UN POCO DE HISTORIA

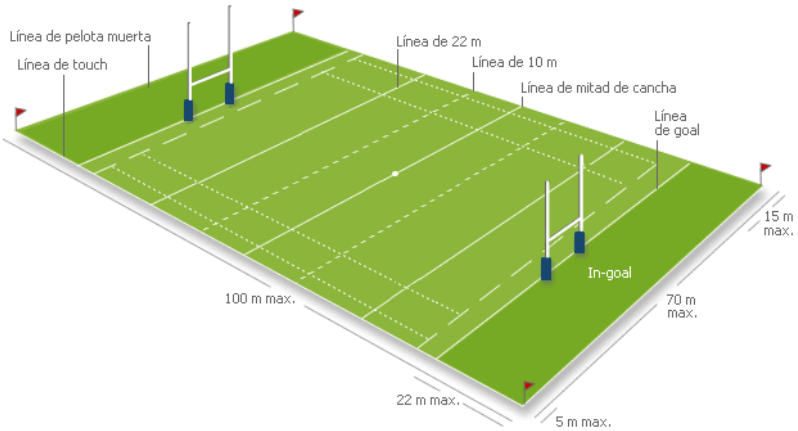
El rugby es un deporte de contacto en equipo nacido en Inglaterra. Es muy popular en las cuatro naciones que integran el Reino Unido (Inglaterra, Irlanda del Norte, Escocia y Gales), así como en tres de sus ex colonias británicas (Australia, Nueva Zelanda y Sudáfrica) y en Irlanda, Francia, Italia y Argentina. La versión más romántica cuenta que un niño, estudiante de la escuela pública de la ciudad de Rugby, vulnerando las reglas del fútbol, cogió el balón con las manos y comenzó a correr. Sin embargo, esta historia no es totalmente cierta pues se pueden encontrar antecedentes en la antigua Roma en un juego denominado haspartum.

En 1851 se editó en primer reglamento oficial, que separa definitivamente dos deportes: El rugby y el fútbol. Los dos torneos más importantes son El torneo de las seis naciones" y la Copa del Mundo. La federación española de Rugby se fundó en 1923.

CAMPO DE RUGBY

PARTES IMPORTANTES DEL CAMPO

Línea Ensayo o de goal: A partir der la cual comienza la zona de ensayo o in-goal.
10 metros: línea discontinua que se usa en el saque de centro.
22 metros: Linea usada en aspectos reglamentarios no trabajados en clase.
Linea de touch: equivale a la línea de banda.



SAQUE DE CENTRO

Se produce cuando se va a iniciar un partido, cuando comienza la segunda parte y cuando se continúa el juego tras un ensayo o una transformación de un golpe de castigo o un drop. Se realiza mediante un <u>bote pronto</u>. El equipo que saca debe estar en su campo y el equipo contrario en el suyo, detrás de la <u>línea de 10 m., pues el balón tiene que sobrepasar esa línea.</u>

El equipo que realiza un saque de centro debe ceder el balón al equipo contrario, la ventaja que obtiene es la de ganar terreno para realizar una defensa lo más cerca de su zona de ensayo. Para ello el jugador que hace el saque de centro <u>lanza el balón muy alto</u> para que dé tiempo a su equipo a correr y estar lo más cerca posible del balón cuando lo recepciona el equipo contrario.

FORMAS DE PUNTUAR EN RUGBY

ENSAYO: 5 PUNTOS. Cuando un jugador traspasa la línea de ensayo del contrario y pone el balón en el suelo. (Sólo será válido si lo efectúa con los brazos o la parte anterior del tronco).

TRANSFORMACIÓN: 2PUNTOS Cuando se consigue un ensayo, se tiene la oportunidad de convertir una patada desde cualquier punto de la línea longitudinal imaginaria que pasa por el punto donde se ha conseguido el ensayo. Para que sea válido ha de pasar por encima del poste transversal y entre los dos verticales de la portería o su prolongación. Se patea el balón tras ser colocado en el suelo. Se tendrá mejor ángulo cuanto más cerca del centro de la portería se haya realizado el ensayo.

GOLPE DE CASTIGO: 3 PUNTOS Cuando se comete una falta grave (excepto el avant que se castiga con melè) el árbitro pita y da a elegir entre poner en juego el balón desde donde se ha producido la falta o realizar un golpe de castigo. En la segunda opción el equipo no infractor intenta una transformación desde el punto donde se cometió la falta o en la vertical de éste, más atrás. Se patea el balón tras ser colocado en el suelo. La elección entre puesta en juego o golpe de castigo dependerá de lo alejado que este el balón de la portería, del marcador y del tiempo que quede de partido.

DROP O BOTE PRONTO: 3 PUNTOS Cuando cualquier jugador portador del balón chuta a portería durante el juego dejando que la pelota de un bote en el suelo antes de chutar

EL PASE ADELANTADO O AVANT

En rugby no está permitido progresar mediante pases con la mano como en el resto de deportes de equipo. Se produce avant o pase adelantado en las siguientes situaciones:

1- Un jugador pasa el balón a un compañero de su equipo hacia delante (en dirección a la zona donde tiene que ensayar)
2- A un jugador se le cae la pelota al suelo hacia delante y la coge de nuevo él u otro compañero de su equipo.
3- Un jugador pierde el control del balón y lo palmea varias veces seguidas sin que caiga al suelo avanzando hacia delante.

Sí está permitido dar pases adelantados con el pie en las siguientes situaciones:

1- Un jugador chuta con el pie y vuelve a coger el mismo la pelota habiendo ganado terreno.

2- Un jugador chuta el balón hacia delante y lo recoge otro jugador que partió desde la posición donde se realizó el "chut" o más atrás.

3- Un jugador chuta el balón a un jugador que está más adelantado que él y en el momento de la recepción el jugador que ha chutado ha corrido y se ha colocado a la altura del que recepciona el pase.

AGRUPAMIENTOS

Organizados: Melè o scrum

Tras una falta menor (Un pase adelantado o una caída involuntaria de la pelota hacia adelante, por ejemplo), se realiza una melé. La melé es una puja frente a frente, de un grupo de cada equipo, que se presentan agachados y para comenzar a empujar con el fin de obtener, el balón que ha sido lanzado en medio de ellos 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 y continuará el juego.

Espontáneas: Rucks y mauls

Los *rucks* y los *mauls* son las formaciones grupales de lucha por la pelota que forman ambos equipos durante el desarrollo del juego (espontáneos) . La diferencia entre ambos estriba en si la pelota se encuentra en poder de uno de los jugadores estando este de pie ("maul"), o si se encuentra en el suelo ("ruck").

El maul es una formación esencialmente ofensiva. Se produce cuando un jugador que lleva la pelota es bloqueado por uno o más defensores, y hay uno o más compañeros del portador de la pelota cogidos a este, todos ellos sobre sus piernas (como mínimo deben ser dos atacantes y un defensor). Sus reglas son complejas, pero básicamente no debe dejar de moverse hacia la meta y con los defensores retrocediendo, si la agrupación se queda parada más de 5 segundos el árbitro pitaría falta.

El *ruck*.

Cuando un jugador es placado o bloqueado y cae al suelo no puede sujetar el balón con las manos, debe dejarlo libre en el suelo para que el árbitro no le pite retenido. Es aquí cuando se forma un ruck. Todos los jugadores de ambos equipos, estando de pie, comienzan a empujar para tratar de dejar la pelota en su lado y así poder jugarla.

Cuando se forman un ruck o un maul, se forman también dos líneas imaginarias de fuera de juego. Estas líneas, paralelas a las de gol, pasan por detrás del pie más retrasado del último jugador de cada bando en el ruck o maul y van de una línea lateral a otra línea lateral. Cualquier jugador que esté delante de su respectiva línea de fuera de juego y no forme parte del ruck o maul se considera fuera de juego y puede ser penalizado si interviene directa o indirectamente en el juego. Al ruck y al maul solo se puede ingresar desde atrás de dichas líneas imaginarias.

LA TOUCHE O LINE OUT (EL SAQUE DE BANDA EN RUGBY)

La touche se produce cuando el balón sale de banda. Se realiza montando "plataformas", estas plataformas constan de tres personas: Dos levantadores y un saltador. El balón será puesto en juego por un jugador del equipo al que se le conceda el saque de banda y tendrá que lanzar el balón al medio de los dos equipos. La ventaja que obtiene el equipo que saca es que puede tener estrategias y saber si el que saca lo hará más alto, más bajo, más lejos o más cerca.