; o
 - b. Interfiere con el juego; o
 - c. Se desplaza hacia la pelota

Sanción: Penal

Knock On o pase forward

Knock On

- 1. Un knock-on se puede producir en cualquier lugar del área de juego.
- 2. Es un knock-on cuando un jugador al tacklear o intentar tacklear a un oponente hace contacto con la pelota y la pelota va hacia adelante. **Sanción:** Scrum (si la pelota

sale al touch, el equipo no infractor puede optar por un tiro rápido o lineout en vez del scrum)

3. Un jugador no debe golpear intencionalmente la pelota hacia adelante con la mano o el brazo. **Sanción:** Penal.
4. No es un knock-on intencional si en el acto de intentar agarrar la pelota el jugador la golpea hacia adelante siempre que hubiera una razonable expectativa de que el jugador pudiera obtener la posesión.
5. No se ha cometido un knock-on y el juego continúa si:
 - a. Un jugador golpea la pelota hacia adelante inmediatamente después del puntapié de un oponente (carga).
 - b. Un jugador arranca o golpea la pelota de un oponente y la pelota de las manos o brazos del oponente va hacia adelante.

Pase forward

6. Un pase forward se puede producir en cualquier lugar del área de juego **Sanción:** Scrum.
7. Un jugador no debe tirar o pasar intencionalmente la pelota hacia adelante. **Sanción:** Penal.

Salida de mitad de cancha y puntapiés de reinicio

Principio.

Las salidas de mitad de cancha se usan para comenzar cada tiempo del partido o período de tiempo suplementario. Los puntapiés de reinicio reanudan el partido después de la marcación de puntos o de una anulada.

1. Todos las salidas de mitad de cancha y puntapiés de reinicio son drop-kicks. **Sanción:** El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.

Salidas de mitad de cancha y puntapiés de reinicio después de marcar puntos

2. La salida de mitad de cancha se debe efectuar en el centro o detrás del centro de la línea de mitad de cancha. **Sanción:** El equipo que no pateo tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.
3. Los oponentes del equipo que realizó la salida de mitad de cancha inicial del partido comienzan el segundo tiempo.
4. Después que un equipo ha marcado puntos, sus oponentes reinician el juego desde el centro o detrás del centro de la línea de mitad de cancha. **Sanción:** El equipo que no pateo tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.
5. Cuando la pelota es pateada:
 - a. Los compañeros del pateador deben estar detrás de la pelota. **Sanción:** Scrum
 - b. Los jugadores de la oposición deben permanecer sobre o detrás de la línea de 10 metros. **Sanción:** El puntapié se realiza de nuevo.
6. La pelota debe alcanzar la línea de 10 metros. **Sanción:** El equipo que no pateo tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.
7. Si la pelota alcanza la línea de 10 metros y el viento la vuelve atrás, o si un oponente juega la pelota antes de que alcance la línea de 10 metros, el juego continúa.
8. Si la pelota sale directamente al touch el equipo que no pateo elige una de las siguientes:
 - a. El puntapiés se realiza de nuevo
 - b. Scrum
 - c. Lineout
 - d. Tiro rápido.
9. Si la pelota es pateada al in-goal de los oponentes sin haber tocado a ningún jugador y un oponente apoya la pelota sin demora o resulta muerta saliendo a través del in-goal, el equipo que no pateo tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.

10. Si la pelota es pateada al in-goal del equipo que patea y un jugador defensor la hace muerta o resulta muerta saliendo a través del in-goal, se otorga al equipo que no patea un scrum cinco metros.

Puntapiés de reinicio después de una anulada (salida de 22 metros)

11. Aparte de una salida de mitad de cancha o puntapié de reinicio, si la pelota es jugada o llevada al in-goal, por un jugador atacante y resulta muerta por un oponente, el juego se reinicia con una salida de 22 metros.
12. La salida de 22 metros:
- a. Se efectúa desde cualquier parte sobre o detrás de la línea de 22 metros del equipo defensor. **Sanción:** Scrum.
 - b. Debe ser efectuada sin demora. **Sanción:** Free-kick.
 - c. Debe cruzar la línea de 22 metros. **Sanción:** El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.
 - d. No debe salir directamente al touch. **Sanción:** El equipo oponente elige una de las siguientes:
 - i. Que la salida de 22 metros se realice de nuevo; o
 - ii. Un scrum; o
 - iii. Un lineout; o
 - iv. Un tiro rápido.
13. El equipo oponente no debe cargar más allá de la línea de 22 metros antes que la pelota sea pateada. **Sanción:** Free-kick.
14. Un oponente dentro de los 22 metros del pateador no debe demorar u obstruir la salida de 22 metros. **Sanción:** Penal.
15. Si la pelota cruza la línea de 22 metros pero el viento la vuelve atrás, el juego continúa.
16. Si la pelota no cruza la línea de 22 metros se puede aplicar la ventaja
17. Si una salida de 22 metros es pateada al in-goal de los oponentes sin haber tocado a ningún jugador y un oponente apoya la pelota sin demora o la pelota sale al touch-

in-goal o llega a estar sobre o más allá de la línea de pelota muerta, el equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.

18. Todos los compañeros del pateador deben estar detrás de la pelota cuando es pateada. Aquellos que estén delante de la pelota cuando es pateada pueden ser sancionados a menos que se retiren y no interfieran con el juego hasta ser puestos onside por alguna acción de un compañero. **Sanción:** Scrum.

Jugadores en el suelo en general

Principio

El rugby se juega solamente con jugadores de pie.

1. Los jugadores que vayan al suelo para agarrar una pelota o que vayan al suelo con la pelota deben, inmediatamente:
 - a. Levantarse con la pelota; o
 - b. Jugar (pero no patear) la pelota; o
 - c. Soltar la pelota. **Sanción:** Penal
2. Una vez que la pelota sea jugada o soltada los jugadores en el suelo deben inmediatamente alejarse de la pelota o levantarse. **Sanción:** Penal
3. Un jugador en el suelo sin la pelota está fuera de juego y debe:
 - a. Permitir que los oponentes que no están en el suelo jueguen la pelota u obtengan posesión de la pelota
 - b. No jugar la pelota.
 - c. No tacklear ni intentar tacklear a un oponente. **Sanción:** Penal
4. Los jugadores sobre sus pies y sin la pelota no deben caer sobre o más allá de jugadores en el suelo que tienen la pelota o están cerca de ella. **Sanción:** Penal.

Tackle

Principio

Un tackle se puede realizar en cualquier lugar del campo de juego. Las acciones de los jugadores involucrados en el tackle deben garantizar una disputa justa y permitir que la pelota esté disponible inmediatamente para ser jugada.

Requisitos para el tackle

1. Se realiza un tackle cuando el portador de la pelota es agarrado y llevado al suelo por uno o más oponentes.
2. Ser llevado al suelo significa que el portador de la pelota yace, está sentado o tiene por lo menos una rodilla en el suelo o sobre otro jugador que está en el suelo.
3. Estar agarrado significa que un tackleador debe continuar agarrando al portador de la pelota hasta que el portador de la pelota esté en el suelo.

Jugadores en el tackle

4. Los jugadores en el tackle son:
 - a. Jugador tackleado.
 - b. Tackleador (es).
 - c. Otros:
 - i. Jugador(es) que agarra al portador de la pelota durante el tackle pero que no va al suelo.
 - ii. Jugador(es) que arriba para disputar la posesión en el tackle.
 - iii. Jugador(es) que ya está en el suelo.

Responsabilidad de los jugadores

5. Los tackleadores deben
 - a. Inmediatamente soltar la pelota y al portador de la pelota después que ambos jugadores van al suelo.

- b. Inmediatamente alejarse del jugador tackleado y de la pelota o levantarse.
- c. Estar sobre sus pies antes de intentar jugar la pelota.
- d. Permitir al jugador tackleado soltar o jugar la pelota
- e. Permitir al jugador tackleado alejarse de la pelota.

Sanción: Penal

6. Los tackleadores pueden jugar la pelota desde cualquier dirección siempre que hayan cumplido con las responsabilidades enunciadas arriba y no se haya formado un ruck.
7. El jugador tackleado debe inmediatamente:
 - a. Hacer que la pelota quede disponible para que el juego pueda continuar, soltando, pasando o empujando la pelota en cualquier dirección excepto hacia adelante. Puede colocar la pelota en cualquier dirección.
 - b. Alejarse de la pelota o levantarse.
 - c. Asegurarse no yacer sobre, más allá o cerca de la pelota para impedir que jugadores oponentes obtengan la posesión de ella.

Sanción: Penal.

8. Los otros jugadores deben:
 - a. Permanecer sobre sus pies y soltar la pelota y al portador de la pelota inmediatamente
 - b. Permanecer sobre sus pies cuando jueguen la pelota.
 - c. Arribar al tackle desde la dirección de su línea de goal antes de jugar la pelota.
 - d. No jugar la pelota o intentar tacklear a un oponente mientras estén en el suelo cerca del tackle.

Sanción: Penal

9. Cualquier jugador que obtenga posesión de la pelota:
 - a. Debe jugarla inmediatamente, alejándose o pasando o pateando la pelota.
 - b. Debe permanecer sobre sus pies y no ir al suelo en el tackle o cerca del tackle a menos que sea tackleado por la oposición.

- c. Puede ser tackleado siempre que el tackleador lo haga desde la dirección de su línea de goal.
- d. **Sanción:** Penal.

10. El tackle termina cuando:

- a. Se forma un ruck.
- b. Un jugador sobre sus pies de cualquiera de los equipos obtiene la posesión de la pelota y se aleja o pasa o patea la pelota.
- c. La pelota deja la zona del tackle.
- d. Resulta imposible jugar la pelota. Si hay dudas sobre qué jugador no actuó conforme a la ley el árbitro ordenará un scrum. La introducción de la pelota la efectuará el equipo que estaba avanzando antes de la detención o, si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante.

Ruck

Principio

El objetivo del ruck es permitir que los jugadores compitan por la pelota que está en el suelo.

Formación del Ruck

1. Un ruck puede tener lugar solamente en el campo de juego.
2. Un ruck se forma cuando por lo menos un jugador de cada equipo están en contacto, sobre sus pies y sobre la pelota que está en el suelo.
3. Los jugadores involucrados en todas las etapas del ruck no deben tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas. **Sanción:** Free-kick.
4. Cada equipo tiene una línea de offside paralela a la línea de goal que pasa por el último pie de un participante en el ruck. Si ese pie está sobre o detrás de la línea de goal, la línea de offside para ese equipo es la línea de goal.

5. El jugador que arriba debe estar sobre sus pies e incorporarse desde atrás de su línea de offside.
6. El jugador puede incorporarse al lado pero no delante del último jugador.
7. El jugador debe asirse a un compañero o a un jugador oponente. El asimiento debe preceder o ser simultáneo al contacto con cualquier otra parte del cuerpo.
8. Los jugadores deben incorporarse al ruck o retirarse detrás de su línea de offside inmediatamente.
9. Los jugadores que previamente han formado parte del ruck pueden reincorporarse al ruck siempre que lo hagan desde una posición on side.

Sanción: Penal

10. Se puede obtener la posesión ya sea ruckeando o empujando al equipo oponente más allá de la pelota.
11. Una vez que se haya formado un ruck ningún jugador puede manejar la pelota con las manos a menos que hayan podido poner sus manos sobre la pelota antes que se formara el ruck y permanezcan sobre sus pies.
12. Los jugadores deben intentar permanecer sobre sus pies durante todo el ruck.
13. Todos los jugadores en un ruck deben estar atrapados o asidos al mismo y no solamente al costado del mismo.
14. Los jugadores pueden jugar la pelota con sus pies siempre que lo hagan de manera segura.
15. Los jugadores en el suelo deben intentar alejarse de la pelota y no deben jugar la pelota en el ruck o cuando emerja.
16. Los jugadores no deben:
 - a. Levantar la pelota con sus piernas.
 - b. Derrumbar intencionalmente el ruck o saltar encima del mismo.
 - c. Pisar intencionalmente a otro jugador.
 - d. Caer sobre la pelota que está saliendo del ruck.

Sanción: Penal.

- e. Devolver la pelota al interior del ruck.

- f. Efectuar alguna acción que haga creer a los oponentes que el ruck ha terminado cuando no lo ha hecho.

Sanción: Free-kick.

- 17. Cuando la pelota en el ruck haya sido claramente ganada por un equipo y esté disponible para ser jugada, el árbitro dirá “juegue”, tras lo cual la pelota deberá ser jugada afuera del ruck dentro de los cinco segundos. **Sanción:** Scrum.
- 18. Un ruck termina y el juego continúa cuando la pelota sale del ruck o cuando la pelota en el ruck esté sobre o más allá de la línea de goal.
- 19. Un ruck termina cuando resulta imposible jugar la pelota. Si el árbitro determina que la pelota probablemente no emerja dentro de un tiempo razonable, otorgará un scrum.

Maul

Principio

El objetivo del maul es permitir que los jugadores compitan por la pelota que tienen agarrada y no está en el suelo.

Formación de un Maul

- 1. Un maul puede tener lugar solamente en el campo de juego.
- 2. Un maul consiste en un portador de la pelota y por lo menos un jugador de cada equipo, asidos y sobre sus pies.
- 3. Una vez formado, el maul debe desplazarse hacia una línea de goal

Offside en el maul

- 4. Cada equipo tiene una línea de offside paralela a la línea de goal que pasa por el último pie del participante en el maul más cercano a la línea de goal de ese equipo. Si ese pie está sobre o detrás de la línea de goal, la línea de offside para ese equipo es la línea de goal.

5. Un jugador debe incorporarse al maul desde una posición on side o retirarse detrás de su línea de offside inmediatamente. **Sanción:** Penal.
6. Los jugadores que salen del maul deben retirarse detrás de la línea de offside inmediatamente. Estos jugadores pueden reincorporarse al maul. **Sanción:** Penal.

Incorporación a un maul

7. Los jugadores que se incorporen a un maul deben:
 - a. Hacerlo desde una posición on side.
 - b. Asirse al último jugador en el maul.

Sanción: Penal

- c. No tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas. **Sanción:** Free-kick.

Durante el maul

8. El portador de la pelota en un maul puede ir al suelo siempre que ese jugador haga que la pelota esté disponible inmediatamente. **Sanción:** Scrum.
9. Todos los otros jugadores en el maul deben intentar permanecer sobre sus pies.
10. Todos los jugadores en el maul deben estar atrapados o asidos al mismo y no solamente al costado del mismo.
11. Los jugadores no deben:
 - a. Derrumbar intencionalmente el maul o saltar encima del mismo.
 - b. Intentar arrastrar a un oponente fuera del maul.

Sanción: Penal

- c. Efectuar alguna acción que haga creer a los oponentes que el maul ha terminado cuando no lo ha hecho. **Sanción:** Free-kick
12. Cuando jugadores del equipo que no tiene la posesión de la pelota intencionalmente se retiren del maul de modo que no quede ningún jugador de ese equipo en el maul, el maul continúa.
13. Cuando todos los jugadores del equipo que no tiene la posesión de la pelota intencionalmente se retiren del maul, ellos pueden reincorporarse siempre que el

primer jugador se tome del jugador más adelantado del equipo en posesión de la pelota. Sanción: Pena

14. Cuando un maul ha dejado de avanzar hacia una línea de goal por más de cinco segundos pero están desplazando la pelota y el árbitro puede verla, el árbitro les indica a los jugadores que usen la pelota. Entonces el equipo en posesión debe usar la pelota dentro de un tiempo razonable. Sanción: Scrum.
15. Cuando un maul ha dejado de avanzar hacia una línea de goal puede volver a avanzar hacia una línea de goal siempre que lo haga dentro de los cinco segundos. Si se detiene por segunda vez pero están desplazando la pelota y el árbitro puede verla, el árbitro le indica al equipo que use la pelota. Entonces el equipo en posesión debe usar la pelota dentro de un tiempo razonable. Sanción: Scrum.

Fin de un Maul

16. Un maul termina y el juego continúa cuando:
 - a. La pelota o el portador de la pelota sale del maul.
 - b. La pelota está en el suelo
 - c. La pelota está sobre o más allá de la línea de goal.
17. Un maul termina en forma fallida cuando:
 - a. Resulta imposible jugar la pelota.
 - b. El maul se derrumba (no como resultado de juego sucio)
 - c. El maul no se desliza hacia una línea de goal por más de cinco segundos y la pelota no emerge.
 - d. El portador de la pelota va al suelo y la pelota no está disponible inmediatamente.
 - e. La pelota está disponible para ser jugada, el árbitro ha dicho “juegue” y no ha sido jugada dentro de los cinco segundos del aviso del árbitro.

Sanción: Scrum

18. Si un maul se forma inmediatamente después que un jugador atrapa la pelota directamente de un puntapié de un oponente en el juego general, al scrum que se otorga por cualquiera de las razones expuestas introducirá la pelota el equipo del jugador que atrapó la pelota.

Mark

Principio

Una manera de detener el juego dentro de los 22 de un jugador atrapando directamente un puntapié de un oponente.

Pedido de mark

Para pedir un mark, el jugador debe:

1. Para pedir un mark, el jugador debe:
 - a. Tener por lo menos un pie sobre o detrás de su línea de 22 metros cuando atrape la pelota o cuando aterrice si la atrapó en el aire; y
 - b. Atrapar la pelota directamente de un puntapié de un oponente antes que toque el suelo o a otro jugador; y
 - c. Simultáneamente gritar “mark”
2. Un jugador puede pedir un mark aunque la pelota haya tocado un poste de goal o el travesaño antes de ser atrapada.
3. Cuando se pide correctamente un mark el árbitro detiene el juego inmediatamente y otorga un free-kick al equipo que tiene la posesión
4. No se puede pedir un mark de una salida de mitad de cancha ni de un puntapié de reinicio después de haberse marcado puntos

Reinicio de un mark

5. El jugador que pidió el mark debe efectuar el free-kick (de acuerdo con la Ley 20)
6. Si ese jugador no puede efectuar el free-kick dentro del lapso de un minuto, se otorgará un scrum e introducirá la pelota el equipo en posesión.
7. El free-kick se efectúa desde las siguientes posiciones:

Lugar del mark	Ubicación del free-kick
Dentro de los 22	En el lugar del mark pero por lo menos a cinco metros de la línea de goal, en línea con el lugar del mark.
Dentro del in-goal	En la línea de cinco metros en línea con el lugar del mark.

Touch, tiro rápido y lineout

Principio

El campo de juego tiene límites laterales denominados líneas de touch. Cuando el juego alcanza una línea de touch, la pelota está en touch y se hace muerta.

Los tiros rápidos y lineouts son métodos de reiniciar el juego con un lanzamiento después que la pelota o el portador de la pelota ha salido al touch.

Touch o touch-in-goal

1. La pelota está en touch o touch-in-goal cuando:
 - a. La pelota o el portador de la pelota toca la línea de touch, la línea de touch-in-goal o algo más allá de las mismas.
 - b. Un jugador que ya está tocando la línea de touch, la línea de touch-in-goal o algo más allá de las mismas, atrapa o sostiene la pelota.
2. La pelota no está en touch o touch-in-goal si:
 - a. La pelota alcanza el plano del touch pero es atrapada, golpeada o pateada por un jugador que está en el área de juego.
 - b. Un jugador salta desde dentro o fuera del área de juego y atrapa la pelota y luego aterriza en el área de juego independientemente de que la pelota haya alcanzado el plano del touch.
 - c. Un jugador que está en touch patea o golpea la pelota pero no la agarra siempre que ésta no haya alcanzado el plano del touch.

Tiro rápido

3. Un jugador que lleva la pelota al touch debe soltar la pelota inmediatamente para que se pueda efectuar un tiro rápido. Sanción: Penal.
4. En un tiro rápido la pelota se tira:
 - a. Entre la marca del lineout y la línea de goal del jugador que hace el tiro; y
 - b. Paralela o hacia a la línea de goal del jugador que hace el tiro; y
 - c. De modo que alcance la línea de cinco metros antes de tocar el suelo o a un jugador; y

- d. Por un jugador con ambos pies fuera del campo de juego.

Sanción: opción de scrum o line

5. Se desestimará el tiro rápido y se otorgará un lineout al mismo equipo si:
- Ya se hubiera formado un lineout; o
 - Después de haber salido al touch la pelota hubiera sido tocada por alguien que no sea el jugador que hace el tiro o el jugador que llevó la pelota al touch; o
 - Se usa una pelota diferente a la que originalmente salió al touch.
6. La pelota debe alcanzar la línea de cinco metros antes de ser jugada y ningún jugador debe impedir que la pelota alcance los cinco metros. Sanción: Free-kick
7. Si la marca del lineout está fuera de los 22 el equipo defensor puede efectuar el tiro rápido dentro de los 22 pero se considera que ha llevado la pelota dentro de los 22.

Lineout

8. El lugar en el que el juego se reinicia con un lineout y el equipo que efectúa el lanzamiento se determina del siguiente modo:
- General

Evento	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
El portador de la pelota sale al touch.	Donde el jugador toca la línea de touch o el suelo más allá de la misma.	El equipo oponente.
Jugador golpea, pasa o arroja sin intención la pelota al touch.	Donde la pelota alcance la línea de touch.	El equipo oponente.
Pelota pega en un jugador y sale directamente al touch.	Donde la pelota alcance la línea de touch, o en el punto de la línea de touch más cercano al lugar en que la pelota pega en el jugador, el que esté más cerca de la línea de goal de ese jugador.	El equipo oponente.
Pelota pega en un jugador y bota al touch.	Donde la pelota alcance la línea de touch.	El equipo oponente.
Jugador en touch levanta una pelota en movimiento.	Donde el jugador está parado.	El mismo equipo que hubiera hecho el lanzamiento si la pelota hubiera seguido hasta la línea de touch.
Jugador en touch levanta una pelota estática.	Donde el jugador está parado.	El equipo oponente.

- b. Pelota pateada directamente al touch de una salida de mitad de cancha o puntapié de reinicio

Evento	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
Pelota sale directamente al touch de una salida de mitad de cancha o puntapié de reinicio después que se hayan marcado puntos.	Si se elige la opción de touch, el lanzamiento se hará donde la pelota alcance la línea de touch o en la línea de mitad de cancha, el que esté más cerca de la línea de goal del pateador.	El equipo que no pateó.
Pelota sale directamente al touch de una salida de 22 metros.	Si se elige la opción de touch, el lanzamiento se hará donde la pelota alcance la línea de touch o en la línea de 22 metros, el que esté más cerca de la línea de goal del pateador.	El equipo que no pateó.

- c. Pelota pateada desde un penal

Evento	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
Jugador patea la pelota al touch (ya sea directamente o con bote previo en el campo de juego o pegando en un jugador o el árbitro).	Donde la pelota alcance la línea de touch.	El equipo que pateó.
Jugador que está en touch atrapa la pelota independientemente de si la pelota ha alcanzado la línea de touch.	Donde la pelota alcance la línea de touch o, si la pelota no ha alcanzado la línea de touch, donde el jugador que atrapa la pelota está parado.	El equipo que pateó.
Jugador que está en touch levanta una pelota en movimiento que no ha alcanzado la línea de touch.	Donde ese jugador está parado.	El equipo que pateó.

- d. Pelota pateada directamente al touch desde dentro de los 22 o el in-goal

Evento	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
SIN GANAR TERRENO		
El equipo defensor ingresó la pelota a sus 22, no hubo ni tackle ni ruck ni maul y ningún oponente tocó la pelota dentro de los 22.		
Jugador patea la pelota directamente al touch.	Donde la pelota alcance la línea de touch o en la línea de touch en línea con el lugar en que la pelota fue pateada, el que esté más cerca de la línea de goal del pateador.	El equipo que no pateó.
Jugador oponente que está en touch, atrapa la pelota.	Donde la pelota alcance la línea de touch o en la línea de touch en línea con el lugar en que la pelota fue pateada, el que esté más cerca de la línea de goal del pateador.	El equipo que no pateó.
GANANDO TERRENO		
El equipo defensor no ingresó la pelota a sus 22 o hubo un tackle, ruck o maul dentro de los 22 o un oponente tocó la pelota dentro de los 22.		
Jugador patea la pelota directamente al touch.	Donde la pelota alcance la línea de touch.	El equipo que no pateó.
Jugador oponente que está en touch, atrapa la pelota.	Donde la pelota alcance la línea de touch.	El equipo que no pateó.
Jugador patea la pelota de un free-kick otorgado dentro de los 22.	Donde la pelota alcance la línea de touch.	El equipo que no pateó.

e. Pelota pateada directamente al touch desde fuera de los 22

Evento	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
Jugador patea la pelota directamente al touch en el juego general o de un free-kick.	Donde la pelota alcance la línea de touch o en la línea de touch en línea con el lugar en que la pelota fue pateada, el que esté más cerca de la línea de goal de ese jugador. No gana terreno.	El equipo que no pateó.

f. Opciones de lineout

Evento	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
Después de un lanzamiento incorrecto.	En el lugar del lineout original.	El equipo oponente.
Después de un tiro rápido desestimado	Donde hubiera correspondido formar el lineout si el tiro rápido no se hubiera realizado.	El mismo equipo.
Después de un tiro rápido incorrecto.	En el lugar en que se realizó el tiro rápido incorrecto.	El equipo oponente.
Después que la pelota salga al touch de un knock-on o pase forward.	Donde la pelota alcanzó la línea de touch.	El equipo oponente.
De un penal o free-kick otorgado por una infracción en el lineout.	En el lugar del lineout original.	El equipo oponente.

Formación del lineout

9. El lineout se forma en la marca del lineout.
10. Cada equipo forma una hilera paralela a la marca del lineout y a medio metro de la misma de su lado del lineout entre las líneas de cinco metros y de 15 metros. El espacio entre hileras debe mantenerse hasta que la pelota sea lanzada. Sanción: Free-kick.
11. Se requiere un mínimo de dos jugadores de cada equipo para formar un lineout.
12. Los equipos deben formar el lineout sin demora. Sanción: Free-kick.
13. El equipo que efectúa el lanzamiento determina el número máximo de jugadores que cada equipo puede tener en el lineout.
14. A menos que el lanzamiento se efectúe tan pronto como se haya formado el lineout el equipo que no efectúa el lanzamiento no puede tener más jugadores (pero puede tener menos jugadores) en el lineout que el equipo que efectúa el lanzamiento. Sanción: Free-kick.
15. El equipo que no efectúa el lanzamiento debe tener un jugador entre la línea de touch y la línea de cinco metros. El jugador se para a dos metros de la marca del

lineout del lado del lineout de su equipo y a dos metros de la línea de cinco metros.

Sanción: Free-kick.

16. Si un equipo decide tener un receptor, el receptor se para entre la línea de cinco metros y la línea de 15 metros, a dos metros de sus compañeros en el lineout. Cada equipo puede tener solamente un receptor. Sanción: Free-kick.
17. Una vez que el lineout se haya formado, los jugadores:
 - a. Del equipo que efectúa el lanzamiento no deben retirarse del lineout si no es para cambiar posiciones con otros jugadores participantes.
 - b. Del equipo que no efectúa el lanzamiento pueden retirarse del lineout solamente para asegurarse no tener más jugadores que la oposición.

Sanción: Free kick

18. Los jugadores participantes pueden cambiar posiciones en el lineout antes que la pelota sea lanzada.
19. Los jugadores en el lineout que vayan a elevar o sostener a un compañero que salte por la pelota pueden efectuar un preasimiento de ese compañero siempre que el preasimiento no sea a una altura inferior a los shorts por atrás o debajo de los muslos por adelante. Sanción: Free-kick.
20. Los jugadores no deben saltar o ser elevados o sostenidos antes que la pelota haya dejado las manos del jugador que efectúa el lanzamiento. Sanción: Free-kick.
21. Los jugadores no deben hacer ningún contacto con ningún oponente antes que la pelota sea lanzada. Sanción: Penal.

Lanzamiento al lineout

22. El lanzador de la pelota se para en la marca del lineout con ambos pies fuera del campo de juego. El lanzador no debe colocar ningún pie en el campo de juego hasta que la pelota haya sido lanzada. Sanción: Opción de lineout o scrum.
23. La pelota debe:
 - a. Ser lanzada derecha a lo largo de la marca del lineout; y
 - b. Alcanzar la línea de cinco metros antes de tocar el suelo o ser jugada.

Sanción: Opción de lineout o scrum. Si se elige lineout y la pelota

nuevamente no es lanzada derecha, se otorgará un scrum al equipo que originalmente efectuó el lanzamiento.

- c. Ser lanzada sin demora una vez que el lineout se ha formado. Sanción: Free-kick.

24. El lanzador no debe amagar que lanza la pelota. **Sanción:** Free-kick.

Durante el lineout

25. El lineout comienza cuando la pelota deja las manos del lanzador.

26. Una vez que el lineout ha comenzado el lanzador y el oponente inmediato al lanzador pueden:

- a. Incorporarse al lineout.
- b. Retirarse a la línea de offside de los jugadores no participantes de su equipo.
- c. Quedarse dentro de los cinco metros de la línea de touch.
- d. Desplazarse a la posición de receptor si no hubiera nadie en esa posición.

27. Si esos jugadores se desplazan a cualquier otro lugar, están offside. **Sanción:** Penal.

28. Una vez que el lineout ha comenzado cualquier jugador en el lineout puede:

- a. Competir por la posesión de la pelota.
- b. Agarrar o desviar la pelota. Un saltador puede agarrar o desviar la pelota con el brazo exterior sólo si tiene ambas manos por encima de su cabeza.
Sanción: Free-kick
- c. Elevar o sostener a un jugador del mismo equipo. Los jugadores que sostengan o eleven a un compañero deben bajar a ese jugador al suelo en forma segura tan pronto como la pelota haya sido obtenida por un jugador de cualquiera de los equipos. Sanción: Free-kick.
- d. Salir del lineout para estar en una posición de recibir la pelota siempre que permanezca dentro de los 10 metros de la marca del lineout y debe permanecer en movimiento hasta que el lineout haya terminado. Sanción: Free-kick.
- e. Agarrar y llevar a un oponente en posesión de la pelota al suelo siempre que el jugador no esté en el aire. Sanción: Penal.

Offside en el lineout

29. Todos los jugadores del lineout están on side si permanecen de su lado de la marca del lineout hasta que la pelota haya sido lanzada y haya tocado a un jugador o al suelo.
30. Los jugadores que salten por la pelota y crucen la marca del lineout y no agarren la pelota deben retornar inmediatamente a su lado.
31. Hasta que la pelota haya sido lanzada y haya tocado al jugador o al suelo, la línea de offside para los jugadores del lineout es la marca del lineout. Después de eso, su línea de offside es una línea a través de la pelota.
32. Cuando se forme un ruck o maul en la marca del lineout un jugador participante puede:
 - a. Incorporarse al ruck o maul; o
 - b. Retirarse a la línea de offside que es el último pie del equipo de ese jugador en el ruck o maul.
33. Una vez que la pelota haya sido lanzada un jugador del lineout puede desplazarse más allá de la línea de 15 metros. Si la pelota no va más allá de la línea de 15 metros el jugador debe retornar inmediatamente al lineout.
34. Los jugadores no participantes en el lineout deben permanecer a por lo menos 10 metros de la marca del lineout del lado de su equipo o detrás de la línea de goal si esta estuviera más cerca. Si la pelota es lanzada antes que un jugador esté on side el jugador no será pasible de ser sancionado si el jugador se retira inmediatamente a una posición on side. El jugador no puede ser puesto on side por ninguna acción de ningún otro jugador.
35. Una vez que la pelota haya sido lanzada por un compañero los jugadores que no participan en el lineout pueden avanzar. Si eso ocurre sus oponentes también pueden avanzar. Si la pelota no va más allá de la línea de 15 metros los jugadores no serán pasibles de ser sancionados si se retiran inmediatamente a sus respectivas líneas de offside.

Sanción: Penal.

Fin del lineout

36. El lineout termina cuando:

- a. La pelota o un jugador en posesión de la pelota:
 - i. sale del lineout; o
 - ii. se desplaza a la zona entre la línea de touch y la línea de cinco metros; o
 - iii. va más allá de la línea de 15 metros
- b. Se forma un ruck o maul y todos los pies de todos los jugadores en el ruck o maul se desplazan más allá de la marca del lineout.
- c. Resulta imposible jugar la pelota.

37. Aparte de desplazarse a la posición del receptor si esa posición estuviera vacía ningún jugador del lineout puede salir del lineout antes que el lineout haya terminado. Sanción: Penal.

Scrum

Principio

El objetivo del scrum es reiniciar el juego con una disputa por la posesión después de una infracción menor o de una detención.

1. El lugar en el que el juego se reinicia con un scrum y el equipo que introduce la pelota se determina del siguiente modo:

Infracción/detención	Ubicación del scrum	Quién Introduce la pelota
Knock-on o pase forward que no sea en un lineout	En la zona del scrum en el punto más cercano al lugar de la infracción.	El equipo no infractor.
Knock-on o pase forward en un lineout; lanzamiento incorrecto en un lineout; tiro rápido incorrecto	15 metros adentro sobre la marca del lineout.	El equipo no infractor.
Offside en el juego general (opción de scrum).	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar en que el equipo infractor jugó último la pelota	El equipo no infractor.
Penal o free-kick (opción de scrum).	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar en que se produjo la infracción	El equipo no infractor.

Imposible jugar en el tackle o ruck.	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar del tackle o ruck	Último equipo que avanzaba. Si ningún equipo estaba avanzando, el equipo atacante
Fallido fin de un maul.	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar del fin del maul.	Equipo que no tenía posesión al comienzo del maul. Si el árbitro no puede determinar qué equipo tenía posesión, el equipo que avanzaba antes de la detención del maul. Si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante.
Imposible jugar en el maul después de un puntapié en el juego general.	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar del maul.	Equipo con la posesión al comienzo del maul
Incorrecta salida de mitad de cancha o puntapié de reinicio (opción de scrum).	En el punto medio de la línea de mitad de cancha o de la línea de 22 metros si el puntapié de reinicio fue una salida de 22 metros.	El equipo que no pateó.
No hace caso al "juegue" en un scrum, ruck o maul	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar del scrum, ruck o maul.	Equipo que no tenía la posesión.
Pelota o portador de la pelota toca al árbitro y uno de los equipos obtiene una ventaja	En el punto de la zona del scrum más cercano al incidente.	Equipo que jugó último la pelota.
Detención por lesión.	En el punto de la zona del scrum en que la pelota fue jugada por última vez.	Último equipo con la posesión.
Reinicio del scrum – sin infracción	En el lugar del scrum original.	Equipo que inicialmente introdujo la pelota.
Intento de penal al goal no efectuado dentro del límite de tiempo.	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar donde el penal fue otorgado.	El equipo no infractor.
Jugador no puede efectuar un free-kick después de un mark dentro del minuto.	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar donde el free-kick fue otorgado.	Equipo del jugador al que se le otorgó el free-kick.
El árbitro otorga un scrum por alguna otra razón no incluida en las leyes.	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar de la detención.	Último equipo que avanzaba o, si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante.

Formación del scrum

2. El scrum se forma en la zona del scrum sobre una marca indicada por el árbitro.
3. El árbitro hace la marca para definir la línea media del scrum que corre paralela a las líneas de goal.
4. Los equipos deben estar listos para formar el scrum dentro de los 30 segundos después que se haga la marca. Sanción: Free-kick.

5. Cuando ambos equipos tengan 15 jugadores: ocho jugadores de cada equipo deberán asirse juntos en una formación tal como se muestra en el diagrama. Cada equipo debe tener dos pilares y un hooker en la primera línea y dos jugadores en la segunda línea. Tres terceras líneas de cada equipo completan el scrum. **Sanción:** Penal.
6. Cuando un equipo por alguna razón tenga menos de 15 jugadores la cantidad de jugadores de cada equipo en el scrum puede reducirse de modo similar. Cuando un equipo efectúe una reducción permitida el otro equipo no tiene obligación de efectuar una reducción similar. Sin embargo, un equipo no debe tener menos de cinco jugadores en el scrum.
7. Los jugadores en el scrum deben asirse del siguiente modo:
 - a. Los pilares deben asirse al hooker
 - b. El hooker debe asirse con ambos brazos. Esto puede hacerlo por encima o por debajo de los brazos de los pilares
 - c. Cada segunda línea debe asirse al pilar inmediatamente delante de él y entre ellos
 - d. Todos los otros jugadores en el scrum deben asirse al cuerpo de un segunda línea con por lo menos un brazo**Sanción:** Penal.
8. Los dos grupos se enfrentan a ambos lados de la línea media y paralelos a la misma.
9. Las dos primeras líneas se paran con una separación de no más de un brazo de distancia con los hookers en la marca.

Entrada

10. Cuando ambos equipos están derechos, estables y estáticos, el árbitro dice “cuclillas”.
 - a. Las primeras líneas adoptarán una posición en cuclillas si no lo hubieran hecho aún. Sus cabezas y hombros no deben estar más bajos que sus caderas, posición que debe mantenerse durante todo el scrum.

- b. Las primeras líneas permanecen en cuclillas, oreja contra oreja, con sus cabezas a la izquierda de la de sus oponentes inmediatos de modo que la frente de ningún jugador esté contra la frente de ningún oponente.

Sanción: Free-kick.

11. Cuando ambos equipos estén derechos, estables y estáticos el árbitro dirá “tomarse”.

- a. Cada pilar izquierdo deberá asirse colocando su brazo izquierdo por dentro del brazo derecho del pilar derecho opuesto.
- b. Cada pilar derecho deberá asirse colocando su brazo derecho por fuera de la parte superior del brazo izquierdo del pilar izquierdo opuesto.
- c. Cada pilar debe asirse agarrando la camiseta de su oponente por la espalda o el costado.
- d. Todo el asimiento de los jugadores debe mantenerse durante todo el scrum.

Sanción: Penal.

12. Cuando ambos equipos estén derechos, estables y estáticos el árbitro dirá “ya”.

- a. Sólo en ese momento los equipos podrán entrar completando la formación del scrum y creando un túnel al cual se introducirá la pelota.
- b. Todos los jugadores deben estar en posición y listos para empujar hacia adelante.
- c. Cada jugador de la primera línea debe tener ambos pies sobre el suelo con su peso firmemente apoyado en por lo menos un pie.
- d. Cada pie del hooker debe estar en línea o detrás del pie más adelantado de los pilares de ese equipo.

Sanción: Free-kick.

Introducción

13. El medio scrum elige de qué lado del scrum va a introducir la pelota.

14. El medio scrum debe sostener la pelota como se muestra en el diagrama.

15. Cuando ambos equipos estén derechos, estables y estáticos el árbitro hace una señal al medio scrum para que introduzca la pelota

16. El medio scrum introduce la pelota:

- a. Del lado que ha elegido.
- b. Desde fuera del túnel.
- c. Sin demora.
- d. En un solo movimiento hacia adelante.
- e. A una velocidad rápida.
- f. Derecho por la línea media.
- g. De manera que toque el suelo por primera vez dentro del túnel.

Sanción: Free-kick

- 17. El scrum comienza cuando la pelota deja las manos del medio scrum
- 18. Los equipos sólo pueden empujar cuando el scrum comienza. **Sanción:** Free-kick.
- 19. Se puede obtener posesión empujando a la oposición hacia atrás y más allá de la pelota.
- 20. Los jugadores pueden empujar siempre que sea derecho y paralelo al suelo.
Sanción: Penal.
- 21. Los jugadores primeras líneas pueden obtener la posesión lanzando la pierna por la pelota pero sólo una vez que la pelota toque el suelo en el túnel. **Sanción:** Free-kick.
- 22. Un jugador primera línea lanzando la pierna por la pelota puede hacerlo con cualquiera pie pero no con ambos al mismo tiempo. **Sanción:** Penal.
- 23. Un jugador primera línea no debe patear la pelota intencionalmente fuera del túnel en la dirección que fue introducida. **Sanción:** Free-kick.
- 24. Cualquier jugador dentro del scrum puede jugar la pelota pero solamente con sus pies o parte inferior de la pierna y no deben elevar la pelota. **Sanción:** Penal.
- 25. Si un scrum se derrumba o si un jugador en el scrum es elevado o forzado hacia arriba del scrum el árbitro debe soplar el silbato inmediatamente para que los jugadores dejen de empujar.
- 26. Cuando el scrum está estático y la pelota ha estado disponible en la parte de atrás del scrum durante tres a cinco segundos el árbitro dirá “juegue”. El equipo debe jugar inmediatamente la pelota fuera del scrum. **Sanción:** Scrum.

Offside en el scrum

- 27. Los jugadores deben permanecer on side durante todo el scrum.

28. Antes del comienzo del juego en el scrum, el medio scrum del equipo que no introduce la pelota se para:
- a. Del lado de ese equipo de la línea media próximo al medio scrum oponente, o
 - b. A por lo menos cinco metros detrás del último pie del último jugador de su equipo en el scrum y permanece allí hasta la finalización del scrum.
29. Una vez que el juego en el scrum comienza el medio scrum del equipo en posesión debe tener por lo menos un pie a la altura o detrás de la pelota.
30. Una vez que el juego en el scrum comienza el medio scrum del equipo que no tiene posesión:
- a. Adopta una posición con ambos pies detrás de la pelota y cerca del scrum, o
 - b. Se retira definitivamente a un punto sobre la línea de offside ya sea en el último pie de ese equipo, o
 - c. Se retira definitivamente a por lo menos cinco metros detrás del último pie.
31. Todos los jugadores no participantes en el scrum deben permanecer a por lo menos cinco metros detrás del último pie de su equipo.
32. Cuando el último pie de un equipo esté en el in-goal o dentro de los cinco metros de la línea de goal de ese equipo, la línea de offside para los jugadores no participantes de ese equipo es la línea de goal.
- Sanción: Penal.
33. Tan pronto como el scrum termina las líneas de offside no se aplican más.

Reinicio del scrum

34. Cuando no hubo ninguna infracción el árbitro detendrá el juego y reiniciará el scrum si:
- a. El medio scrum introduce la pelota y ésta sale por cualquier extremo del túnel.
 - b. El scrum se derrumba o explota hacia arriba antes de haber finalizado de otro modo.

- c. El scrum es girado más de 90 grados de modo que la línea media ha superado una posición paralela a la línea de touch.
- d. Ningún equipo obtiene la posesión.
- e. La pelota es pateada sin intención fuera del túnel. Excepción: Si la pelota es pateada fuera reiteradamente el árbitro debe considerar que eso es intencional. Sanción: Penal

35. Cuando un scrum es reiniciado la pelota es introducida por el equipo que lo hizo previamente.

Fin del scrum

36. El scrum termina:

- a. Cuando la pelota sale del scrum en cualquier dirección excepto por el túnel.
- b. Cuando la pelota alcanza los pies del último jugador y es levantada por ese jugador o es jugada por el medio scrum de ese equipo.
- c. Cuando el árbitro sopla el silbato por una infracción.
- d. Cuando la pelota en el scrum está sobre o más allá de la línea de goal.

Juego Peligroso y practicas restringidas en el scrum

37. El juego peligroso en el scrum incluye:

- a. Un primera línea embiste contra la oposición.
- b. Tirar de un oponente.
- c. Intencionalmente elevar en el aire a un oponente o forzarlo hacia arriba fuera del scrum.
- d. Intencionalmente derrumbar el scrum
- e. Intencionalmente caer o ponerse de rodillas.

Sanción: Penal

38. Otras prácticas restringidas en el scrum incluyen:

- a. Caer sobre o más allá de la pelota inmediatamente después que haya salido del scrum.
- b. El medio scrum patea la pelota mientras está en el scrum.
- c. Un jugador que no es primera línea sostiene o empuja a un oponente.

Sanción: Penal.

- d. Volver a introducir la pelota en el scrum una vez que ha salido.
- e. Un jugador que no es primera línea juega la pelota en el túnel.
- f. El medio scrum intenta hacer creer a un oponente que la pelota está fuera del scrum cuando no lo está.

Sanción: Free-kick

Variaciones a la ley de scrum

- 39. Una unión puede implementar las variaciones para Menores de 19 años en determinados niveles del juego dentro de su jurisdicción.

Penales y free kicks

Principio

Los penales y free-kicks son otorgados para reiniciar el juego después de infracciones.

Ubicación de un penal o free kick

- 1. La marca de un penal o free-kick debe estar en el campo de juego y a no menos de cinco metros de la línea de goal, según la tabla que sigue:

Infracción	Ubicación del penal o free-kick
Cuando la pelota está en juego excluyendo una carga tardía después de un puntapié	En el lugar de la infracción.
Cuando la pelota está muerta.	En el punto en el que se hubiera reiniciado el juego o, si ese lugar estuviera sobre la línea de touch o dentro de los 15 metros de ella, la marca será en la línea de 15 metros, en línea con ese lugar.
	Si el juego se hubiera reiniciado con una salida de 22 metros la marca será en algún lugar de la línea de 22 metros (elige el equipo no infractor).
Cualquier infracción que se cometa fuera del área de juego mientras la pelota está en juego.	En la línea de 15 metros en línea con el lugar de la infracción o si la infracción se cometió en el touch-in-goal o más allá de la línea de pelota muerta, en la línea de cinco metros en línea con el lugar de la infracción, pero a no menos de 15 metros de la línea de touch.
Cualquier infracción en el lineout.	A 15 metros de la línea de touch sobre la marca del lineout.

Offside en una fase del juego.	En la línea de offside del equipo infractor.
Cualquier infracción subsiguiente del equipo infractor original después que se haya otorgado el primer penal o free-kick pero antes que sea efectuado.	Adelantar 10 metros la marca original.
Carga tardía al pateador.	La oposición elige: en el lugar de la infracción, donde aterrizó la pelota o donde la pelota fue jugada a continuación.
	Si la infracción se comete en el in-goal del pateador el penal se efectúa a cinco metros de la línea de goal en línea con el lugar de la infracción pero a por lo menos 15 metros de la línea de touch.
	El equipo no infractor puede también elegir efectuar el penal donde la pelota aterriza o donde es jugada a continuación antes de aterrizar, a por lo menos 15 metros de la línea de touch.
	Si la pelota aterriza en el touch la marca del penal opcional es en la línea de 15 metros en línea con el lugar en que salió al touch.
	Si la pelota aterriza o es jugada a continuación antes de aterrizar dentro de los 15 metros de la línea de touch, la marca es en la línea de 15 metros en línea con el lugar en que aterrizó o fue jugada.
	Si la pelota aterriza en el in-goal, touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, la marca del penal opcional es a cinco metros de la línea de goal en línea con el lugar en que la pelota cruzó la línea de goal y a por lo menos 15 metros de la línea de touch.
	Si la pelota pega en un poste de goal o el travesaño, el penal opcional se otorga donde la pelota aterriza.
Arrojar o golpear intencionalmente la pelota al touch.	Si la pelota es arrojada o golpeada:
	Al touch o touch-in-goal o más allá de la línea de pelota muerta desde el área de juego, la marca es en el lugar de la infracción pero a no menos de 15 metros de la línea de touch y cinco metros de la línea de goal.
	Al touch o touch-in-goal desde el in-goal, la marca es en la línea de cinco metros a no menos de 15 metros de la línea de touch.
	Más allá de la línea de pelota muerta desde el in-goal, la marca es en la línea de cinco metros en línea con el lugar de la infracción
Cualquier infracción en un in-goal o dentro de los cinco metros de una línea de goal.	En el campo de juego a cinco metros de la línea de goal en línea con el lugar de la infracción.

2. Un penal o free-kick se efectúa desde el lugar en que fue otorgado o en cualquier lugar detrás de la marca en una línea a través de la marca y paralela a las líneas de touch. Cuando un penal o free-kick se efectúe desde el lugar equivocado, se debe efectuar nuevamente.

Opciones en penales o free kicks

3. Un equipo al que se le otorga un penal o free-kick puede elegir un scrum en su lugar.
4. Un equipo al que se le otorga un penal o free-kick de un lineout puede elegir un lineout o un scrum en su lugar en la misma marca

Como se patean los penales y free kicks

5. El penal o free-kick se debe efectuar sin demora.
6. Cualquier jugador del equipo no infractor puede efectuarlo excepto para un free-kick otorgado por un mark.
7. El pateador debe usar la pelota que estaba en juego a menos que el árbitro decida que es defectuosa.
8. El pateador puede efectuar un puntapié de aire, drop-kick o puntapié desde el suelo (siempre que no sea al touch).
9. El pateador puede patear la pelota en cualquier dirección.
10. Excepto el colocador en un puntapié desde el suelo el equipo del pateador debe permanecer detrás de la pelota hasta que se haya efectuado el puntapié.
11. La pelota debe ser pateada a una distancia visible. Si el pateador la está sosteniendo, debe dejar claramente las manos. Si está en el suelo, debe dejar claramente la marca. Una vez que se haya realizado el puntapié correctamente el pateador puede jugar la pelota nuevamente.

El equipo oponente en un penal o free kick

12. Cuando se otorga un penal o free-kick, el equipo oponente debe retirarse inmediatamente 10 metros hacia su línea de goal o hasta llegar a su línea de goal si ésta estuviera más cerca.

13. Aun cuando el penal o free-kick se haya ejecutado rápidamente y el equipo del pateador esté jugando la pelota, los jugadores oponentes deben seguir retirándose hasta la distancia necesaria. Ellos no deben participar en el juego hasta haberlo hecho.
14. Si se ejecuta tan rápidamente que los oponentes no tienen oportunidad de retirarse, ellos no serán sancionados por eso. Sin embargo no deben participar en el juego hasta haberse retirado a 10 metros de la marca o hasta que un compañero que estaba a 10 metros de la marca los sobrepase.
15. El equipo oponente no debe hacer nada para demorar la ejecución del puntapié u obstruir al pateador, incluyendo retener, tirar o patear la pelota intencionalmente lejos del alcance del equipo al que se le otorgó el penal. Sanción: Segundo penal o free-kick 10 metros adelante de la marca original. El segundo penal o free-kick no debe realizarse antes que el árbitro haya hecho la marca.

El equipo oponente en un free kick

16. Tan pronto como el pateador inicia el movimiento para patear el equipo oponente puede cargar e intentar impedir que se ejecute el free-kick tackleando al pateador o bloqueando el puntapié.
17. Si el equipo oponente carga limpiamente e impide que se ejecute el free-kick, el puntapié es desestimado. El juego se reiniciará con un scrum en la marca. El equipo oponente introducirá la pelota

In goal

Apoyar la pelota

1. La pelota puede ser apoyada en el in-goal:
 - a. Sosteniéndola y tocando el suelo con ella; o
 - b. Presionando hacia abajo sobre ella con una mano o manos, brazo o brazos, o la parte frontal del cuerpo del jugador desde la cintura hasta el cuello.
2. Levantar la pelota del suelo no es apoyarla. Un jugador puede levantar la pelota en el in-goal y apoyarla en otro lugar del in-goal.

3. Un jugador atacante que apoya la pelota en el in-goal marca un try.
4. Cuando un jugador atacante sosteniendo la pelota apoya la pelota en el in-goal y simultáneamente hace contacto con la línea de touch-in-goal o la línea de pelota muerta (o con cualquier punto más allá de ellas), se otorgará una salida de 22 metros al equipo defensor.
5. Cuando el portador de la pelota apoya la pelota en el in-goal y simultáneamente hace contacto con la línea de touch (o con el suelo más allá de ella) la pelota está en touch en el campo de juego y se otorgará un lineout a la oposición.
6. Un jugador defensor que apoya la pelota en el in-goal hace una anulada.
7. Si el jugador tackleado tiene un impulso que lo lleva hasta la zona de su in-goal, puede hacer una anulada.
8. Un jugador tackleado cerca de su línea de goal puede estirarse y apoyar la pelota en el in-goal para hacer una anulada, siempre que lo haga inmediatamente. Sanción: Penal.
9. Si un jugador defensor apoya la pelota contra el suelo y un poste de goal o protector, el resultado de esa acción es una anulada.
10. Si un jugador está en touch o touch-in-goal, puede hacer una anulada o marcar un try apoyando la pelota en el in-goal siempre que el jugador no esté agarrando la pelota.
11. Si un jugador tackleado se encuentra en plena acción de estirarse para apoyar la pelota para marcar un try o hacer una anulada, los jugadores pueden tirar de la pelota de la posesión del jugador pero no deben patear ni intentar patear la pelota. Sanción: Penal.

Pelota pateada a través del in goal y se hace muerta

12. Si un equipo patea la pelota desde el campo de juego a través del in-goal de sus oponentes al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, el equipo defensor puede elegir:
 - a. Que se efectúe una salida de 22 metros en cualquier lugar sobre o detrás de la línea de 22 metros, o

- b. Que se forme un scrum en el lugar en que la pelota fue pateada.

Excepción: Infructuoso puntapié al goal o intento de drop goal. En estos casos el equipo defensor reinicia con una salida de 22 metros.

Jugador defensor en el in goal

- 13. Si cualquier parte de un jugador defensor está en el in-goal se considera que ese jugador está en el in-goal siempre que no esté también en touch o sobre o más allá de la línea de pelota muerta.
- 14. Si un jugador que está en el in-goal toma una pelota estática que está dentro del campo de juego, ese jugador ha introducido la pelota en el in-goal.
- 15. Si un jugador que está en el in-goal toma una pelota en movimiento que está dentro del campo de juego, ese jugador no ha introducido la pelota en el in-goal.
- 16. Si un jugador que está sobre o más allá de la línea de pelota muerta o que está en touch-in-goal toma una pelota estática que está dentro del in-goal, se considera que ese jugador ha hecho la pelota muerta.
- 17. Si un jugador que está sobre o más allá de la línea de pelota muerta o que está en touch-in-goal toma una pelota en movimiento que está dentro del in-goal, se considera que ese jugador no ha hecho la pelota muerta.

Poste de esquina con bandera

- 18. Si la pelota o el portador de la pelota toca un poste de esquina o su bandera sin estar de otra manera en touch o en touch-in-goal, el juego continúa a menos que la pelota sea apoyada contra el suelo y el poste con bandera.

Pelota trabada arriba del in goal

- 19. Cuando un jugador portando la pelota es sujetado en el in-goal de modo que el jugador no pueda apoyar o jugar la pelota, la pelota está muerta. El juego se reinicia con un scrum cinco metros en línea con el lugar en que el jugador fue sujetado. El equipo atacante introducirá la pelota.

Dudas sobre quien apoya

20. Cuando existan dudas respecto de cuál de los equipos apoyó primero la pelota en el in-goal, el juego se reinicia con un scrum cinco metros, en línea con el lugar en que la pelota fue apoyada. El equipo atacante introducirá la pelota.

Caracterización

Bases para entender el Rugby

El *Rugby* es un deporte que tiene como objetivo trasladar la pelota hasta la línea de goal de los oponentes y apoyarla en el piso para anotar la mayor cantidad de puntos. Para cumplir este objetivo los jugadores puede correr portando la pelota, pasarla a los compañeros con las manos o con los pies.

Los pases en el *Rugby* se caracterizan porque deben ser hacia atrás, o en el caso del pie, se pueden hacer hacia adelante con el condicional que el receptor tuvo que salir en una posición posterior al portador. Esto implica dinámicas muy precisas en los aspectos técnicos y tácticos.

La defensa tiene como herramienta de detención el tackle, el cual solo se puede realizar al portador de la pelota, posterior al tackle el juego continua a través de formaciones móviles.

Cuando se comenten faltas técnicas o el balón sale del campo de juego, se reinicia con las denominadas formaciones fijas o de conquista.

Ataque

En ataque los jugadores deben ir hacia adelante, correr para atacar y explotar el espacio en la defensa, ya sea para romper la línea defensiva o generar nuevos espacios para ser atacados por otros compañeros atacantes.

Si el atacar el espacio y pasar el balón no son opciones viables, la pelota se puede enviar hacia adelante con una patada y los jugadores on side podrán presionarla y tratar de obtenerla nuevamente.

Si el ataque es detenido por la defensa (con tackle), los atacantes buscaran mantener la posesión del balón para reiniciar nuevamente el avance.

Defensa

En defensa los jugadores defensores deben correr hacia el portador de la pelota con un patrón de organización para realizar un fuerte tackle impidiendo que el equipo atacante avance. La constante presión sobre los atacantes conducirá a los jugadores atacantes a cometer algún error que les permita a los defensores obtener la posesión de la pelota. Cada vez que se realiza un tackle la pelota técnicamente no queda en posición de ningún equipo, la obtendrá aquel equipo que sea capaz de obtenerla utilizando el reglamento a su favor.

Del planteamiento del ataque y la defensa surge la primera premisa del *Rugby* que se basa en la disputa y la continuidad. La búsqueda de un deporte dinámico que siempre tenga elementos de disputa para los defensores, con premios para quienes sigan el reglamento de su mejor manera y castigos (territoriales principalmente) para aquellos que no lo acaten.

Jugadores Forwards

Los jugadores a través del tiempo pueden especializarse en algunos aspectos del juego. Entre los aspectos que se especializan los deportes son las formaciones fijas (o conquista). Estas formaciones ocurren como reinicios del juego después de una falta técnica o por reglamento (ver sección reglamento scrum y line). La primer formación en la que se especializan los jugadores es el Scrum, donde los 8 forwards o delanteros, se encuentran contra los 8 delanteros contrarios para disputar la posesión de la pelota. Para esto es necesario un gran nivel de especificidad en la primera, segunda y tercera línea. Adicional en la formación de lineout. Normalmente están numerados del 1 al 8 y tienden a ser los jugadores de contextura más grande.

Jugadores Backs

Los jugadores de la línea o backs están conformados por los medios: medio scrum y medio apertura, se le suman los tres cuartos también conocidos como centros, los wings que generalmente están cerca de los touch y el full back que se encuentra en la retaguardia del equipo. Por lo general están numerados del 9 al 15 y tienden a ser un poco más menudos que los delanteros, potenciando la velocidad y habilidades para la evasión. Su función principal es ganar la línea de ventaja a través de lanzamientos rápidos y dinámicos que aprovechen los espacios generados por los delanteros. Adicionalmente por lo general son

los jugadores que tienen mejor desarrolladas las habilidades de drop kick, kick desde el piso y pases con el pie en carrera.

Los principios del Rugby

Los principios del *Rugby* son los fundamentos sobre los que se basa el juego. Ellos permiten que los participantes identifiquen claramente lo que hace al *Rugby* un deporte diferente.

Es importante aclarar que los principios se dividen en dos grupos, **Ataque y Defensa**. Lo que indicará si esta en uno o en otro es la posesión de la pelota. De esta manera el primer principio del juego es **Obtener** la posesión de la pelota, esto inmediatamente contextualizara a los participantes que secuencia se deberá seguir.

Si se obtiene el balón inmediatamente el equipo al que pertenece el jugador con posesión se convierte en el atacante y el contrario en el defensor. En pro de cumplir el objetivo del juego que es anotar la mayor cantidad de puntos, se debe entonces **Avanzar** con el balón, que puede ser de diferentes maneras, para esto es necesario que el jugador tenga un **Apoyo** de los compañeros de equipo, ya sea porque el portador recibe un tackle o porque hay más opciones de avanzar por otro sector de la cancha y se puede hacer un pase a un jugador mejor ubicado. Los compañeros al apoyar, permitirán **Mantener** la posesión y darle **Continuidad** al juego, lo que se traducirá como el **Ejercer Presión** sobre los defensores. El cumplimiento de los anteriores principios conllevará al cumplimiento del objetivo **Anotar**, y reiniciar el ciclo para seguir realizando puntos.

Los jugadores defensores se identifican como aquellos que no tienen la posesión de la pelota, de esta forma todos deben organizarse para lograr recuperar la posesión. Para esto lo primero que debe hacer el grupo defensivo será **Avanzar** hacia el rival y evitar que los atacantes se acerquen a la zona de anotación. A través del trabajo conjunto y la utilización del tackle se **Ejercerá Presión** sobre el portador del balón y por ende al grupo atacante. Durante las secuencias de tackle y formaciones móviles se hace necesario el **Apoyo** de los compañeros para poder **Disputar la Posesión** y finalmente **Obtener** la pelota para inmediatamente iniciar un **Contrataque**.

Como se puede observar se forma un ciclo entre el ataque y la defensa, y es de gran importancia que todos los participantes del deporte entiendan y apliquen estos principios ya que se claro entendimiento podrán aplicar de manera mas eficiente las destrezas necesarias para jugar *Rugby*.

Destrezas en el Rugby

Las destrezas son las habilidades técnicas que adquieren los jugadores para aplicarlas durante el juego. Conocerlas, entenderlas y aplicarlas de la mejor manera, permitirá el cumplimiento de los principios del juego.

Las destrezas en el *Rugby* se dividen en tres grandes grupos. Destrezas **Individuales**, destrezas de **Mini-unidad**, destrezas de **Unidad** y destrezas de **Equipo**. Es importante aclarar que estos elementos no son excluyentes, todo lo contrario, sin embargo se dividen para poder descomponer cada una y lograr un óptimo desempeño durante los partidos.

Cada destreza está compuesta por unos factores claves que son la guía para todos los participantes para llevar a un nivel óptimo la ejecución de cada una de las destrezas. Los factores claves sirven como indicadores para identificar errores o falencias en las destrezas de los jugadores.

Destrezas Individuales

Es el grupo más grande de destrezas, ya que representa a todas las habilidades técnicas que debe desarrollar una persona para cumplir los diferentes roles que plantea el juego.

Entre las destrezas individuales de ataque se encuentran: Pase y Recepción, atrapar una pelota alta (pateada), levantar la pelota del piso, eludir, patear, drop kick, kick desde el piso, caer en el tackle, destrezas de contacto (con balón)

Entre las destrezas individuales de defensa se encuentra: El Tackle, que puede tener diferentes variaciones como: tackle de costado, tackle desde atrás, tackle de frente y tackle asfixiante. Destreza en el contacto (sin balón).

Destrezas de Mini-unidad

Son las destrezas que requieren al menos dos personas para ser ejecutadas en pro del cumplimiento de los objetivos. Las destrezas mas comunes de mini unidad que se encuentran en el juego son el Ruck y Maul, tanto en defensa como en ataque.

Destrezas de Unidad

Estas se clasifican por el trabajo de la unidad de delanteros (forwards), quienes tienen dos trabajos específicos, el Scrum y el Lineout. En el primero es importante resaltar la especificidad de cada jugador, ya que por cuestiones de seguridad los jugadores deben tener una preparación adecuada. Para el lineout se presenta una situación similar, sin embargo, actualmente algunos equipos modifican algunos roles entre delanteros y líneas para hacer más eficientes los lanzamientos desde esta formación.

Destrezas de Equipo

Se le considera destrezas de equipo aquellas que se deben ejecutar con el cumplimiento de todos los jugadores sin importar el rol que desarrollen, es decir, el ataque y la defensa. Estos elementos están relacionados con el cumplimiento general de los principios del juego a partir del entendimiento de los mismos.

Competencias y modalidades

Actualmente la *World Rugby* como board directora del *Rugby* a nivel mundial, avala las siguientes modalidades del deporte, y así mismo rige sobre las competencias de la misma

Tag Rugby:

Touch Rugby

Rugby en silla de ruedas

Rugby Playa

Rugby Seven

Rugby 10's

Rugby 12's

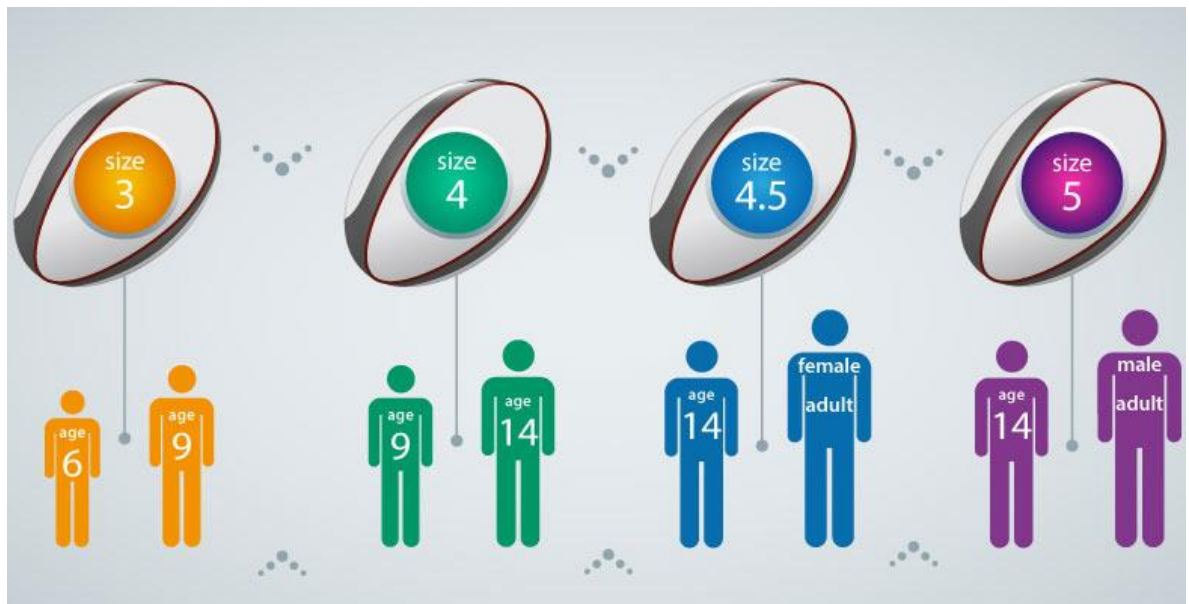
Rugby 15's o Rugby Union

Infraestructura y Material Deportivo

El primer elemento para la práctica del *Rugby Union* es un terreno adecuado y seguro. Se recomienda que la superficie sea plana, sin desniveles, cubierta por césped natural o sintético.

El terreno de juego del *Rugby Union* tiene unas dimensiones reglamentadas de 100 metros de largo por 70 metros de ancho, similares a las canchas utilizadas en el *Football*. Adicional a esto centradas en las zonas de anotación se encuentran las “*Hs*” o postes de goal, las cuales deben tener dos postes perpendiculares al piso con una altura mínima de 3.4 metros, mientras que el travesaño paralelo a la superficie de juego debe tener un largo de 5.6 metros y debe ubicarse a 3 metros del suelo (Ver sección Reglamento – El terreno)

Los balones deben tener una forma ovalada y deben estar compuestos por 4 gajos cosidos que no permitan el ingreso de agua y otras partículas al interior. Con el objetivo de mejorar el desarrollo de las habilidades motrices y técnicas de los jugadores de diferentes edades se presentan 4 tipos de tallas de balones así como se muestra en la gráfica.



Talla 3: entre 6 y 9 años

Talla 4: entre 9 y 14 años

Talla 4.5: 14 años masculino y femenino adulto

Talla 5: 14 años en adelante para hombres.

Los protectores bucales son elementos esenciales para la seguridad del jugador para todas las edades. Los dientes al entrar en contacto con los labios durante tackles o contacto físico entre jugadores, generan graves cortes en la boca de los participantes. Adicional a eso, el uso del protector bucal evita las fracturas de los dientes y los huesos alrededor de ellos, estos traumatismos son muy graves para la salud de los jugadores y por esto debe ser indispensable el uso de este elemento.

Existen diferentes tallas, formas y diseños de los protectores bucales, sin embargo, el elemento mas importante es el correcto moldeamiento y colocación del mismo, el no hacerlo puede incurrir en daños dentro de la cavidad bucal.



Los protectores de cabeza o cascos como algunos productores lo denominan, son elementos hechos en espuma y materiales sintéticos para la protección de la cabeza, especialmente las orejas y zonas sensibles a los golpes. Estos implementos son comúnmente usados en algunas posiciones para evitar lo que son conocidas como orejas de coliflor y/o golpes previos en la cabeza. En el rugby infantil también es común el uso de estos elementos ya que en los procesos de aprendizaje y por desarrollo físico-motriz, el equilibrio puede fallar y golpearse la cabeza. No son de uso obligatorio.



Existen otros elementos de uso personal hechos en espuma y materiales sintéticos denominados pecheras o protectores de pecho, los cuales ayudan a disipar los impactos en la zona del torso, estos elementos ayudan a la confianza de muchos jugadores en el momento del contacto y/o ayudan a reducir el impacto en zonas blandas o adoloridas. Son comúnmente usada en jugadores de contextura delgada y que están iniciando los procesos

del contacto y rigor físico en los encuentros. Existen muchos modelos tanto para hombres como para mujeres. No son de uso obligatorio



Un elemento comúnmente utilizado para la enseñanza de la destreza del tackle son las bolsas de tackle. Son elementos hechos en materiales sintéticos rellenos de alguna espuma o cazata que ayuden a amortiguar el impacto en el momento del contacto y así mismo simule un jugador estático. Estos implementos tienen diferentes tallas según la edad de los practicantes, sin embargo, todos cumplen con el mismo objetivo.



Entre los elementos para el desarrollo de las destrezas de contacto también se encuentran los escudos de contacto, los cuales permiten disipar el impacto en las situaciones

de contacto que se simulan en los entrenos. Debido a la necesidad de la preparación en las diferentes situaciones de contacto que plantea el rugby, y el desgaste que genera, se utilizan estos implementos para ayudar a los procesos de aprendizaje y la disminución de posibles lesiones en el aprendizaje.



Con el objetivo de fortalecer del Scrum, una formación que requiere mucha preparación física individual y colectiva, se desarrolló un implemento que se llama máquina de scrum, la cual simula un scrum contrario y permite trabajar muchos elementos a los delanteros, coordinación, resistencia, fuerza de empuje, entre otros elementos. Durante el tiempo se han creado muchos tipos de máquinas, estáticas, con frenos hidráulicos, con amortiguadores, entre otros, sin embargo se mantiene una estructura base que permite a las primeras líneas hacer una correcta entrada y un asimiento seguro.



Objetivo General

Diseñar un plan pedagógico en la disciplina de *Rugby Union* para la orientación metodológica en los procesos de enseñanza en las etapas de iniciación y formación deportiva en el programa DEPORVIDA

Objetivos Específicos

Construir una malla curricular que albergue objetivos, contenidos e indicadores de logro en aspectos técnicos, tácticos y físico-motrices que permitan desarrollar y evaluar a los beneficiarios del programa DEPORVIDA en la modalidad de *Rugby Union*.

Construir una malla psico-social que brinde herramientas a los participantes del programa DEPORVIDA en la modalidad de *Rugby Union* para el desarrollo de las habilidades sociales, valores y hábitos saludables dentro y fuera de las prácticas.

Categorización por niveles, DEPORVIDA.

Para la organización de las categorías en este, se tuvo en cuenta el contexto en el cual cada uno de los monitores desarrolla sus sesiones de clase, en donde resulta bastante complejo lograr dividir los beneficiarios por una sola edad, esto debido a que no es fácil encontrar la cantidad de niños requeridos en la mayoría de disciplinas deportivas especialmente las que no son tan populares e impide la conformación de grupos homogéneos; se decidió junto al grupo técnico ampliar el rango de edades siendo flexibles con la realidad que se encuentra en campo, pero soportando técnicamente esta decisión en la teoría acerca de las diferentes etapas de la formación y preparación deportiva, que se enmarca en el objetivo técnico de nuestro programa (iniciación y formación), a continuación se resumirá desde los diferentes componentes los objetivos de estas 2 etapas:

Iniciación Deportiva

Componente técnico: se realizará una formación básica de la técnica del deporte sin olvidar que el niño que se encuentra en esta etapa debe de conocer las generalidades técnicas de otras disciplinas para un desarrollo multifacético; los métodos y medios deportivos fundamentales, son los juegos pre-deportivos y los ejercicios introductorios ya que apenas están adquiriendo estas habilidades.

Componente táctico: este aspecto no están relevante en esta etapa, por lo cual se le dará importancia al aspecto reglamentario básico de cada deporte.

Componente físico: desarrollo de las habilidades motrices básicas y las capacidades coordinativas generales, así como también el inicio del entrenamiento de algunas capacidades físicas tales como la resistencia aeróbica, la velocidad de reacción y el un desarrollo de la flexibilidad; lo más importante es esta etapa es la correcta ejecución de los movimientos que estos sean fluidos y los más precisos posibles. Los medios prácticos que se utilizan son los diferentes tipos de juego y las actividades lúdicas.

Formación Deportiva

Componente técnico: se debe tener en cuenta actividades más específicas con relación a los elementos técnicos del deporte ya que es un inicio “formal” con la disciplina deportiva escogida, estos elementos técnicos deben ser progresivos en su enseñanza y los medios y métodos recomendados son los juegos pre-deportivos además de ejercicios más avanzados.

Componente táctico: en esta etapa el componente táctico toma más importancia, en comparación a la etapa iniciación, los contenidos a desarrollar se centran en los principios básicos tácticos que cada disciplina deportiva, en donde se vuelve relevante la toma de decisiones en situaciones similares a las de la competencia.

Componente físico: en esta etapa toma importancia algunas capacidades físicas condicionales (resistencia, fuerza, velocidad y flexibilidad) y las capacidades coordinativas (específicas), los movimientos tienen que ser precisos y armónicos en su ejecución; los métodos y medios, dependerán de cada una de las capacidades a desarrollar teniendo en cuenta las características morfo funcionales de cada edad.

ETA PAS	INICIACIÓN		FORMACIÓN	
NIVEL	BASE	IRRADIACIÓN	FUNDAMENTACIÓN	APROPIACIÓN
EDAD	6-7-8	9-10-11	12-13-14	15-16-17

Mallas curriculares.

Malla Deportiva

Definición: La malla deportiva es un instrumento que contiene la estructura del diseño en la cual los docentes, maestros, abordan el conocimiento de un determinado curso, de forma articulada e integrada, permitiendo una visión de conjunto sobre la estructura general desde el área de Educación Física de las metodologías, procedimientos y criterios de evaluación con los que se manejarán en el aula de clase. Se denomina "malla" ya que se tejen tanto vertical, como horizontalmente, incorporando idealmente a la Transversalidad.

Por directriz del grupo técnico cada metodólogo formalizo una malla curricular de su deporte específico que se estructuro por mes, teniendo en cuenta 4 componentes (técnico, táctico, reglamentario y físico motriz), cada metodólogo desarrollo los objetivos y contenidos de cada una de las 21 disciplinas deportivas que contempla el programa DEPORVIDA:

Técnico: componentes técnicos para conseguir que los beneficiarios sean capaces de llevarlos a cabo.

Táctico: componentes tácticos para conseguir que los beneficiarios sean capaces de llevarlos a cabo.

Físico motriz: Desarrollo de los patrones motrices en sus fases de iniciación y formación deportiva.

Reglamentario: Practicar las reglas de juego utilizando la sesión de clase como herramienta de juego.

Las mallas por deporte responden las siguientes preguntas:

- Objetivos: ¿Paraqué enseñar?
- Contenidos: ¿Qué enseñar?

Se orientó a los metodólogos con el fin de complementar las mallas curriculares de las 21 disciplinas deportivas de anexar los indicadores deportivos por mes que se evaluarán de forma subjetiva por monitor deportivo teniendo en cuenta los 4 componentes ya mencionados.

- Objetivos: ¿Para qué enseñar?
- Contenidos: ¿Qué enseñar?
- Indicadores: Evaluación del proceso.

Se creó un mismo formato para las mallas curriculares en la cual se unificaron los criterios de los metodólogos y monitores deportivos que las complementaron en reuniones orientadas por los metodólogos.

***AGREGAR MALLA DEPORTIVA

Sesión de Clase

La sesión de clase del programa DEPORVIDA, se modificó para el 2017, con el objetivo de unificar criterios de orden metodológico y pedagógico, teniendo en cuenta aspectos técnicos generales; para esto se diseñó una sesión la cual se dividió en diferentes momentos, integrando los componentes que se desarrollan en los aspectos deportivos (físico, técnico, táctico, reglamentario) y psicosociales (valores y habilidades sociales), donde el monitor debe cumplir en cada una de las sesiones con las especificaciones de cada actividad propuesta.

Los monitores deportivos deben tener presente que los contenidos a desarrollar son lo que están dentro de los programas de cada uno de los deportes y esta es la guía para el desarrollo práctico de la sesión de clase.

Para la división de la sesión de clase se tuvo en cuenta 4 grandes momentos enmarcados en 16 actividades que estas diseñadas para que se cumpla con los diferentes principios pedagógicos, además de perseguir los objetivos que se busca en las etapas de iniciación y formación deportiva, donde no solo se le brindara el conocimiento técnico de una disciplina si no que se integrara el aspecto psicosocial, además de brindarles herramientas a los niños y jóvenes en las cualidades motrices y coordinativas que les ayude a desarrollar destrezas y hábitos de vida saludable a través del deporte; a continuación se describirá las 16 actividades propuestas para la sesión de clase:

ACTIVIDAD 1, RECIBIMIENTO DE LOS NIÑOS: en este primero momento de la sesión de clase, el monitor deberá llegar al escenario deportivo 15 minutos antes de la hora de citación de los niños, con el objetivo de que haga una evaluación sobre las condiciones en las cuales se encuentra el escenario y verificar si puede realizar lo planeado o deberá tener una segunda opción para ejecutar dicha práctica, además de promover el valor de la responsabilidad y la habilidad social de la puntualidad; por otro lado el monitor tendrá el tiempo suficiente para organizar los materiales didácticos de la sesión y lograr una mayor dinámica, entre los cambios de actividades.

ACTIVIDAD 2, SALUDO: en la llegada de cada uno de los beneficiarios se les inculcara que deben de realizar un saludo cordial al monitor deportivo, a los compañeros, así como también a las personas que se encuentren cerca de la zona de la práctica deportiva, creando desde el inicio un ambiente agradable y mejorando las relaciones sociales de cada uno de ellos.

ACTIVIDAD 3, CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE: los niños, junto al monitor deportivo realizaran la limpieza general del escenario y sus alrededores, con el objetivo de cuidar el medio ambiente; además de poder realizar la práctica deportiva en un lugar limpio que mejore las condiciones para el proceso de enseñanza aprendizaje.

ACTIVIDAD 4, CHARLA INICIAL: el monitor deportivo reunirá su grupo y les socializara el tema y los objetivos que se desarrollaran en el sesión de entrenamiento, además de reforzarles algunos aspectos importantes del componente psicosocial, de manera muy breve y de fácil comprensión para los niños, esto hará que los monitores mejoren su liderazgo y ascendencia dentro del grupo, puesto que los niños deben estar atentos a las indicaciones del monitor.

ACTIVIDAD 5, JUEGO: como primera parte practica el monitor desarrollara un juego, con el cual se pretende, que por medio de una actividad lúdica, el niño@ potencie sus capacidades físicas, motrices y emocionales; además es importante resaltar que el monitor deberá tener en cuenta la edad de los participantes, las características primordiales del juego (libre y voluntario, reglamentado, tiempo y espacio y su desarrollo debe de ser incierto), para la aplicación de los diferentes tipos de juego (rompe hielo, dinámicas, rondas, predeportivos, etc) y así cumplir con el objetivo de integrar el aprendizaje deportivo por medio de la diversión. Otro objetivo que busca la puesta en práctica es el desarrollo del componente psicosocial, teniendo en cuenta el eje temático planteado por el equipo de trabajo.

ACTIVIDAD 6, ESTIRAMIENTO GENERAL: se realizará una serie de estiramientos generales de los principales músculos, para continuar con el aumento de la temperatura corporal, predisponer los músculos para actividades posteriores y prevenir una posible

lesión, así como también en los grupos que se encuentran en la etapa de formación deportiva lograr identificar los diferentes tipos de músculos y las acciones que estos hacen con relación a los movimientos de los segmentos corporales.

ACTIVIDAD 7, HABILIDADES MOTRICES y COORDINACIÓN: teniendo en cuenta el desarrollo multilateral de las capacidades físicas del niño, el monitor planeará actividades que vayan encaminadas a mejorar las habilidades motrices de los niños en la etapa de iniciación, y las capacidades coordinativas generales y específicas de los que se encuentran en la etapa de formación, para el desarrollo de este momento el monitor deportivo deberá aplicar diferentes medios y métodos, que no lleven al niño a la monotonía y lograr una motivación e interés por la práctica deportiva.

ACTIVIDAD 8, HIDRATACIÓN: para la hidratación, todos los niños deben de llevar un termo con agua o bebida hidratante puesto que es indispensable hidratarse durante la práctica deportiva además de inculcar el valor de la responsabilidad y crear un hábito saludable indispensable para el proceso de entrenamiento.

ACTIVIDAD 9, EJERCICIOS INTRODUCTORIOS: de acuerdo al tema a desarrollar durante la sesión (componente técnico), el monitor programará una actividad que le facilite el aprendizaje de la ejecución del elemento a enseñar, puesto que las características de este tipo de ejercicios es que el niño realice un gran número de repeticiones del elemento técnico para una automatización del movimiento; en estas actividades los monitores deportivos deberán estar muy atentos a los posibles errores que se comentan en la ejecución para una corrección acertada que mejore el elemento enseñado.

ACTIVIDAD 10, EJERCICIOS AVANZADOS: este tipo de ejercicios los monitores desarrollarán los competes técnicos- tácticos por medio de actividades de mayor dificultad, con relación a la actividad número 9, pues la idea es aumentar progresivamente la intensidad de los ejercicios, tratando de estos tengan algún parecido con la competencia.

ACTIVIDAD 11, EJERCICIO EVALUATIVO: para esta parte, la actividad es básicamente la práctica deportiva, en la que se evalué los aspectos que se trabajaron en la sesión, además de involucrar el componente reglamentario.

ACTIVIDAD 12, HIDRATACIÓN: teniendo en cuenta que los momentos anteriores son de alta exigencia, en esta actividad realizaremos la segunda hidratación de la sesión de clase con las mismas exigencias del momento 8 (primera hidratación de la sesión).

ACTIVIDAD 13, ESTIRAMIENTOS: se realizarán ejercicios de estiramientos estáticos, haciendo énfasis en los músculos más ejercitados, con el fin de bajar la intensidad de la clase.

ACTIVIDAD 14, RECOGER IMPLEMENTOS: todos los integrantes del grupo junto al monitor, recogerán los implementos utilizados en la sesión con la intención de fortalecer el trabajo en equipo, así como también crear un sentido de pertenencia por los implementos utilizados, creando conciencia que la pérdida de un implemento deportivo perjudica el proceso deportivo y social que se está desarrollando

ACTIVIDAD 15, CHARLA FINAL: los monitores reúnen a todo el grupo, y se realizara una retroalimentación de la sesión de clase, en el cual los niños manifestaran el parecer de las actividades; en una segunda parte el monitor deportivo destacara a los niños que tuvieron un buen desempeño en la sesión, resaltando los niños de mejor comportamiento y los que más se esfuerzan por la mejora deportiva, con la intención de que sea un incentivo para el resto de niños.

ACTIVIDAD 16, DESPEDIDA: en esta última actividad los niños se despidirán del monitor deportivo, sus compañeros y demás personas que se encuentren en el escenario deportivo, en esta parte el monitor deportivo estará atento a que todos los niños se retiren del escenario asegurándose de que no quede ninguno en los alrededores.

Logros/Resultados Esperados

Se escogieron 3 o 4 elementos técnicos, dependiendo de la disciplina deportiva y por cada nivel, siendo estos los más relevantes en el momento de la enseñanza de la técnica, dichos elementos serán tenidos en cuenta para las evaluaciones y se espera que al final del programa, se pueda evidenciar si la implementación del proceso de cada disciplina dio el resultado esperado, el cual consiste en la mejora continua y progresiva de los elementos técnicos, desde que un niño inicia y termina el proceso formativo que va de febrero a diciembre.

INDICADORES DEPORTE RUGBY UNION			
TIPO	CATEGORIA	INDICADOR	EVALUACION
TECNICO/RUGBY	1.1 BASE	1.1.1 Toma el balón desde el piso y en el aire y es capaz de manipularlo	MUY BIEN (3) BIEN (2) POR MEJORAR (1)
		1.1.2 Comprende la forma de realizar pases en Rugby y lo ejecuta de una forma efectiva.	
		1.1.3 Comprende la manera de realizar anotaciones (tries) en el rugby y lo ejecuta de forma efectiva.	
	1.2 IRRADIACION	1.2.1 Realiza pases efectivos en situaciones simuladas de juego.	
		1.2.2 Comprende y efectúa el gesto técnico del tackle teniendo en cuenta factores claves de aproximación, encuadre.	
		1.2.3 Comprende y ejecuta destrezas de evasión en situaciones simuladas de juego buscando atacar el espacio.	
	1.3 FUNDAMENTACION	1.3.1 Comprende y ejecuta destrezas de mini unidad para mantener la posesión de la pelota. Ruck.	
		1.3.2 Ejecuta el tackle utilizando los factores claves: aproximación, encuadre, impacto y sujeción, caer con el contrincante y ponerse de pie en situaciones simuladas de juego.	
		1.3.3 Utiliza el pie para hacer drop kicks y patadas libres.	
	1.4 APROPIACION	1.4.1 Ejecuta la destreza de pase y recepcion en situaciones reales de juego	
		1.4.2 Ejecuta la destreza del tackle en situaciones reales de juego	
		1.4.3 Comprende y ejecuta destreza de unidad, scrum, para obtener la posesion de la pelota.	

Contenidos

General

Los Contenidos Específicos para la Etapa **Formación Polifacética (sesiones de clase)**. Los contenidos (aprendizajes y resultados esperados) para esta etapa, comprenden la práctica polideportiva [experiencia motriz generalizada (Blásquez y otros, 1995; pg. 273)], donde los contenidos de aprendizaje incluyen diferente tipo de experiencias y gestos deportivos; se trata de vivenciar prácticas de sentido, donde se posibilite el conocimiento multidimensional de sí mismo, además, del reconocimiento y valoración de la diferencia en los otros, potenciando el talento humano como aprendizaje para toda la vida (SED, (En un máximo de seis páginas

NIVEL	Iniciación			
SUBNIVEL	Base			
EDAD	6 - 8 años			
DISCIPLINA	Rugby			
COMPONENTE	OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOS	MEDIOS
TECNICO	Familiarizar el niño con el balón y la manipulación del mismo.	Portar el balón en dos manos	Juego - lúdica Analítico	Juegos pre-deportivos
		Correr con el balón en dos manos		Juegos de habilidad
		Cambiar el balón de una mano a otra en carrera		
		Patear el balón manteniendo estabilidad		
TACTICO	Familiarizar al niño con las formas de anotar y espacio de juego	Zonas de anotación	Activo	Juegos de habilidad
		Limites de juego		
		1 vs 1		
		2 At vs 1 def		

MOTRIZ (Habilidades motrices y capacidades coordinativas)	Desarrollar a través de la vivencia en el deporte las HMB	Reptar	Juego - ludica Circuito	Juegos de persecución
		Empujar		Rondas
		Halar		Ejercicios introductorios
		Regulación de movimientos		
		Equilibrio		
		Orientación		
		Cambios de dirección		
FISICO (Capacidades condicionales)	Estimular las capacidad aeróbica y flexibilidad	Técnica de carrera	Analítico Circuito	Juegos de persecución
		Desplazamientos en cuadrupedia		Juegos de reacción
		Ejercicios de flexibilidad individual		
		Capacidad Aeróbica		
		Ejercicios isométricos para postura		
SOCIAL	Reconocer cada individuo como elemento importante para el grupo	Me conozco y se quien soy	Global	Juegos en grupos
		Entiendo mi rol fuera y dentro de la cancha		Juegos de integración
		Como mejoro cada día		
REGLAMENTARIO	Comprender el Rugby como deporte de conjunto y seguro	Dimensiones de la cancha y zonas de anotación	Activo	Juegos modificados del rugby
		Forma de pasar en el rugby		
		Fuera de juego en el rugby		

NIVEL	Iniciación			
SUBNIVE				
L	Irradiación			
EDAD	9 - 12 años			
DISCIPLINA	Rugby			
COMPONENTE	OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOS	MEDIOS
TECNICO	Familiarizar a los beneficiarios con la pelota y las destrezas de contacto	Pase y recepción en movimiento	Juego Analítico	Juegos predeportivos
		Uso del pie como elemento de pase		Ejercicio introductorio
		Principios básicos del tackle		
		Combate contra el suelo con y sin balón.		
TACTICO	Promover el entendimiento del juego a partir de principios de ataque y defensa	1 vs 1	Juego Activo	Juego predeportivo modificado para toma de decisiones
		2 vs 1		
		Entender el concepto de avanzar a través del espacio		
MOTRIZ (Habilidades motrices y capacidades coordinativas)	Desarrollar las capacidades coordinativas y habilidades motrices básicas	Correr portando o no el balón	Circuito Analítico	
		Coordinación multilateral		Juegos de habilidad
		Coordinación óculo - manual		
		Coordinación óculo - pedal		Juegos de obstáculos
		Postura corporal para situaciones de contacto		
FISICO (Capacidades condicionales)	Mejorar la resistencia aeróbica. Promover el trabajo de	Trabajos continuos no superiores a 20 mins	Circuito Global	Juegos de Relevos
		Velocidad de gestual y de reacción		Juegos de Persecución
		Resistencia a la fuerza con auto carga		

	fuerza con autocarga	Flexibilidad estática		Juegos de Reacción
SOCIAL	Promover la retroalimentación como herramienta de crecimiento social entre beneficiarios	Corregir errores a través de la autocrítica	Activo	Actividades de integración
		Potenciar las fortalezas que identifiquen en proceso de retroalimentación		
REGLAMENTARIO	Reconocer los elementos del reglamento en el contacto y posterior al mismo	Fuera de lugar en juego abierto	Analítico	Global
		Juego no seguro en situaciones de contacto		
		Pos-tackle		

NIVEL	Formación			
SUBNIVEL	Fundamentación			
EDAD	12 - 15 años			
DISCIPLINA	Rugby			
COMPONENTE	OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOS	MEDIOS
TECNICO	Familiarizar a los beneficiarios con las destrezas individuales y de mini unidad	Pase y recepción en movimiento	Juego Analítico	Juegos predeportivos
		Uso del pie como elemento de pase		Ejercicio introductorio
		Combate contra el suelo, contrincantes y compañeros		Ejercicio avanzado
		Formaciones móviles: Ruck		
TACTICO	Promover la aplicación de los principios de juego buscando la constante disputa y continuidad	1 vs 1	Juego Activo	Juego predeportivo modificado para toma de decisiones
		2 vs 1		
		2 vs 2		Ejercicio avanzado
		Rucks y formaciones móviles como plataformas de ataque y defensa		
MOTRIZ (Habilidades motrices y capacidades coordinativas)	Potenciar las capacidades coordinativas y habilidades motrices básicas	Trabajo de equilibrio sobre superficies inestables	Circuito Analítico	
		Técnica de carrera, patrón cruzado		Juegos de habilidad
		Orientación a partir de diferentes estímulos		
		Velocidad de reacción en diferentes posiciones		Juegos de obstáculos
				Ejercicios avanzados
	Mejorar las resistencias aeróbica. Promover el	Trabajos continuos no superiores a 30 min		Juegos de Relevos
		Velocidad de gestual y de reacción		Juegos de

FISICO (Capacidades Condicionales)	trabajo de fuerza con carga externa	Inicio de trabajo de fuerza con cargas externas. Técnicas de levantamiento y pesos libres	Circuito Global	Persecución Juegos de Reacción
		Pliometría 0 y 1		
SOCIAL	Generar acciones que promuevan hábitos saludables	Adoptar hábitos de sueño, higiene y alimentación correctos	Activo	Actividades de integración
		Pequeñas tareas en el campo que generen hábitos saludables: recoger basura en la cancha, saludar a los asistentes, etc		
REGLAMENTARIO	Reconocer y evaluar las situaciones de ventaja y penalidad	Juego de ventaja - continuo	Analítico	Ejercicios evaluativos
		Juego no seguro en situaciones de contacto		
		Reglamento alrededor de la zona de contacto		

NIVEL	Formación			
SUBNIVEL	Apropiación			
EDAD	15 - 17 años			
DISCIPLINA	Rugby			
COMPONENTE	OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOS	MEDIOS
TECNICO	Desarrollar en los beneficiarios las destrezas individuales y de mini unidad y unidad	Pase y recepción en carrera	Juego Analítico	Juegos predeportivos
		Uso del pie como elemento de avance		Ejercicio introductorio
		Tackle y pos-tackle		Ejercicio avanzado
		Formación fija: scrum y line		
		Formaciones móviles: Ruck		
TACTICO	Promover la aplicación de los principios en ataque y defensa promoviendo la continuidad y el oficio en jugadores	1 vs 1	Juego Activo	Juego predeportivo modificado para toma de decisiones
		Situaciones tácticas de inferioridad numérica de defensa por 1		
		Scrum: postura, asimiento y empuje		Ejercicio avanzado
		Rucks y formaciones móviles como plataformas de ataque y defensa		Ejercicios evaluativos
MOTRIZ (Habilidades motrices y capacidades coordinativas)	Potenciar las capacidades coordinativas y habilidades motrices básica aplicadas al juego	Trabajo de equilibrio sobre superficies inestables	Circuito Analítico	
		Técnica de carrera, patrón cruzado		Juegos de habilidad
		Orientación a partir de diferentes estímulos		
		Velocidad de reacción en diferentes posiciones		Juegos de obstáculos
		Desplazamientos multilaterales con cargas externas		
				Ejercicios avanzados

FISICO (Capacidades condicionales)	Aumentar el umbral aeróbico a través de trabajos continuos e interválico Promover el trabajo de fuerza a través de carga externa	Trabajos continuos no superiores a 40 min	Circuito Global	Juegos de Relevos Juegos de Persecución Juegos de Reacción
		Velocidad de gestual y de reacción		
		Resistencia a la fuerza y levantamientos olímpicos		
		Pliometría 0 y 1		
		Fuerza máxima		
SOCIAL	Basar las relaciones entre los beneficiarios y los simpatizantes en el respeto y el entendimiento del otro	Acciones que permitan la aceptación del otro como participante del grupo	Activo	Actividades de integración
		Aceptación de los individuos nuevos que lleguen al grupo a través de comunicación asertiva y respetuosa		
REGLAMENTARIO	Ejecutar las indicaciones del reglamento durante las prácticas y los juegos	Señales de juego	Analítico	Ejercicios evaluativos
		No discutir con el juez ni compañeros		
		Acatar el reglamento impuesto por el juez y por el juego		

Descripción de métodos y medios

Los métodos. Reconocidos como los modos, formas y procedimientos estructurados, organizados y sistemáticos de proceder para llegar a un resultado, deberán ubicarse espacial y temporalmente, soportados en la particularidades, características y necesidades del practicante.

Los medios, Para algunos autores, son las formas de implementar los métodos (p.e., método interválico, medio - carrera), para el aprendizaje y/o la preparación deportiva. En algunos casos hacen referencia a dispositivos, diseñados y elaborados, para facilitar el aprendizaje.

Festivales

El programa “Festivales Deportivos DEPORVIDA” busca promover las actividades lúdicas y recreativas dirigidas a los beneficiarios del proyecto de centros de iniciación y formación deportiva DEPORVIDA de la Secretaría para el Deporte y la Recreación de Santiago de Cali.

Los Festivales Deportivos DEPORVIDA cuentan con tres componentes de intervención social.

Componente Deportivo

Promover las actividades deportivas, con el propósito de contribuir al proceso de formación integral de los niños, niñas y jóvenes a través de la organización y ejecución de torneos y festivales deportivos en disciplinas de conjunto e individuales.

Se tiene como objetivo demostrar las destrezas y habilidades adquiridas por los niños, las niñas y los jóvenes dentro de los procesos formativos en las sesiones de clase que orientan los monitores, la masificación de las diferentes disciplinas deportivas que comprende el proyecto DEPORVIDA, en las 22 comunas y 3 cuencas de Santiago de Cali, participantes en el proyecto apoyando el fomento de la base deportiva en nuestra Ciudad.

La participación en los Festivales Deportivos DEPORVIDA es obligatoria para todos los beneficiarios del proyecto.

Componente Lúdico Deportivo

Promover el desarrollo de las habilidades motrices básicas, las competencias ciudadanas y el mejoramiento de la calidad de vida en los niños, niñas y jóvenes del programa DEPORVIDA e iniciarlos de forma específica a practicar uno o varios deportes teniendo como estrategia básica la organización, desarrollo y ejecución de Festivales bien estructurados.

Componente Psicosocial

Los beneficiarios del programa de Centros de Iniciación y Formación Deportiva DEPORVIDA participantes en los Festivales Deportivos tendrán la asistencia Psicosocial, con profesionales que valorarán el comportamiento, individual y colectivo (de equipo) antes, durante y después de la actividad deportiva, teniendo en cuenta las posiciones y actitudes que adopten ante las circunstancias del juego los beneficiarios, monitores y padres.

Festivales de habilidades y destrezas motrices

Los beneficiarios del programa en nivel base no tendrán festival zonal de la disciplina que practican, por el contrario sí participaran en este festival, el cual es acorde a los contenidos que se trabajan en el campo con ellos, la metodología para estos festivales consiste en realizar un circuito que tiene un número de estaciones de acuerdo a la cantidad de niños y al espacio, cada estación consta de una habilidad motriz y un elemento técnico de alguna disciplina deportiva, metodólogos y monitores realizan el seguimiento a cada estación con un formato de evaluación que nos arrojará los niños que más se destacan en las habilidades.

Evaluaciones técnicas para festivales

*** INSERTAR EVALUACION TECNICA FESTIVALES***

Sistema de control y evaluación

Con el fin de medir los resultados que están dando los contenidos de cada malla curricular en el campo, los metodólogos realizarán unas evaluaciones de los elementos técnicos en cada disciplina. Para hacer posible estas evaluaciones es necesario crear unos objetivos e indicadores de orden técnico que abarquen los elementos técnicos de cada disciplina para trabajar durante el periodo total del programa, estas evaluaciones se realizarán de acuerdo al nivel que se encuentra cada grupo, nos arrojarán resultados de orden cuantitativo y cualitativo lo cual nos indica que se evaluará la eficacia del elemento y la eficiencia del gesto técnico, las evaluaciones se realizarán al inicio y final del periodo del programa.

Las evaluaciones de orden técnico se realizarán 2 veces en el año, la primera como diagnóstico que debe ir dentro del primer semestre del año, una vez haya una buena cantidad de niños beneficiarios en las sesiones de clase y la segunda se hará finalizando el programa, cabe aclarar que la malla curricular que maneja DEPORVIDA está para ejecutarse de enero a diciembre, por ende, la propuesta para realizar dichas evaluaciones son los meses de abril y noviembre.

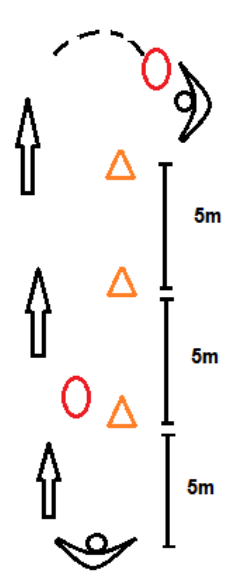
El objetivo es que por medio de unos ejercicios evaluativos evidenciar el alcance que tiene nuestra propuesta metodológica la cual tiene como característica principal el trabajo coherente y direccionado por medio de unas mallas curriculares específicas por disciplina deportiva, estas determinan la dirección que debe llevar cada proceso, todos estos contenidos a diario se imparten en las sesiones de clase, utilizando los medios y métodos de entrenamiento deportivos y bajo el modelo pedagógico constructivista el cual busca también desde lo técnico dejar un aprendizaje teórico y práctico de los elementos técnicos de una manera significativa y duradera.

Es muy importante incluir dentro de las capacitaciones generales de los metodólogos a los monitores, la capacitación para la correcta ejecución de los ejercicios evaluativos, ya que los monitores serán los encargados de realizarlas dentro de sus sesiones de clase.

Dichas evaluaciones estarán supervisadas por el metodólogo de la disciplina específica y el coordinador de la disciplina específica.

Cabe resaltar que por el enfoque de nuestro programa las evaluaciones técnicas no buscan detectar talentos deportivos, como se menciona anteriormente las evaluaciones están direccionadas primeramente a medir como inician y como terminan los niños después de aplicar la propuesta metodológica y pedagógica y de esta manera evaluar si el programa que aplicamos por medio de la guía que es la malla curricular y las sesiones de clase es el adecuado para el mejoramiento de los elementos técnicos de las disciplinas. Por el mismo enfoque formativo de nuestro programa se escoge evaluar por medio de ejercicios comunes de una sesión de clase, pero estandarizados para que sirvan para medir y así nuestros beneficiarios se sientan más familiarizados con la evaluación.

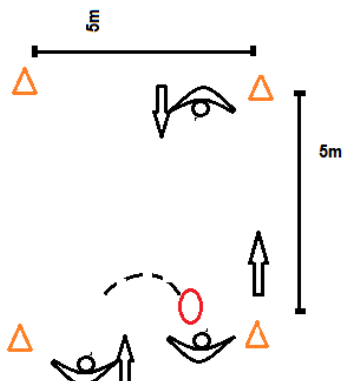
Iniciación Base

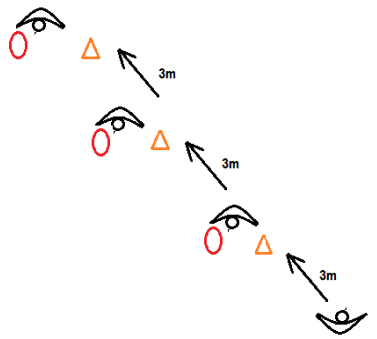
FECHA:		ESCENARIO:	
MONITOR:			
DISCIPLINA:	RUGBY	NIVEL:	BASE
INDICADOR TÉCNICO			
Toma el balon desde el piso y en el aire y es capaz de manipularlo			
EVALUACIÓN:	HANDLING		
OBJETIVO:	Medir la capacidad del beneficiario en obtener la posesion del balon desde el piso o desde el aire	GRÁFICO 	
MATERIALES:	Balones , conos, silbato, cronometro.		
DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:	El beneficiario se ubica en el punto de salida, al sonar el silbato se acerca (5m) a un balon en el piso, lo toma con dos manos, lo porta hasta la siguiente zona (5m), lo deja en el piso, corre hasta la tercer zona (5m) donde se le lanza un balon al aire, lo obtiene, corre con el en un brazo y lo apoya con las dos manos en la zona 4 (5m). 1 minuto		
RECOMENDACIONES:	Si el balon se le cae (hacia adelante o hacia atras) en cualquier situacion, tiene 2 intentos mas.		
CALIFICACIÓN:	Se evalua a partir de tomar el balon con las dos manos y ser capaz de pasarlo a una mano y viceversa sin que se caiga		

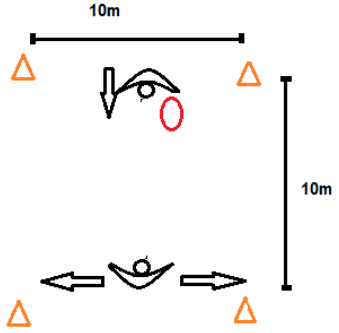
FECHA:			ESCENARIO:		
MONITOR:					
DISCIPLINA:	RUGBY		NIVEL:	BASE	
INDICADOR TÉCNICO					
COMPRENDE LA FORMA DE REALIZAR PASES/RECEPCION EN RUGBY Y LO EJECUTA DE FORMA EFECTIVA					
EVALUACIÓN:	EL PASE				
OBJETIVO:	Medir el desarrollo del pase con las manos en el rugby siendo efectivo (llega o no al receptor)			GRÁFICO	
MATERIALES:	balón, marcas, silbato, cronometro				
DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:	Dos beneficiarios están paralelos respecto a la línea de salida, con el silbato el portador del balón avanza hasta la siguiente marca (5m) y pasa el balón con dos manos al compañero que lo recibe (a 3m) y avanza hasta la siguiente marca (5m) donde este también realiza el pase al compañero que se reposiciona. 1 minuto				
RECOMENDACIONES:	Si el balón se cae adelante o hacia atrás (efectividad), la pareja tiene 2 oportunidades más para realizar el ejercicio.				
CALIFICACIÓN:	Se evalúa el mantener un desplazamiento frontal y una entrega del balón hacia atrás usando las dos manos. La recepción debe ser con los dedos en forma de canasta.				

FECHA:		ESCENARIO:	
MONITOR:			
DISCIPLINA:	RUGBY	NIVEL:	BASE
INDICADOR TÉCNICO			
COMPRENDE LA MANERA DE REALIZAR ENSAYOS O ANOTACIONES (TRY) EN EL RUGBY Y LO EJECUTA DE FORMA EFECTIVA			
EVALUACIÓN:	ANOTAR		
OBJETIVO:	Medir el desarrollo de los beneficiarios en ejecutar el gesto de anotar en el Rugby.	GRÁFICO	
MATERIALES:	balón, silbato, marcas, balón		
DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:	El beneficiario saldrá desde una posición base con el balón, lo llevará hasta la línea de in-goal (a 10m) demarcada (in-goal de 5m) y apoyará el balón. 30 segundos		
RECOMENDACIONES:	El balón debe ser apoyado con una o dos manos después de la línea de in-goal y antes de la pelota muerta, si se cae o no se apoya no se cuenta como anotación		
CALIFICACIÓN:	Se evalúa el control del balón y la ejecución de el apoyo del balón, ya sea lanzándose o solo apoyando con las manos		

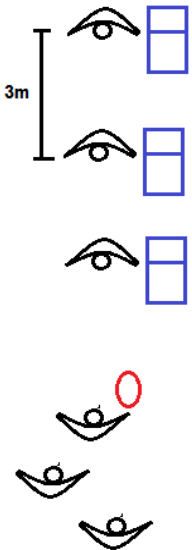
Iniciación Irradiación

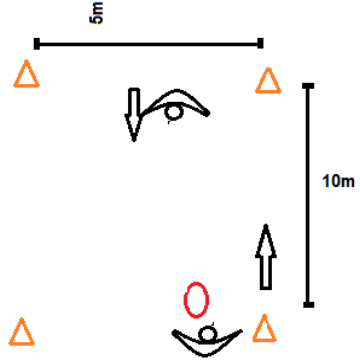
FECHA:		ESCENARIO:	
MONITOR:			
DISCIPLINA:	RUGBY	NIVEL:	IRRADIACION
INDICADOR TÉCNICO			
REALIZA PASE/RECEPCION EFECTIVOS EN SITUACIONES SIMULADAS DE JUEGO.			
EVALUACIÓN:	PASE-RECEPCION		
OBJETIVO:	Medir el desarrollo de la tecnica del pase en situaciones de superioridad numerica en ataque	GRÁFICO	
MATERIALES:	balón, silbato, topos, cronometro		
DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:	Se ubicaran 2 beneficiarios con balon en un extremo de una grilla (5x5m) y un contrario al otro extremo, al sonar el silbato los dos atacantes avanzaran, mientras que el opositor presionara al portador del balon, el cual debera realizar un pase en el momento adecuado y el receptor avanzar en carrera hasta el ingoal. 1 Minuto		
RECOMENDACIONES:	Si el balon se cae por error en la recepcion o en la entrega del pase, tendran 2 oportunidades para repetir.		
CALIFICACIÓN:	Se evalua la tecnica del pase en situacion de presion contraria, control de la carrera, movimiento pendular de los brazos y extension. El receptor debe tener codos semiflexionados, con las manos en forma de canasta para recibir el pase		

FECHA:		ESCENARIO:	
MONITOR:			
DISCIPLINA:	RUGBY	NIVEL:	IRRADIACION
INDICADOR TÉCNICO			
COMPRENDE Y EJECUTA EL GESTO TECNICO DEL TACKLE TENIENDO EN CUENTA FACTORES CLAVES DE APROXIMACION Y ENCUADRE.			
EVALUACIÓN:	IRRADIACION		
OBJETIVO:	Medir el desarrollo de la tecnica del tackle partiendo de los principios base para ejecutarlo	GRÁFICO	
MATERIALES:	balones , marcas , cronometro , silbato		
DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:	Se ubicaran 3 jugadores con balon a 3 metros entre ellos en forma de diagonal, un cuarto jugador tendra un punto de salida en el cual debera desplazarse hacia cada portador de balon y tacklearlo, cada vez que tacklee el portador se debera parar y preparase para una siguiente ronda de tackles hasta cumplir un minuto.		
RECOMENDACIONES:	El tackle se debe realizar completo, pero se debe dar enfoque en los dos primeros principios, la aproximacion y encuadre.		
CALIFICACIÓN:	Se evalua los primeros principios del tackle. Se cuenta tackle completo despues del derribo y ponerse de pie.		

FECHA:		ESCENARIO:	
MONITOR:			
DISCIPLINA:	RUGBY	NIVEL:	IRRADIACION
INDICADOR TÉCNICO			
COMPRENDE Y EJECUTA DESTREZAS DE EVASION EN SITUACIONES SIMULADAS DE JUEGO BUSCANDO ATACAR EL ESPACIO.			
EVALUACIÓN:	EVASION		
OBJETIVO:	Medir cumplimiento de los factores claves para la ejecucion de la evasion del portador	GRÁFICO	
MATERIALES:	balón, cronómetro, marcas, silbato		
DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:	Se ubica un beneficiario en un extremo de la grilla [10x10m], un contrario se ubica en el otro extremo. Al sonar el silbato el portador debera avanzar y eludir al defensor que solo se podra desplazar lateralmente. El atacante debera ganar la linea de defensa sin ser tocado por las manos del defensor en sus caderas. 1minuto		
RECOMENDACIONES:	Si el atacante es tocado con sus dos manos en la cadera, no se contara como evasion, tendra los intentos hasta cumplir el minuto		
CALIFICACIÓN:	Se evalua, el portar el balon en dos manos, control de carrera, paso externo (pise) y aceleracion para atacar el espacio.		

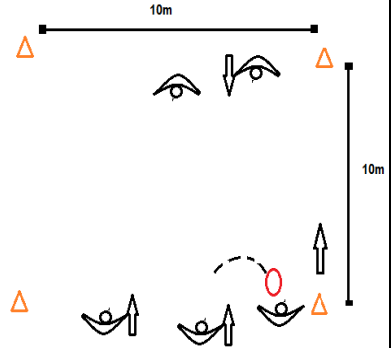
Formación Fundamentación

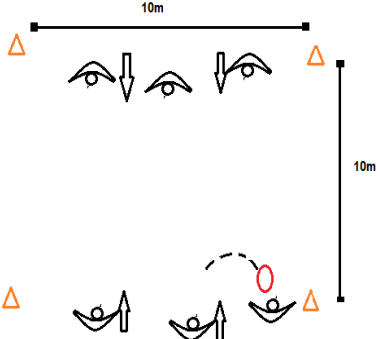
FECHA:		ESCENARIO:	
MONITOR:			
DISCIPLINA:	RUGBY	NIVEL:	FUNDAMENTACION
INDICADOR TÉCNICO			
COMPRENDE Y EJECUTA DESTREZAS DE MINI UNIDAD PARA MANTENER LA POSESION DE LA PELOTA. RUCK.			
EVALUACIÓN:	RUCKING		
OBJETIVO:	Medir el desarrollo de la destreza de mini unidad, ruck, para mantener la posesion despues de un tackle.	GRÁFICO	
MATERIALES:	balón, cronómetro, topes, escudos, silbato		
DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:	Tres beneficiarios haran la secuencia basica: contacto (portador), limpieza y afianzamiento contra los escudos separados por 3 metros en profundidad. Aquel que afianza el ruck, levanta el balon, aquel que hizo el contaco, limpia y aquel que limpio afianza en el siguiente escudo, y asi lograr trabajar las 3 partes de la destreza. se usan 3 escudos durante 30 segundos		
RECOMENDACIONES:	Si el balon cae, se reinicia el tiempo y se empieza de nuevo. Se tienen 2 intentos.		
CALIFICACIÓN:	Se evaluan los gestos correctos de contacto, limpieza del ruck abrazando y afianzamiento dinamico (posicion baja) y esperando el contacto.		


FECHA:		ESCENARIO:	
MONITOR:			
DISCIPLINA:	RUGBY	NIVEL:	FUNDAMENTACION
INDICADOR TÉCNICO			
EJECUTA EL TACKLE UTILIZANDO LOS FACTORES CLAVES: APROXIMACION, ENCUADRE, IMPACTO Y SUJECION, CAER CON EL CONTRINCANTE Y PONERSE DE PIE EN SITUACIONES SIMULADAS DE JUEGO			
EVALUACIÓN:	TACKLE		
OBJETIVO:	Medir el desarrollo de la tecnica del tackle en situaciones simuladas de juego.	GRÁFICO	
MATERIALES:	balón, cronómetro, topes, silbato		
DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:	En parejas, un atacante y un defensor. El atacante debiera eludir al defensor y tratar de anotar, el defensor debiera tacklear al portador y ponerse de pie. Cada uno sale de un extremo de la grilla[10x5m], con el silbato se activa el ejercicio.		
RECOMENDACIONES:	Trabajar con jugadores de la misma talla y experiencia de juego. El tackle debe ser de la cintura para abajo por seguridad		
CALIFICACIÓN:	Se evaluan todos los factores claves del tackle: aproximacion, encuadre, agazapamiento, impacto y derribo, y ponerse de pie.		

FECHA:			ESCENARIO:		
MONITOR:					
DISCIPLINA:	RUGBY		NIVEL:	FUNDAMENTACION	
INDICADOR TÉCNICO					
UTILIZA EL PIE PARA HACER DROP KICKS Y PATADAS LIBRES.					
EVALUACIÓN:	KICKS				
OBJETIVO:	Medir el desarrollo tecnico de las patadas libres y los drop kicks en el rugby			GRÁFICO	
MATERIALES:	balón, cronómetro, topes,				
DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:	El beneficiario toma un balón, realiza una patada libre hacia una zona designada [10x10m] desde una distancia de 10m de la zona, al haber atinado en la zona luego deberá hacer una patada de drop kick y atinarla de nuevo en la zona. Se reinicia hasta que se cumpla 4 intentos				
RECOMENDACIONES:	Tener la postura correcta para la patada, se puede lanzar con una o dos manos el balón. Solo se cuenta valido si el balón cae en la zona designada				
CALIFICACIÓN:	Se contara si cae el balón en la zona designada y teniendo en cuenta que cumpla ciertos factores claves para la patada				

Formación Apropiación

FECHA:		ESCENARIO:	
MONITOR:			
DISCIPLINA:	RUGBY	NIVEL:	APROPIACION
INDICADOR TÉCNICO			
EJECUTA LA DESTREZA DE PASE Y RECEPCION EN SITUACIONES REALES DE JUEGO			
EVALUACIÓN:	PASE		
OBJETIVO:	Medir el desarrollo tecnico del pase durante situaciones de juego	GRÁFICO	
MATERIALES:	balón, cronómetro, topos, silbato		
DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:	En un juego de espacio reducido [10x10], los jugadores deben anotar en la zona contraria, mientras que los defensores deben tacklear a los oponentes hasta que estos cometan un error. Los jugadores deberán pasar la pelota según los factores claves durante el juego. 3 vs 2. 1 minuto		
RECOMENDACIONES:	Si el balón se cae o el portador cae con el balón después de un tackle, se reinicia hasta cumplir el minuto		
CALIFICACIÓN:	Se evalúa la técnica de pase en situación de juego (presión), teniendo en cuenta los factores claves del pase.		

FECHA:		ESCENARIO:	
MONITOR:			
DISCIPLINA:	RUGBY	NIVEL:	APROPIACION
INDICADOR TÉCNICO			
EJECUTA LA DESTREZA DEL TACKLE EN SITUACIONES REALES DE JUEGO - RUGBY 2018			
EVALUACIÓN:	TACKLE		
OBJETIVO:	Medir el desarrollo de la tecnica del tackle en situaciones de juego	GRÁFICO	
MATERIALES:	balón, cronómetro, topos, silbato		
DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:	En un juego de espacio reducido [10X10], los jugadores deben anotar en la zona contraria, mientras que los defensores deben tacklear a los oponentes hasta que estos comentan un error. Los jugadores deberan pasar la pelota segun los factores claves durante el juego. 3 vs 3. 1 minutos		
RECOMENDACIONES:	El tackle debe ser individual, debe ser por debajo de la cintura y tener en cuenta los factores claves		
CALIFICACIÓN:	Se evalua la tecnica del tackle en situaciones reales de juego, lo que implica el cumplimiento de todos los factores claves del tackle dentro del juego		

FECHA:			ESCENARIO:		
MONITOR:					
DISCIPLINA:	RUGBY		NIVEL:	APROPIACION	
INDICADOR TÉCNICO					
COMPRENDE Y EJECUTA DESTREZA DE UNIDAD, SCRUM, PARA OBTENER LA POSESION DE LA PELOTA.					
EVALUACIÓN:	SCRUMING				
OBJETIVO:	Medir el gesto tecnico del scrum de 3 personas			GRÁFICO	
MATERIALES:	balón, cronómetro, silbato				
DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:	6 beneficiarios, 3 de cada equipo realizan un scrum, asiendose y manteniendo la postura correcta, un medio scrum escoge a quien ingresa el balon, y este equipo debe obtener la posesion. No se debe empujar mas de 1.5 metros. 3 minutos				
RECOMENDACIONES:	Los jugadores deben tener una postura estable, el empuje no debe ser mayor a 1.5m por cuestiones de seguridad.				
CALIFICACIÓN:	Se evalua la postura, asimiento y coordinacion de los tres jugadores que deben obtener la pelota, el hooker y los 2 pilares.				