

3ª EV RUGBY 4º ESO



PEQUEÑA RESEÑA HISTÓRICA:

Durante el siglo XIX se desarrolló entre los colegios privados de Inglaterra (schools) un proceso de definición de las reglas del fútbol de carnaval, ampliamente practicado, en su múltiples variantes, por los estudiantes. En ese proceso de reglamentación surgirían en rugby y el fútbol modernos, así como otros deportes emparentados.

La tradición atribuye la invención del rugby a un estudiante de teología del Colegio de Rugby. Según el relato tradicional, en 1823, durante un partido de fútbol, William Webb Ellis, "con fina desobediencia de las reglas del fútbol" tomó la pelota con las manos y la llevó hasta la meta contraria, obteniendo un *goal*. La historicidad del hecho ha sido reiteradamente puesta en duda,^{7 8} pero es aceptado oficialmente por la International Rugby Board como primer antecedente del rugby moderno,⁹ y el trofeo que se entrega a los ganadores de la Copa del Mundo de Rugby lleva su nombre.

Los estudiantes de los colegios ingleses comenzaron entonces a escribir las reglas, con el fin de unificarlas. El primer colegio en hacerlo fue el de Rugby, donde el fútbol se había practicado en una versión muy física, utilizando zancadillas y amontonamientos ("hacking" y "maul") y permitiendo tomar, pasar y correr con la pelota en las manos.

Juego

Para lograr un *try* o **ensayo**, el equipo atacante puede:

- Correr con la pelota en las manos evadiendo a los jugadores del equipo defensor.
- Dar pases hacia atrás o el costado (el pase hacia adelante está prohibido si se realiza con las manos);
- Mediante patadas hacia el territorio rival.

Lucha por la pelota:



PLACAJE



LA MELÉ

El tackle o placaje.

Una de las reglas fundamentales del rugby es el placaje.

Un **tackle (placaje)** tiene lugar cuando el portador del balón es sujetado por uno o más adversarios y es derribado sobre el suelo. A los jugadores adversarios que sujetan al portador del balón y llevan a ese jugador al suelo, y que también van al suelo, se les llama tackleadores (placadores).



Para que el placaje o *tackle* sea válido, el atacante debe ser derribado tomándolo desde el torso hacia abajo, ya que por razones de seguridad está prohibido placar a la cabeza o al cuello, según establece el dictamen sobre placaje peligroso sancionado por la IRB.



Durante el desarrollo del juego, y como consecuencia de las reglas del juego que permiten el choque de contacto entre los jugadores, se producen agrupaciones espontáneas de los jugadores con el objetivo de conservar o recuperar una pelota que ha quedado en el suelo. Se denominan "formaciones abiertas" o *rucks*.

Reposición de la pelota en juego.

Las formas de poner la pelota en juego en el rugby son muy características:

Lanzado o "Line-out". Cuando el balón sale fuera del campo, se vuelve a poner en juego mediante un saque de banda que debe arrojarse recto entre dos hileras de jugadores, que deben saltar para obtenerla. Le corresponde lanzar la pelota al equipo que no la envió afuera, salvo que haya sido consecuencia de un penal, en cuyo caso debe lanzar el equipo que pateó. El equipo que lanza la pelota, decide también cuantos jugadores va a haber en la hilera (de 2 a 14).



Melé o "Scrum". Tras una falta menor (un pase adelantado o una caída involuntaria de la pelota hacia adelante, por ejemplo), **LO QUE SE DENOMINA AVANT** o para reiniciar el juego luego de una formación donde la pelota no salió para ninguno de los dos equipos, se realiza una melé. La melé o "scrum", una de las formaciones más reconocibles del rugby, es una puja frente a frente, de un grupo de cada equipo, que se presentan agachados y agarrados, para comenzar a empujar con el fin de obtener, el balón que ha sido lanzado en medio de ellos y sin tocarlo con la mano. El grupo que haya obtenido el balón, debe sacarlo sin tocarlo con la mano por detrás de la formación, donde lo tomará un jugador (usualmente, pero no siempre el "medio melé" o "medio scrum") y continuará el juego.

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



Anotaciones

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

- **Ensayo o try** (5 puntos): es la anotación más importante, y consiste en apoyar el balón con las manos, brazos o pecho, en la "zona de marca" (o el *in-goal*) del adversario.
- **Conversión o transformación** (2 puntos): conseguido el ensayo (try), el bando que lo obtuvo tiene derecho a patear el balón hacia los postes de gol, a la altura en la que se marcó el mismo, obteniendo la conversión (transformación) si la pelota pasa entre ambos y por encima del travesaño.
- **Transformación de un puntapié de castigo o Goal de un penal** (3 puntos): ciertas infracciones graves son sancionadas con falta; en ese caso el equipo favorecido tiene la opción de realizar una patada hacia los postes desde el lugar en que se cometió, concretándose si se produce de manera igual a la conversión (transformación).



- Puntapié de botepronto o Drop Goal (3 puntos):** el botepronto o *drop* es un tipo de patada que se realiza dejando caer la pelota al suelo y pateándola inmediatamente después, y casi simultáneamente con el bote. El término utilizado en la versión española del reglamento ("puntapié de bote pronto") puede dar lugar a equívocos, pues el *drop* no es necesario que sea realizado con la punta del pie, y es habitualmente realizado con el empeine o la zona lateral interna del mismo. Un tanto de puntapié botepronto (*drop*) se concreta mediante esa patada, sin que el juego esté interrumpido y siempre que pase entre los postes, al igual que la transformación (*conversión*).
- Ensayo de castigo o Try penal (5 puntos):** es una sanción que concede el árbitro, cuando un ensayo (*try*) es inminente y el equipo defensor comete una infracción con la evidente intención de impedirlo. El equipo favorecido también tiene derecho a la *conversión*, siempre desde la altura del centro de los postes.

COLOCACIÓN DE LOS 15 JUGADORES EN EL CAMPO:

Ubicación de los jugadores de Rugby 15 dentro del campo de juego

1 Pilar izquierdo	2 Talonador o Hooker	3 Pilar derecho
	4 Segunda línea	5 Segunda línea
6 Ala o <i>flanker</i>	8 Octavo o tercera centro (Nº 8)	7 Ala o <i>flanker</i>
	9 Medio scrum o medio de melé	
	10 Medio apertura	
		12 Primer centro
		13 Segundo centro
11 Extremo o ala (Wing) izquierdo		14 Extremo o ala (Wing) derecho
	15 <i>Full back</i> o Zaguero	