

GUÍA DE MANEJO DEL JUEGO



UNIÓN DE RUGBY DE ROSARIO

TEMPORADA 2024

disciplina. respeto. integridad. pasión. trabajo en equipo.

LAS 5 ÁREAS CLAVES

Se han definido 5 ÁREAS CLAVES del juego. Estas áreas tendrán impacto en la calidad de la experiencia de todos los que participan del juego. Dentro de estas áreas, destacamos cambios a la Ley o áreas de enfoque para esta Temporada de Competencias.

Cada aspecto se resume a continuación y se detalla en el documento.

1.SEGURIDAD

PRUEBA GLOBAL DE LA LEY DE TACKLE ALTO
PROCESO DE CONTACTO EN LA CABEZA

2.VELOCIDAD

TACKLE ALTO
VELOCIDAD EN EL BREAKDOWN
ACCIÓN POSITIVA DEL PESCADOR
“USELA” COMO AVISO PARA JUGAR

3.ESPACIOS

OFFSIDE EN EL TACKLE & BREAKDOWN
KICKS EN EL JUEGO GENERAL

4.SET-PIECE

SECUENCIA DEL SCRUM
MANEJO DE LA DISPUTA POSTERIOR
OFFSIDE DEL N°9 DEFENSOR
SECUENCIA DEL LINEOUT
DISPUTA EN EL AIRE
FORMACIÓN DEL MAUL

5.INTERACCIONES

RELACIÓN ENTRENADOR/REFEREE
RELACIÓN CAPITÁN/REFEREE
OPORTUNIDAD DE “DEVOLUCIONES”

OTROS

DISCIPLINA

La implementación de la Guía de Manejo del Juego y las Áreas de Enfoque del juego es responsabilidad de todos los participantes. Un enfoque colaborativo y la voluntad de participar en debates proactivos permitirán una mayor comprensión de las diferentes funciones y la implementación práctica. Todo esto generará un ambiente más agradable.

1.SEGURIDAD

PRUEBA GLOBAL DEL TACKLO ALTO (Divisiones Juveniles de M15 a M19)

Nueva Ley - 9.13

“Un jugador no debe tacklear a un oponente antes, tardíamente o de manera peligrosa. El tackle peligroso incluye, entre otros, tacklear o intentar tacklear a un oponente por encima de la línea del esternón, incluso si el tackle comienza por debajo de la línea del esternón”.

El objetivo principal del Tackle bajo el esternón es disminuir los casos de colisiones directas entre cabezas y conmociones cerebrales. Entonces, ¿cómo pueden los entrenadores preparar adecuadamente a los jugadores para diversas situaciones de tackle y cómo pueden los referees manejar eficazmente estos diversos escenarios?

Los entrenadores deben asegurarse de que se enseñen las técnicas adecuadas tanto en entornos de entrenamiento controlados como en entornos de juego.

Los Referees deben hacer cumplir las leyes con el principio de que las infracciones deben ser “Claras y Obvias”; de lo contrario, deben “Seguir Jugando” y permitir que el juego continúe.



JUEGO SUCIO

ESTRUCTURA DE SANCIONES

RC

YC

PK

CONTACTO
CABEZA/CUELLO

ALTO IMPACTO
DIRECTO

ALTO IMPACTO
INDIRECTO
BAJO IMPACTO
INDIRECTO

POCA FUERZA
INDIRECTA

¿HAY ALGÚN FACTOR MITIGANTE?

- Caída repentina/significativa de altura o cambio de dirección del portador de la pelota
- Un cambio tardío en la dinámica del otro jugador en el contacto
- Un esfuerzo por envolver/agarrar y no tener tiempo para adaptarse
- Tackleador pasivo: Pies plantados, cero movimiento hacia adelante, cae hacia atrás

CUANDO NO HAY FACTORES MITIGANTES

- La mitigación no se aplicará a actos de juego sucio intencionales o altamente imprudentes.
- Disponer del espacio y el tiempo para tomar una decisión.
- Tenga en cuenta que el ruck se arbitrará según el proceso de contacto con la cabeza y no según la prueba de altura de tackle.

2. VELOCIDAD

1. TACKLEADOR

Altura del tackle

Sin impacto al portador de la pelota: rodar hacia el este/oeste inmediatamente.

2. ASISTENTE DEL TACKLE

Liberación clara

Soportar el peso del cuerpo: las manos en el suelo que quieran ganar la pelota o ralentizar que el tackleado suelte deben ser penalizadas.

3. JUGADOR TACKLEADO

Rodar demás y "retener la pelota" para retrasar la pesca de la misma cuando está bajo presión.

La pelota debe estar disponible inmediatamente para jugar.

4. PESCADOR

Debe soportar el peso de su cuerpo

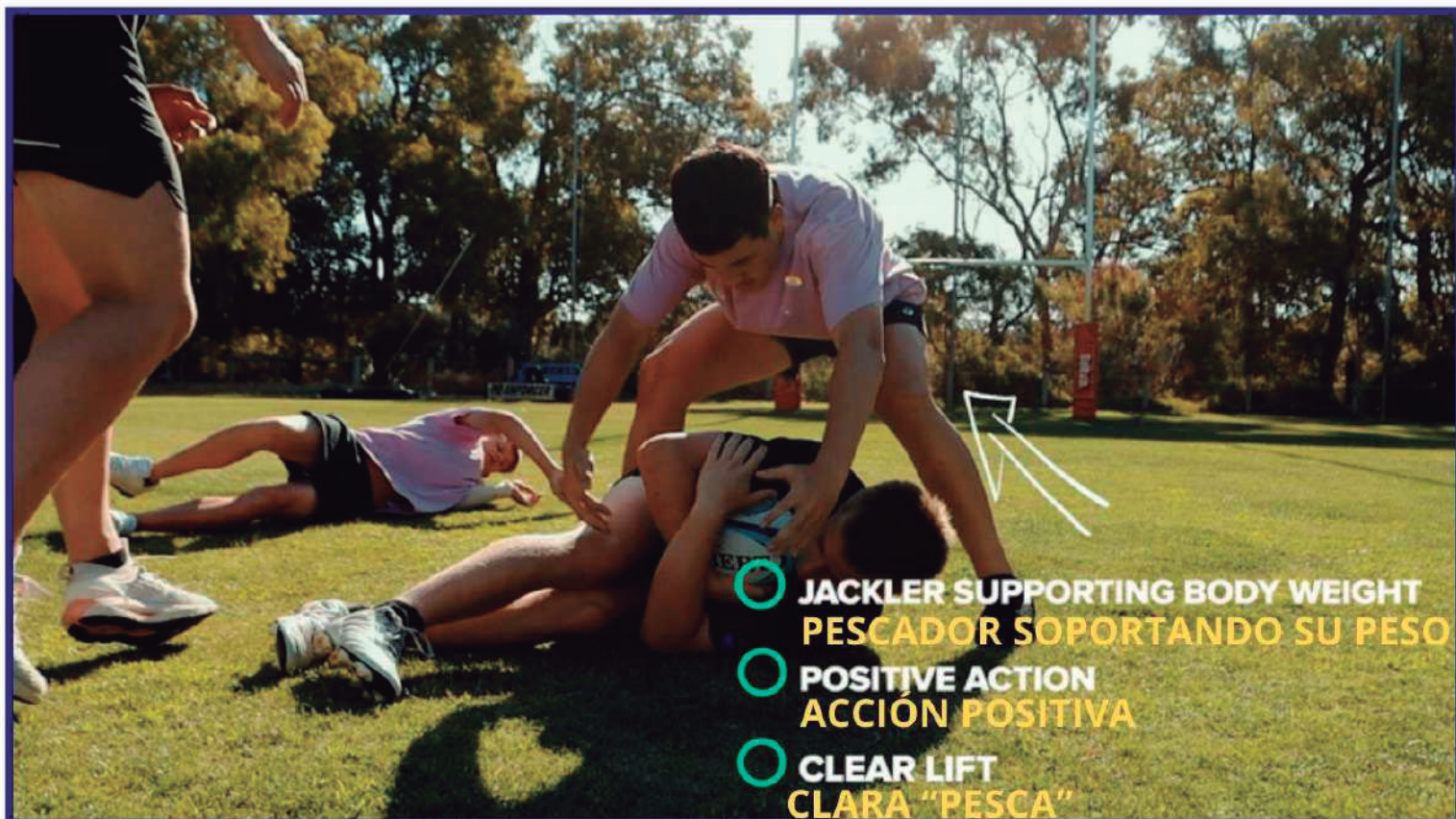
Ir directo hacia la pelota **PESCA CLARA. ACCIÓN POSITIVA.**

El jugador que muestra una clara "pesca" y no gana la pelota debe ser recompensado.

Siempre que sea posible, se debe jugar de manera proactiva y aprovechar las ventajas para crear continuidad. Si esto no es posible.

SANCIÓN - PK

"¡Usela!" en el ruck - Cuando la pelota ha sido claramente ganada por un equipo en el ruck y la misma está disponible para ser jugada inmediatamente por el medio scrum u otro jugador. El equipo tiene 5 segundos para jugar el balón. **SANCIÓN- SCRUM**

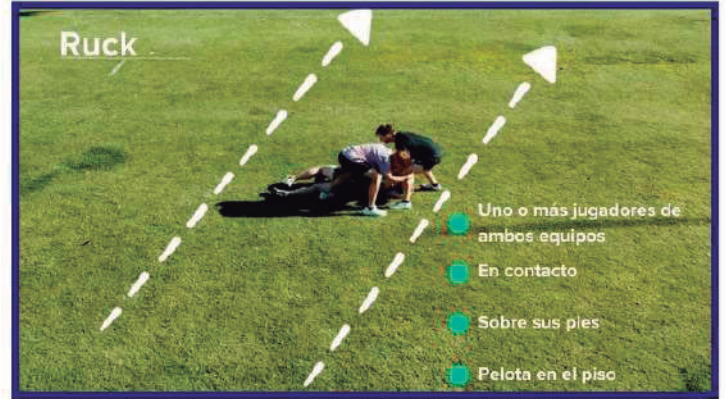


3.ESPACIOS

BREAKDOWN/RUCK

Jugadores claramente en onside.

Se debe alentar a los jugadores a que dejen espacio entre el breakdown/ruck y su línea defensiva.



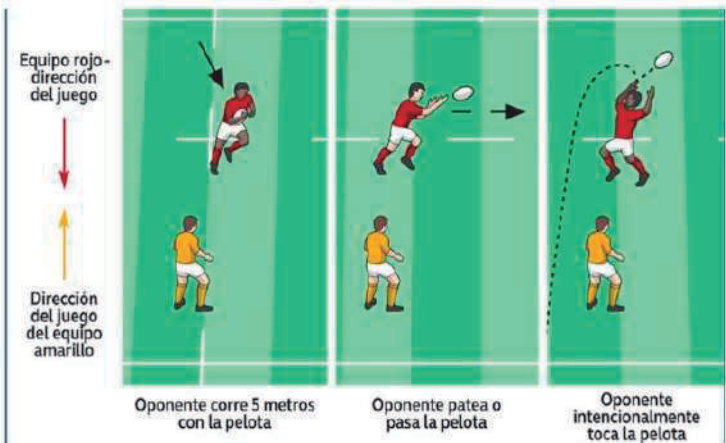
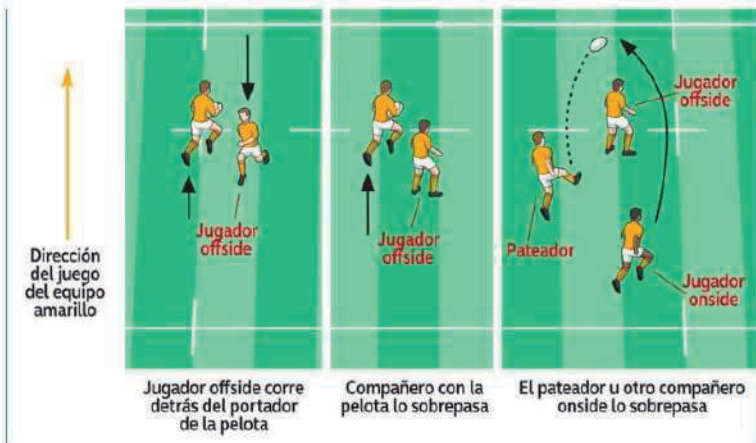
PATADAS

Todos los jugadores frente al pateador deben detenerse o no avanzar hasta que sean puestos en juego.

Los jugadores que no se encuentren dentro de los 10 metros desde donde cae la pelota pueden ser puestos en juego;

Jugadores del pateador/onside: correr o retirarse hacia los jugadores en onside

Jugador receptor: Corre 5m, pasa o patea la pelota.



MANTENER EL ESPACIO DENTRO DEL JUEGO ES PARTE INTEGRAL DE LA CONTINUIDAD DEL MISMO.

JUGADORES: TENER ESPACIO PERMITE TIEMPO Y OPORTUNIDAD PARA TOMAR MEJORES DECISIONES.

REFEREES: EL ESPACIO CREA TIEMPO ENTRE CADA DISPUTA, LO QUE OFRECE UNA MAYOR OPORTUNIDAD PARA UNA TOMA DE DECISIONES MÁS CLARA.

4.SET PIECE

SCRUM

CUCLILLAS

Estabilidad
Encuadrado
Altura
Posición de los pies

TOMARSE

Balance-FK
Espacio en el tomarse-FK
Pié de freno del hooker-FK
Estabilidad-FK

YA

Posicionados, listos p/empujar-FK
Demorar tirar la pelota-FK
No hookear -FK

DISPUTA POST INGRESO

El empujar recto: debe ser recompensado, un equipo debe empujar recto. Nota: un equipo que retrocede mientras permanece encuadrado no debe ser penalizado.

Pilar derecho: se agarra al cuerpo, no al brazo. Pilar izquierdo: codo apuntando hacia la línea de touch. Nota: estas no son infracciones penalizables si el scrum está estable, pero se considerarán si el scrum colapsa.

Medio Scrum Defensivo: No se permite pasar la línea media del scrum antes del ingreso de la pelota. Defiende en la línea media (dentro de 1 m), en el último pie (#8) o 5 m atrás (con la línea de onside de los backs).

LINEOUT Y MAUL

FORMACIÓN

Hooker sobre la marca
Separación (GAP) - 1m
Hooker contrario a (2x2m)
No salir de la línea (claramente parado)
SANCIÓN -FK

DISPUTA

Lanzamiento disputado = las 2 manos s/su cabeza
Eleva y sostiene al compañero
SANCIÓN -FK
No caer del otro lado jug. oponente -PK
No tocar al saltador en el aire-PK

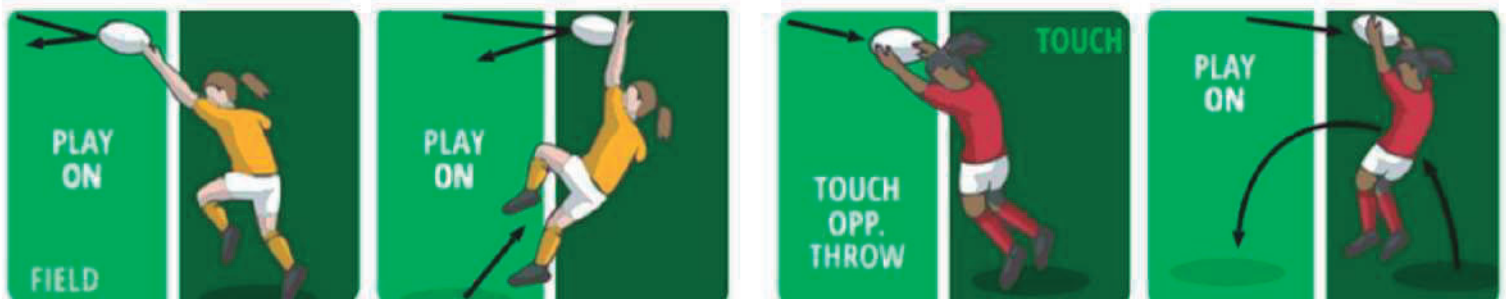
MAUL

DEFENSA
Derrumbar o saltar s/el maul -PK
Arrastar oponente fuera del maul-PK
ATAQUE
Entrada de costado/Colapso-PK
Obstrucción a los portadores-PK
Transferir la pelota hacia atrás sin estar en contacto-PK

Cuando se ha producido una infracción defensiva, se debe jugar con una gestión proactiva y con ventaja para crear continuidad. Si esto no es posible, sancione adecuadamente.

Una infracción del ataque debe sancionarse inmediatamente para evitar confusión.

LÍNEA DE TOUCH



5.INTERACCIONES

ANTES DEL PARTIDO

Fomentamos el diálogo entre Entrenadores, Capitanes y Referees previo al partido. Debería haber:

- Charla con Primeras Líneas
- Capitán y Referee para establecer relación dentro de la cancha.
- Proporcionar claridad en las Leyes
- Proporcionar comprensión sobre cómo el equipo podría querer jugar y permitir al Referee la oportunidad de facilitar esto dentro de las Reglas.

Una discusión proactiva y significativa generará una mayor claridad y mejores relaciones entre todos los participantes del juego.

DURANTE EL PARTIDO

Esta temporada queremos una postura más firme en los partidos; conversación recíproca, protesta ante las decisiones y conducta antideportiva entre los jugadores.

Se alentará a los Referees a manejar cada escenario con contexto, pero tendrán las siguientes herramientas de gestión a su disposición dependiendo de la gravedad.

Advertencia: palabras claras y firmes con el jugador o el Capitán.

PK

PK y Tarjeta Amarilla: comportamiento repetido o de gravedad

Tarjeta Roja - abuso, discriminación, violencia, etc.

DESPUES DEL PARTIDO

De preferencia nadie se debería acercar a los Referees inmediatamente después del partido para comentar o pedir explicaciones de algo sobre el mismo. Esperar al menos 15 minutos antes de llevar a cabo cualquier discusión.

Es importante que el Referee participe del Tercer Tiempo, de no poder, avisar con antelación de manera que nadie presuponga que se fue por algún motivo inadecuado. El formar parte del Tercer Tiempo le permite al Referee compartir y comentar lo sucedido durante el partido.

Los comentarios se podrán alinear con las cinco áreas clave descritas en este documento.

El propósito;

- oportunidad de retroalimentación
- oportunidad de desarrollo
- construir mejores relaciones entre Entrenadores, Jugadores y Referees.
- Si es positivo, esto se extenderá a otros grados de competencia.

POLÍTICA DE DISCIPLINA - RECOMENDACIONES

La Política de Disciplina en el Rugby de la Unión está orientada para promover un ambiente positivo y respetuoso dentro del deporte. Su objetivo principal es eliminar el comportamiento deficiente o abusivo, especialmente dirigido a los Referees, Jugadores, Entrenadores y Espectadores, que socava el espíritu del juego. La política responsabilizará a los Clubes por la conducta de sus miembros y seguidores tanto dentro como fuera del campo de juego.

La Disciplina es una parte integral del Juego tanto dentro como fuera del campo de juego y está reflejada en la adhesión a las Leyes, Regulaciones y valores centrales del Rugby.

Se recomienda que, una vez terminado el partido, se revise la planilla de partido para verificar el resultado, los cambios y sustituciones, que hayan sido anotados los lesionados o con tarjeta azul y jugadores amonestados o expulsados.

El Referee es responsable de cerrar la planilla en el sistema.

COMPETENCIAS URR Y TRL - CANCHA LIMPIA

CANCHA LIMPIA

COMPETENCIA URR Y TRL

¿QUIENES?

ART. 39

A) SALVO LOS JUGADORES EN JUEGO, EL ÁRBITRO, LOS JUECES DE LÍNEA, EL MÉDICO(S) FIRMANTE(S) DE LA PLANILLA DE PARTIDO, EL FISIOTERAPEUTA (I POR EQUIPO), Y AYUDANTES DE JUEGO (AGUA Y/O TE, HASTA 2 POR EQUIPO), DURANTE LOS PARTIDOS NO ESTARÁ PERMITIDA LA PRESENCIA DE NINGUNA OTRA PERSONA DENTRO DEL ÁREA PERIMETRAL DE LA CANCHA.

¿CÓMO?

TODAS LAS PERSONAS AUTORIZADAS DEBERÁN ESTAR IDENTIFICADAS (EJ.: BRAZALETE, CHALECO). LOS AYUDANTES DE JUEGO CON AGUA SOLO PODRÁN INGRESAR A LA CANCHA CUANDO EL JUEGO ESTÉ DETENIDO, DEBIÉNDOSE MANTENER DENTRO DEL ÁREA TÉCNICA DURANTE EL DESARROLLO DEL JUEGO. EN SITUACIÓN DE PENAL A LOS PALOS EL AYUDANTE DE TEE DEBERÁ RETIRARSE DEL CAMPO DE JUEGO MIENTRAS SE REALICE EL MISMO

¿DÓNDE?







UNIÓN DE RUGBY DE ROSARIO

Guía de Manejo del Juego

Traducción y edición: Fernando M. Guerrero - Referente Regional Referees Litoral - UAR
Fuente: <https://australia.rugby/participate/referee/laws>

UNIÓN DE RUGBY DE ROSARIO - CONTACTO



UNIÓN DE RUGBY
DE ROSARIO

Salta 2357

Te: 0341 4398877

Mail: secretaria@urr.org.ar

Web page: <https://urr.org.ar>