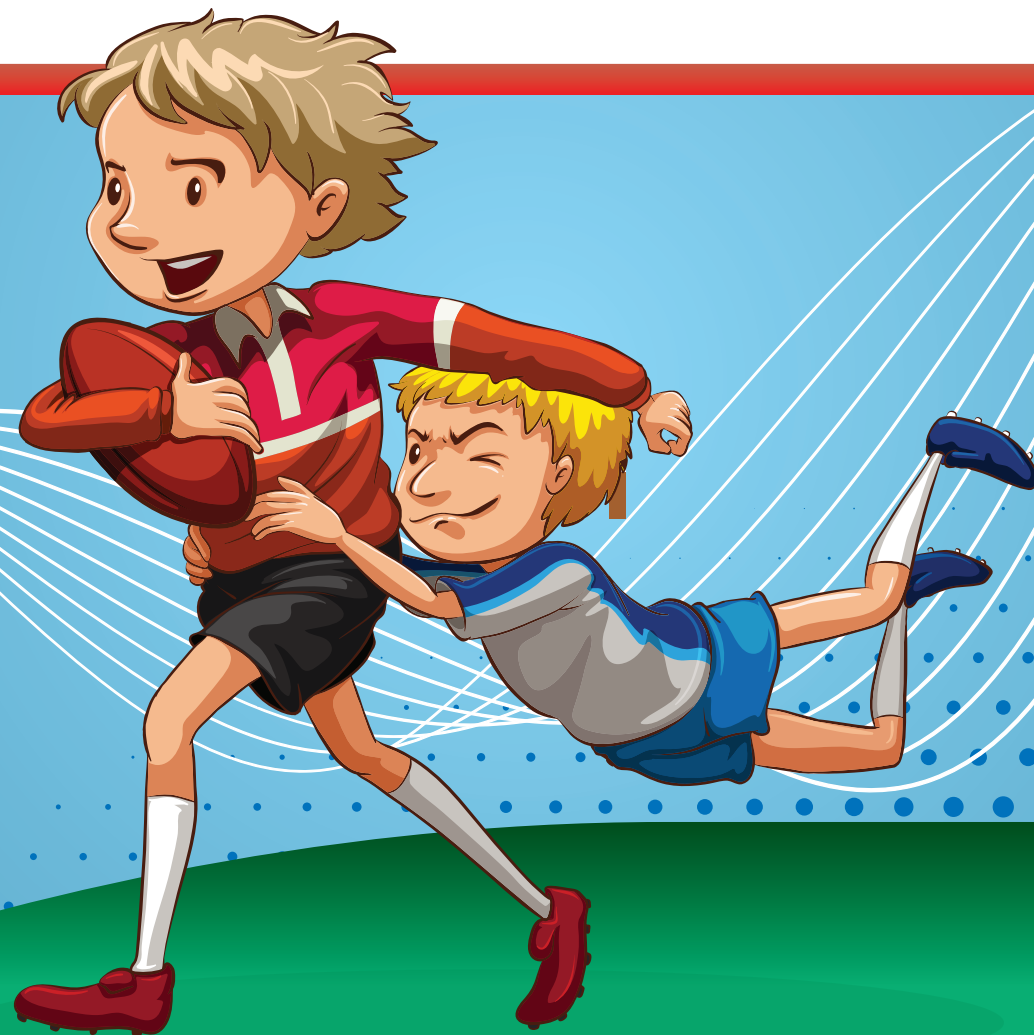


MANUAL DE REFERATO INFANTIL UNIÓN DE RUGBY DE ROSARIO



UNIÓN DE RUGBY
DE ROSARIO

PRINCIPIOS RECTORES.

- Deporte para todos.
- Formativo, recreativo y educativo.
- Tranquilo, divertido y seguro.
- Adaptado por niveles de maduración de los niños.
- Aprovechar las etapas sensibles a los aprendizajes...
- Leyes sencillas de aprender y difundir.
- Desarrollar la polivalencia y la toma de decisiones.
- Respetar los rasgos distintivos del juego.
- Respetar los principios de disputa y continuidad.
- Fomentar la captación y mantenimiento de jugadores.



OBJETIVOS:

- Favorecer la comprensión del juego.
- Otorgar herramientas didácticas de conducción del juego.
- Preservar la seguridad de los chicos.

PRINCIPIOS RECTORES.

ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA.

REVISAMOS CON LOS NIÑOS LOS TRES MOMENTOS:

Los 5 puntos ANTES,

Los 4 puntos DURANTE y

Los 3 puntos DESPUÉS DEL PARTIDO.



PRINCIPIOS RECTORES.

LOS 5 PUNTOS

ANTES

REVISAMOS CON
LOS CHICOS

- 1) TACKLE
- 2) HAND OFF
- 3) EMBESTIR
- 4) RUCK
- 5) OFF SIDE

LOS 4 PUNTOS

DURANTE

DIRIGIMOS

- 1) CERCA
- 2) OBSERVANDO
- 3) ADVIRTIENDO
- 4) EXPLICANDO

LOS 4 PUNTOS

DESPUÉS

DEBEMOS

- 1) SALUDARNOS
- 2) SALIR JUNTOS
- 3) RECONOCERNOS



PRINCIPIOS RECTORES.

Repasamos con los chicos a través de preguntas concretas CINCO aspectos principales del juego:

TACKLE:

- a) ¿Quién sabe cómo se tacklea...?
- b) ¿Entonces todos vamos a tacklear...?
- c) Yo tackleo abajo...¿lo puedo levantar...?

HAND OFF:

- a) ¿A dónde se hace el Hand Off?
- b) ¿Al Escudo...?

EMBESTIR:

- a) ¿Se puede Embestir...?
- b) ¿Solamente en qué situación podemos Embestir...?

RUCK:

- a) ¿Cuál es la POSICIÓN para jugarlo?
- b) ¿Hasta CUÁNDO pueden disputarlo?
¿QUÉ deben escuchar...?
- c) ¿Se puede hacer Contra Ruck...?

OFFSIDE:

- a) ¿Qué quiero decir cuando les diga?:
“...ÚLTIMO PIE...”
- b) ¿La línea de 3/4 a qué distancia deben estar del Scrum?



PRINCIPIOS RECTORES.

DURANTE EL PARTIDO: LOS 4 PUNTOS

DIRIGIMOS:

- Cerca de la jugada.
- Observando el rostro y gestos de los chicos
- Adelantándonos a la posible acción de juego y advirtiéndolo: “el tackle es abajo”, “disponga la pelota”, “jugá esa pelota”, “no embistas”, “buscá el espacio”, “posición”, “vista”...
- Explicando de manera simple y concreta los fallos sancionados

El Referee:

Tiene un destacado rol preventivo utilizando **PALABRAS LLAVES O CLAVES**

Favorece la seguridad, continuidad y mejor desarrollo del juego.

PRINCIPIOS RECTORES.

DESPUÉS DEL PARTIDO: LOS 3 PUNTOS

- **DEBEMOS:** Llamar a los chicos para que se saluden.
- Salir de la cancha junto a los jugadores.
- Tratar de reconocerlos en el 3er Tiempo y saludarlos.



CATEGORÍAS M5/M6/M7.

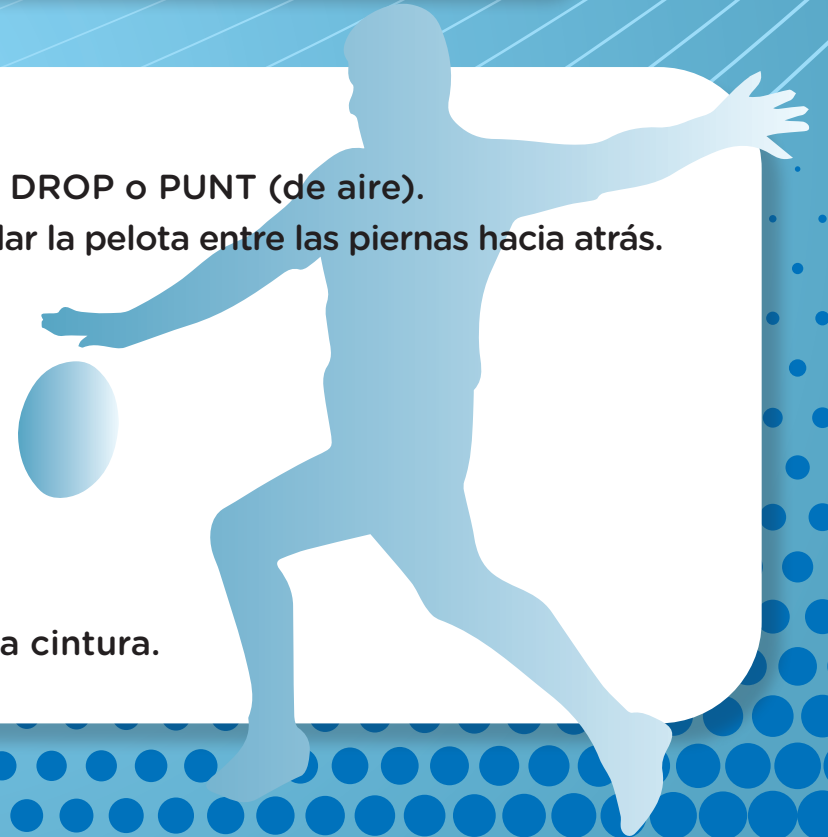
5 jugadores por equipo como máximo.

- Tener 2 pelotas siempre.
- Entrenadores en el campo de juego resolviendo las situaciones que se presenten.
- Motivación y refuerzos positivos.
- Buscar que todos participen.

OBJETIVOS:

Motivar a los jugadores a la búsqueda de espacios, disfrutando lo que hacen en un ambiente divertido y seguro.

- Inicio y reinicio de partido, es de DROP o PUNT (de aire).
- Reinicio posterior al TRY, reinicia el equipo que marcó, de DROP o PUNT (de aire).
- Posterior a cada TAG, el PORTADOR puede pasar o hacer rodar la pelota entre las piernas hacia atrás.
- 2 TAGS uno a cada lado en la cintura.
- Equipo Defensor a 5 metros para reinicio de juego.
- Se reinicia de Free Kick cuando:
 - Fuera del campo del juego
 - Knock on
 - Pase Forward
 - 4 TAGS
- El jugador sin un TAG, NO participa hasta colocárselo en la cintura.



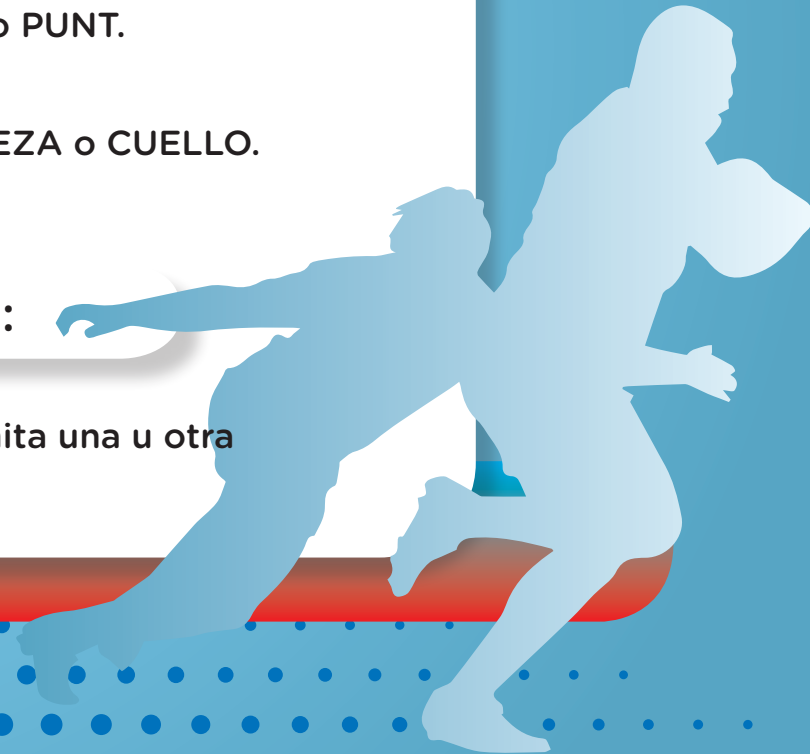
CATEGORÍA M8.

INFO GENERAL:

- 5 jugadores por equipo.
- NO HAY LINE OUT, se reinicia con Free Kick.
- NO HAY RUCK. Se prioriza la caída, protección y presentación de la pelota.
- El que marcó TRY reinicia, de DROP o PUNT.
- MAUL hasta 1 metro.
- HAND OFF PROHIBIDO sobre la CARA, CABEZA o CUELLO.

TACKLE O ABRAZADO:

- Se pueden dar ambas situaciones, no se limita una u otra



CATEGORÍA M8.

SCRUM:

- 1 vs 2 HOMBRO sobre CADERA.
 - Defensa Backs a 3 metros.
- Secuencia de asimiento: CUCLILLAS - TOMARSE - YA.
 - Medio Scrum defensa, marca detrás del SCRUM.
 - Medio Scrum ataque, libre decisión.
- EI REFEREE APOYA la PELOTA en la línea media del SCRUM.
 - NO HAY hooking, AVANZO contra RESISTO. Tira saca.
- Hacer foco en la posición de la espalda, del que empuja.
 - Tomarse del oponente al formar, garantizando ESTABILIDAD.

OBJETIVO:

Motivar a los jugadores a la búsqueda de espacios, disfrutando lo que hacen en un ambiente divertido y seguro.



CATEGORÍA M9.

INFO GENERAL:

- REFEREES COMO MODERADORES de juego, estimulando el uso de la ventaja.
Ej: "Knock on juega verde" o "es RUCK juega rojo",
garantizando los espacios y la continuidad.
- El que marcó el TRY reinicia de DROP.
- Roles de tackleador y tackleado.
- 7 jugadores por equipo.
- MAUL hasta 1 metro.
- HAND OFF PROHIBIDO sobre CARA, CABEZA o CUELLO.

INFO GENERAL:

- Se tacklea debajo de la cintura.
- Se puede jugar con reglas de M8, de ser necesario.



CATEGORÍA M9.

SCRUM:

- 2 vs 3 HOMBRO sobre CADERA.
- Secuencia de asimiento: CUCLILLAS - TOMARSE - YA.
 - Defensa Backs a 4 metros.
 - Medio Scrum defensa, detrás del SCRUM.
 - Medio Scrum ataque, Libre Decisión.
- EI REFEREE APOYA la PELOTA en la línea media del SCRUM.
 - NO HAY hooking, AVANZO contra RESISTO. Tira saca.
 - Hacer foco en la posición de las espaldas.
- Tomarse del oponente al formar, garantizando ESTABILIDAD.

LINEOUT:

- Se posicionan a 3 metros del TOUCH.
 - Defensa Backs, a 5 metros.
 - Medio metro de separación entre las hileras.
- HAY DISPUTA, los jugadores saltan por sus propios medios.
- El receptor de la hilera, con posesión, NO puede salir jugando, DEBE hacer un pase.
 - NO hay roles definidos, TODOS pueden saltar o lanzar (SUGERENCIA).
 - Tomarse del oponente al formar, garantizando ESTABILIDAD.

CATEGORÍA M9.

RUCK:

- 1 VS 1.
- 1 SOLA y UNICA DISPUTA “DEFINIDA + Color”.
- Se DEBE hacer foco en la postura, al llegar al RUCK.
- PENALIZAR INMEDIATAMENTE EL SQUEEZE BALL.

OBJETIVO:

- Seguridad.
 - Veo.
 - Analizo.
 - Decido.



CATEGORÍA M10.

INFO GENERAL:

- REFEREES COMO MODERADORES de juego, estimulando el uso de la ventaja.
Ej: "Knock on juega verde" o "es RUCK juega rojo", garantizando los espacios y la continuidad.
- Reinicia el juego el equipo que NO marcó TRY, de DROP.
- 9 jugadores por equipo.
- MAUL hasta 1 metro.
- HAND OFF PROHIBIDO sobre CARA, CABEZA o CUELLO.
- CONVERSIÓN FRENTE A LOS POSTES.

TACKLE:

- Se tacklea debajo de la cintura.

CATEGORÍA M10.

SCRUM:

- 2 +1 VS 3 HOMBRO sobre CADERA.
- Secuencia de asimiento: CUCLILLAS - TOMARSE - YA.
 - Defensa de Backs, a 4 metros.
 - Medio Scrum defensa, marca detrás del SCRUM.
 - Medio Scrum ataque, libre Decisión.
- NO HAY hooking, AVANZO contra RESISTO. Tira saca.
 - Medio Scrum introduce la pelota.
- Tomarse del oponente al formar, garantizando ESTABILIDAD.

LINEOUT:

- 2 VS 2.
- Se posicionan a 3 metros del TOUCH.
 - Defensa de Backs, a 5 metros.
 - Medio metro de separación entre las hileras.
- HAY DISPUTA, los jugadores saltan por sus propios medios.
- El receptor de la hilera, con posesión, NO puede salir jugando, DEBE hacer un pase.
 - NO hay roles definidos, TODOS pueden saltar o lanzar (SUGERENCIA).

CATEGORÍA M10.

RUCK:

- 1 VS 1.
- 1 SOLA y UNICA DISPUTA “DEFINIDA + Color”.
- Se DEBE hacer foco en la postura, al llegar al RUCK.
- PENALIZAR INMEDIATAMENTE EL SQUEEZE BALL.

OBJETIVO:

- Seguridad.
- Veo.
- Análisis.
- Decido..



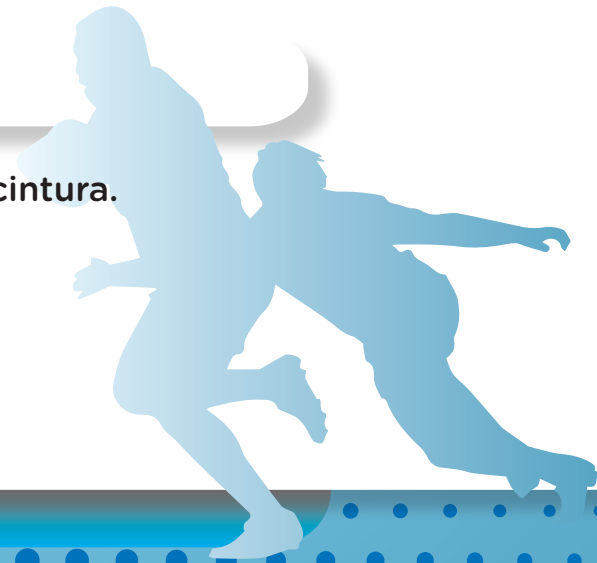
CATEGORÍA M11.

INFO GENERAL:

- REFEREES COMO MODERADORES de juego, estimulando el uso de la ventaja.
Ej: "Knock on juega verde" o "es RUCK juega rojo", garantizando los espacios y la continuidad.
- Reinicia el juego de DROP, el equipo que NO marcó TRY.
- 10 jugadores por equipo.
- MAUL hasta 1 metro.
- CONVERSIÓN FRENTE A LOS POSTES.
- HAND OFF PROHIBIDO sobre CARA, CABEZA o CUELLO.

TACKLE:

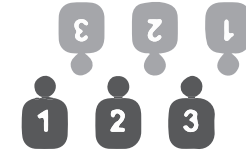
- Se tacklea debajo de la cintura.



CATEGORÍA M11.

SCRUM:

- 3 VS 3 TODOS en posición de EMPUJE HOMBRO CON HOMBRO.
- Secuencia de asimiento: CUCLILLAS - TOMARSE - YA.
 - Defensa de Backs, a 5 metros.
 - Medio Scrum defensor, marca detrás del SCRUM.
 - Medio Scrum ataque, Libre Decisión.
- NO HAY hooking, AVANZO contra RESISTO. Tira saca.
 - Medio Scrum introduce la pelota.
- Tomarse del oponente al formar, garantizando ESTABILIDAD.



LINEOUT:

- 3 VS 3.
- Se posicionan a 3 metros del TOUCH.
 - Defensa de Backs, a 7 metros.
 - Medio metro de separación entre las hileras.
- HAY DISPUTA, los jugadores saltan por sus propios medios.
- El receptor de la hilera, con posesión, NO puede salir jugando, DEBE hacer un pase.
 - NO hay roles definidos, TODOS pueden saltar o lanzar (SUGERENCIA).

CATEGORÍA M11.

RUCK:

- 2 VS 2.
- 1 SOLA y UNICA DISPUTA “DEFINIDA + Color”.
- Se DEBE hacer foco en la postura, al llegar al RUCK.
- PENALIZAR INMEDIATAMENTE EL SQUEEZE BALL.

OBJETIVO:

- Seguridad.
 - Veo.
 - Análisis.
 - Decido.



CATEGORÍA M12.

INFO GENERAL:

- Aparece la figura del REFEREE, como FACILITADOR de las Leyes del Juego.
 - Garantizar ESPACIOS.
 - Reinicia de DROP, el juego el equipo que NO marcó TRY.
 - 12 jugadores por equipo.
 - MAUL hasta 1 metro.
 - Conversiones según Leyes del Juego.
- HAND OFF PROHIBIDO sobre CARA, CABEZA o CUELLO.

TACKLE:

- Se tacklea debajo de la cintura.



CATEGORÍA M12.

SCRUM:

- 3+2 vs 3+2 en posición de EMPUJE HOMBRO con HOMBRO.
- Secuencia de asimiento: CUCLILLAS - TOMARSE - YA.
 - Defensa de Backs, a 5 metros.
- Medio Scrum defensor marca detrás del SCRUM.
 - Medio Scrum ataque Juega Libre Decisión.
- NO HAY hooking, AVANZO contra RESISTO. Tira saca.
 - Medio Scrum introduce la pelota.
- Tomarse del oponente al formar, garantizando ESTABILIDAD.

LINEOUT:

- 4 vs 4.
 - Se posicionan a 4 metros del TOUCH.
- Se DEBE colocar a un oponente al que lanza la pelota, en la boca del Line.
 - Defensa de Backs, a 7 metros.
 - Medio metro de separación entre las hileras.
- HAY DISPUTA, los jugadores saltan por sus propios medios.
- El receptor de la hilera, con posesión, NO puede salir jugando, DEBE hacer un pase.

CATEGORÍA M12.

RUCK:

- Libre cantidad.
- 1 SOLA y UNICA DISPUTA “DEFINIDA + Color”.
- Se DEBE hacer foco en la postura, al llegar al RUCK.
- PENALIZAR INMEDIATAMENTE EL SQUEEZE BALL. D.

OBJETIVO:

- Seguridad.
- Garantizar espacios.
- CONTINUIDAD MEDIANTE LA PREVENCIÓN.



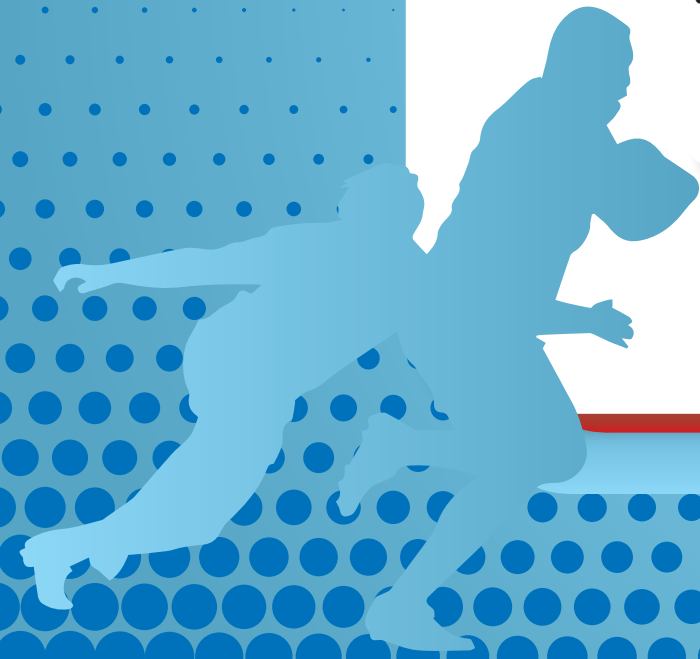
CATEGORÍA M13.

INFO GENERAL:

- Aparece la figura del REFEREE, como FACILITADOR de las Leyes del Juego.
 - Garantizar ESPACIOS.
- Reinicia el juego de DROP, el equipo que NO marcó TRY.
 - 12 jugadores por equipo.
 - MAUL hasta 1 metro.
 - Conversiones según Leyes del Juego.
- HAND OFF NO sobre CARA, CABEZA o CUELLO

TACKLE:

- Se tacklea debajo de la cintura.



CATEGORÍA M13.

SCRUM:

- 3+2+1 vs 3+2+1 en posición de EMPUJE , quien forme de #8, NO puede levantarse con la pelota.
- Secuencia de asimiento: CUCLILLAS - TOMARSE - YA.
 - Defensa de Backs a 5 metros.
 - Medio Scrum defensa detrás del SCRUM.
 - Medio Scrum ataque Juega Libre Decisión.
- NO HAY hooking, AVANZO contra RESISTO. Tira saca.
 - Medio Scrum introduce la pelota.
- Tomarse del oponente al formar, garantizando ESTABILIDAD.

LINEOUT:

- 5 vs 5.
- Se posicionan a 4 metros del TOUCH.
- Se DEBE colocar a un oponente al que lanza la pelota, en la boca del Line.
 - Defensa de Backs a 7 metros.
 - Medio metro de separación entre las hileras.
- HAY DISPUTA, los jugadores saltan por sus propios medios.
- El receptor de la hilera, con posesión, NO puede salir jugando, DEBE hacer un pase.

CATEGORÍA M13.

RUCK:

- Libre cantidad.
- 1 SOLA y UNICA DISPUTA “DEFINIDA + Color”.
- Se DEBE hacer foco en la postura, al llegar al RUCK.
- PENALIZAR INMEDIATAMENTE EL SQUEEZE BALL.

OBJETIVO:

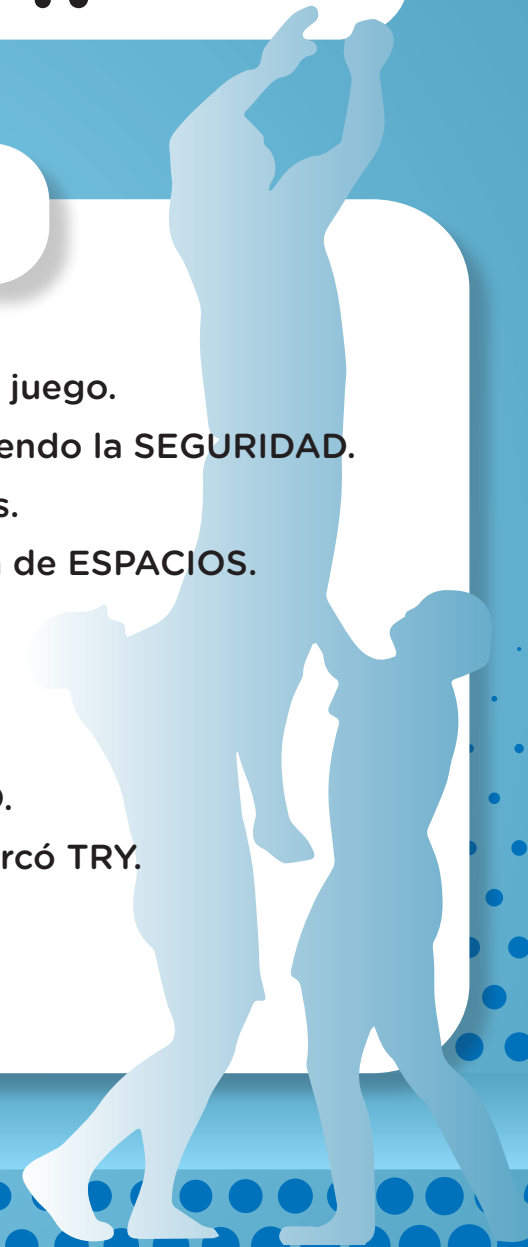
- Seguridad.
- Garantizar espacios.
- CONTINUIDAD MEDIANTE LA PREVENCIÓN.



CATEGORÍA M14.

INFO GENERAL:

- REFEREE como FACILITADOR, de las Leyes del juego.
- Prevención de las infracciones, utilizando la ventaja, manteniendo la SEGURIDAD.
 - "PARA QUE" se sancionan las infracciones.
- Buscar la continuidad del juego, alentando la búsqueda de ESPACIOS.
 - MAUL puede avanzar HASTA 2 metros.
 - HAND OFF según Leyes del Juego.
 - 15 jugadores por equipo.
- CONVERSIÓN SEGÚN LEYES DEL JUEGO.
- Reinicia el juego DE DROP, el equipo que NO marcó TRY.



CATEGORÍA M14.

SCRUM:

- 8 vs 8, el jugador que juega de #8 puede levantarse, pero NO DEBE ir al CONTACTO.
 - Defensa de Backs a 5 metros.
- Secuencia de asimiento: CUCLILLAS - TOMARSE - YA.
- Medio Scrum defensa, marca según Leyes del Juego.
 - Medio Scrum ataque, juega libre decisión.
- HAY HOOKING y avance controlado contra resisto MAX 1,5 metros.

LINEOUT:

- 7 vs 7.
 - Se posicionan a 5 metros del TOUCH.
- Se DEBE colocar a un oponente al que lanza la pelota.
 - Defensa de Backs a 10 metros.
- Durante el 1er Semestre, ambos equipos DEBEN conformar las plataformas de salto, pero el equipo DEFENSOR NO DISPUTA.
- Si en el 2do SEMESTRE, HAY DISPUTA, DEBEN buscar la pelota con las DOS manos.

CATEGORÍA M14.

RUCK:

- Libre cantidad.
- 1 SOLA y UNICA DISPUTA “DEFINIDA + Color”.
- Se DEBE hacer foco en la postura, al llegar al RUCK.
- PENALIZAR INMEDIATAMENTE EL SQUEEZE BALL.

TACKLE:

- Se tacklea debajo de la cintura.

OBJETIVO:

- Seguridad.
- Que los chicos aprendan sobre el reglamento jugando.



JUGADORES PARTICIPANDO EN EL RUCK:

- M14, M13 y M12. Ruck permitido. Primera y única disputa, libre cantidad de jugadores y libre juego.
- M11. Ruck permitido. Primera y única disputa, hasta dos jugadores por lado.
- M10 y M9. Ruck permitido. Sólo una única y primer disputa, un solo jugador por lado. Se procura comenzar con el desarrollo de la destreza del ruck poniendo foco en la postura para llegar al ruck. Generar una disputa pero controlada en el marco de la seguridad.
- M8. No hay ruck. Si el portador de la pelota cae al suelo, el equipo defensor no podrá disputar la pelota, permitiendo al ataque mantener la posesión de la pelota. Se procura dar prioridad al desarrollo de la enseñanza de caer después del tackle, protección y presentación de la pelota.
- M7 y M6. No hay ruck. Se procura dar prioridad al desarrollo de la confianza en las acciones de avanzar, evadir, percepción del espacio, marcar puntos.

JUGADORES PARTICIPANDO EN EL RUCK:

DESARROLLO DEL RUCK

M6 y M7: No hay Ruck.

M8: No hay Ruck.

M9 y M10: 1ºy única disputa. 1 solo jugador por lado.

M11: 1ºy única disputa. Hasta 2 jugadores por lado.

M12 : 1ºy única disputa. Libre cantidad de jugadores por lado.

M13 y M14: 1º y única disputa. Libre cantidad de jugadores.



RESUMÉN SCRUM:

- M14, M13 y M12. Ruck permitido. Primera y única disputa, libre cantidad de jugadores y libre juego.
- M11. Ruck permitido. Primera y única disputa, hasta dos jugadores por lado.
- M10 y M9. Ruck permitido. Sólo una única y primer disputa, un solo jugador por lado. Se procura comenzar con el desarrollo de la destreza del ruck poniendo foco en la postura para llegar al ruck. Generar una disputa pero controlada en el marco de la seguridad.
- M8. No hay ruck. Si el portador de la pelota cae al suelo, el equipo defensor no podrá disputar la pelota, permitiendo al ataque mantener la posesión de la pelota. Se procura dar prioridad al desarrollo de la enseñanza de caer después del tackle, protección y presentación de la pelota.
- M7 y M6. No hay ruck. Se procura dar prioridad al desarrollo de la confianza en las acciones de avanzar, evadir, percepción del espacio, marcar puntos.

RESUMÉN SCRUM:

| Scrum | Jugadores | Ataque | Defensa | Off side ½ Scrum | Off side Backs |
|-------|----------------|-------------------------------|----------------|-----------------------|----------------|
| M.14 | 3+4+1 vs 3+4+1 | Hooking y Avance controlado | Resiste | Según Leyes del juego | 5m |
| M.13 | 3+2+1 vs 3+2+1 | Avance controlado sin hooking | Resiste | Detrás del Scrum | 5 m. |
| M.12 | 3+2 vs 3+2 | Avance controlado sin hooking | Resiste | Detrás del Scrum | 5 m. |
| M.11 | 3 vs 3 | Avance controlado sin hooking | Resiste | Detrás del Scrum | 5 m. |
| M.10 | 2+1 vs 3 | Avance controlado sin hooking | Resiste de pie | Detrás del Scrum | 4 m. |
| M.9 | 2 vs 3 | Avance controlado sin hooking | Resiste de pie | Detrás del Scrum | 4 m. |
| M.8 | 1 vs 2 | Avance controlado sin hooking | Resiste de pie | Detrás del Scrum | 3 m. |



DESARROLLO DEL LINE

M9- lanzador - 1 vs. 1 no especifica lanzador ni saltador, saltan desde el lugar, todos los jugadores deben lanzar o saltar.

M10- lanzador 2 vs. 2 no especifica lanzador ni saltador, saltan desde el lugar, todos los jugadores deben lanzar o saltar.

M11- lanzador 3 vs. 3 no especifica lanzador ni saltador, jugadores pueden moverse y saltar. Todos los jugadores deben tener la posibilidad de lanzar o saltar en un line por lo menos en un line partido.

M12- 1 lanzador 5 vs. 5, jugadores pueden moverse y saltar. Continuar rotando a los jugadores en todos los roles.

M13- 1 lanzador 5 vs. 5, jugadores pueden moverse y saltar.

M14- 1 lanzador 7 vs. 7, se puede levantar pero solo lo hace el equipo que lanza la pelota el otro equipo no puede disputar saltando ni levantando.



RESUMÉN LINEOUT:

| Categoría | Jugadores que participan | Levantar al saltador | Oposición al saltador | Off side Backs |
|---------------|--------------------------|----------------------|---|----------------|
| M.14 | 1+7+1 | SI | NO *Ver Jugadores que participan en el Line out | 10 m. |
| M.13 | 1+5+1 | NO | SI | 7 m. |
| M.12 | 1+4+1 | NO | SI | 7 m. |
| M.11 | 1+3+1 | NO | SI | 7 m. |
| M.10 | 1+2+1 | NO | SI | 5 m. |
| M.9 | 1+1+1 | NO | SI | 5 m. |
| M.8 M.7 y M.6 | No hay Lineouts | | | |



DEL “PROBÁ RUGBY” AL “TACKLE”

M6 y M7 : “Proba Rugby”


M8: Agarrar “1-2-3 Pasar” - “También se puede tacklear”

M9: Tacklear u ocasionalmente Agarrar “1-2-3 pasar”

M10 a M14: Tacklear



DEL “PROBÁ RUGBY” AL “TACKLE”



| Categoría | Modalidad |
|---------------------------------------|--|
| M.14 a M.10 | Tackle desde la cintura hacia abajo |
| M.9 | Tackle desde la cintura hacia abajo. Si uno de los entrenadores propone se puede jugar con reglas de M.8 |
| M.8 | Abrazar 1,2,3 o Tackle desde la cintura hacia abajo El portador de la pelota que es sostenido por un defensor durante tres segundos tiene la obligación de pasar la pelota. El defensor debe abrazar apoyando su hombro en el portador |
| M.6 y M7 * Ver Guía de Proba Rugby | Proba Rugby (TAG) |

BIBLIOGRAFÍA:

- Reglamentos de juego de World Rugby
- Reglamento Nacional de Rugby Infantil UAR
 - Rugby Ready WR
 - Coaching de niños WR.





UNIÓN DE RUGBY
DE ROSARIO

