

LA INICIACIÓN AL RUGBY

DESDE LA ENSEÑANZA DE LA ESTRUCTURA DEL JUEGO



Camilo Andrés García Torres

Cesar Augusto Ospina Cano



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA – INSTITUTO DE EDUCACIÓN FÍSICA
ESPECIALIZACIÓN EN ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

LA INICIACIÓN AL RUGBY DESDE LA ENSEÑANZA DE LA ESTRUCTURA DEL JUEGO

CAMILO ANDRÉS GARCÍA TORRES

cagt@edufisica.udea.edu.co

CESAR AUGUSTO OSPINA CANO

cesaros06@yahoo.com.ar

Mag. **JOSÉ ALBEIRO ECHEVERRI RAMOS**

Asesor metodológico

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

INSTITUTO UNIVERSITARIO DE EDUCACIÓN FÍSICA

2011



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	4
1. HISTORIA DEL RUGBY.....	9
1.1. EL RUGBY EN COLOMBIA.	12
2. CARACTERIZACIÓN DEL RUGBY DESDE UNA PERSPECTIVA ESTRUCTURAL 14	
2.1. EL REGLAMENTO Y LAS REGLAS DEL RUGBY.....	15
2.2. LA ESTRUCTURA DE LA TECNICA EN EL RUGBY.....	27
2.3. EL ESPACIO DEPORTIVO EN EL RUGBY.....	32
2.4. EL TIEMPO DEPORTIVO EN EL RUGBY.....	38
2.5. LA COMUNICACIÓN MOTRIZ EN EL RUGBY.....	41
2.6. LA ESTRATEGIA MOTRIZ EN EL RUGBY.....	46
3. CONCEPTOS DE INICIACIÓN DEPORTIVA.	50
4. ETAPAS EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA.....	61
5. PROPUESTA METODOLOGICA PARA LA INICIACIÓN AL RUGBY.....	71
5.1. CONCEPTO DE INICIACIÓN DEPORTIVA.	71
5.2. FASES O ETAPAS EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA.	74
5.3. PRINCIPIOS DE JUEGO.	83
5.4. METODO DE ENSEÑANZA.....	90
BIBLIOGRAFÍA.....	95



INTRODUCCIÓN

Cada vez es mayor el número de personas que se acercan al Rugby, es así como en diferentes polos de desarrollo están ubicados en diferentes ciudades del país aportando un número significativo de jugadores de todas las edades. Hoy se cuenta con instituciones como ligas, diferentes institutos de deportes municipales y departamentales y una naciente federación (FCR) que apoyan la práctica del deporte, subsidiando y facilitando espacios, materiales y capacitando entrenadores para que guíen el proceso de iniciación deportiva. Es así como hoy se tienen censados a 5.414 jugadores (Henao, 2010), una cifra representativa para nuestro país y que presenta un 350% de crecimiento con respecto al censo del 2007. Además, la ciudad de Medellín cuenta con la primera cancha sintética de Rugby en Suramérica, inaugurada en el barrio Castilla en el 2010.

La iniciación al Rugby es una descripción de los diferentes aspectos que se desarrollan en el deporte tales como el reglamento, la técnica, el tiempo, el espacio, la comunicación, la estrategia motriz, el modelo pedagógico, los niveles de juego según la ejecución de los jugadores, los principios de juego en el deporte (ataque y defensa) e intenta sintetizar como todos estos podrían configurarse y manipularse intencionalmente para crear diferentes espacios de aprendizaje de las destrezas que se requieren para ir mejorando el nivel de los jugadores y por lo tanto de los equipos que inician, para que los entrenadores y profesores guíen en este proceso a quienes tienen contacto por primera vez con este deporte.



Esta monografía pretende brindar pautas sencillas sobre las características del deporte y direccionar el aprendizaje de las diferentes habilidades y destrezas motrices que debe adquirir un jugador desde el primer momento que tiene contacto con el Rugby, hasta el momento en el que se desempeñe en una situación real de juego, además, pretende retomar diferentes conceptos de la iniciación deportiva hasta llegar a definir cuál será la que enmarque esta propuesta. También, se definirán las etapas o fases en la iniciación, para saber cómo este proceso va evolucionando teniendo en cuenta los diferentes análisis que se han escrito sobre este tema. Finalmente se diseña un capítulo en el que se mencionaran los diferentes niveles de juego, los aspectos que pueden ser modificados para consolidar y dinamizar las acciones deportivas, los principios de juego que configuran los roles y subroles de los jugadores y que permitirá una aproximación a las diferentes conductas y acciones motrices, y de esta manera, proponer una serie de técnicas que pueden ser aprendidas bajo estos conceptos.

Actualmente en Colombia no se cuenta con metodologías y procesos sistemáticos de enseñanza en el Rugby que guíen la adquisición de habilidades y destrezas. Estos sujetos que comienzan la práctica deportiva no lo hacen a la misma edad, por lo tanto, los que inician desde su niñez tienen la posibilidad en muchos casos de acercarse a programas que están bien estructurados, de tal manera que comienzan por una etapa de adquisición de habilidades generales y después a medida de su evolución, van tornando su proceso hacia acciones más específicas y especializadas. En cambio los adolescentes y adultos que se acercan al Rugby por primera vez, aprenden de manera apresurada los elementos básicos provenientes del deporte y además en muchos casos heredan deficientes conocimientos adquiridos a través de la experiencia empírica de los



jugadores , que en ocasiones no cuentan con una formación académica adecuada, llevándolos rápidamente a la competencia sin contar con un dominio básico de las destrezas técnicas necesarias para desempeñarse en situaciones reales de juego. (Percepción, análisis, toma de decisiones, ejecución)

Aunque las personas encargadas de desarrollar los procesos de iniciación en el Rugby tienen la posibilidad de capacitarse a través de los cursos que se realizan en cada una de las regiones del país, los cuales están orientados bajo las directrices de la IRB (Internacional Rugby Board) y que constan de tres niveles: Que van desde la mención de todas las destrezas básicas que debe de tener un jugador de Rugby para ser competentes a nivel motriz, hasta llegar a los demás aspectos más especializados y las diferentes opciones de juego que tienen que ver con el aspecto táctico y estratégico, tanto individual como grupal y de equipo. Pero esto no es suficiente porque en muchos casos, estos cursos son adaptados por cada federación y en ocasiones se hacen incipientes para brindar la cantidad de información necesaria para iniciar a un jugador en el Rugby.

Uno de los retos propuestos al realizar este escrito es que este sirva como un manual de consulta permanente que pueda enriquecer la labor cotidiana de entrenadores y profesores, que deseen obtener un conocimiento más amplio de la iniciación deportiva, la caracterización del deporte y una propuesta para enseñarlo según la población y el nivel de juego que tenemos en el país.

Después de hacer una revisión bibliográfica sobre la iniciación deportiva en el Rugby en el contexto nacional, se halló un escrito no publicado que tiene por título “Manual



práctico para desarrolladores, multiplicadores y entrenadores del programa Rugby en colegios de Antioquia. (RUCA)” (Henao, 2004), que habla de los aspectos metodológicos en la enseñanza del Rugby centrándose en modelos pedagógicos activos. La capacitación a entrenadores es direccionada por educadores certificados de la IRB, quienes son seleccionados por la Federación Colombiana de Rugby para que se desplacen a los diferentes cursos que se dictan en las diferentes ciudades del sur del continente a capacitarse. Y luego son las encargadas de replicar este conocimiento y adaptar los cursos a las características de nuestro país, dicha capacitación se difunde a través de conferencias, seminarios y clínicas.

Es poca la bibliografía publicada en idioma Castellano sobre la iniciación en el Rugby si hacemos la comparación con otros deportes. La mayor producción de textos proviene de Argentina y Uruguay, y algunos son de fácil acceso por lo que están en páginas de internet, pero los libros son de difícil acceso por su baja comercialización y difusión en Colombia. Debemos tener en cuenta que estos países tienen una gran tradición en el Rugby y son una potencia a nivel mundial. El Rugby en Colombia no cuenta con producción escrita siendo deficitaria en el tema de entrenamiento infantil, debido a que los que se desempeñan en el Rugby están concentrados en tareas de entrenamiento y labores administrativas. Además en la mayoría de casos el conocimiento es adquirido empíricamente y sin sustento científico, y quizás muchos otros entendidos en el tema podrían escribir sobre el Rugby parece que prefieren guardar los “secretos” de juego.

Por lo tanto pretendemos constituirnos un referente bibliográfico que ayude a direccionar el proceso de la iniciación deportiva en el Rugby colombiano pues es



totalmente importante; para aumentar el número de herramientas conceptuales y pedagógicas para los entrenadores, profesionales del área y jugadores, ya que serviría como un punto de partida para debatir las ideas que aquí se expresen y documentar un poco más el proceso inicial del Rugby, oxigenando las metodologías de enseñanza que se utilizan en la actualidad.



1. HISTORIA DEL RUGBY

Quizá la historia del Rugby no sea el tema más primordial entre los que se inician en el Rugby, mejor estos pasan a la ley que habla sobre el modo de jugar (ley 7) (INTERNACIONAL RUGBY BOARD) ya que posiblemente sea más práctico, pero todo el que disfrute de este deporte debe de dar gracias a todos los protagonistas y promotores del pasado que con sus iniciativas e invenciones, han sustentado las bases para ir consolidando la práctica del Rugby y que este se vaya extendiendo por todo el mundo.

En esta corta reseña histórica se pretende mencionar los aspectos más relevantes que han acontecido en el ámbito global y regional, los cuales han permitido que el Rugby goce cada día de más practicantes.

Muchas de las historias que relatan el nacimiento del Rugby coinciden en que fue en Inglaterra donde se origino. Es así como en 1823 un estudiante de la Rugby School, que tenia por nombre, William Webb Ellis en un partido de fútbol tomo la pelota con la mano y corrió hacia la línea de meta oponente (INTERNACIONAL RUGBY BOARD, 2008), de esta manera surgió el deporte. Sin embargo muchos historiadores cuestionan si realmente él fue el que empezó todo; esta leyenda es la que más se cultiva y hace parte de la tradición del Rugby (William, 2004). Otros aspectos relevantes que valen la pena mencionar son los siguientes:



Con la creación de la Rugby Football Unión en 1871, se creó en el primer reglamento de juego, ya que para ese entonces la práctica del deporte contaba con una amplia difusión. El primer partido internacional se disputó en París en 1906, entre los seleccionados de Inglaterra y Francia, con un resultado 35 a 8 a favor de los ingleses.

Por primera vez el Rugby hizo su aparición en los Juegos Olímpicos de París en 1900, quedando como campeón Francia, luego en 1908 en los Juegos Olímpicos de Londres, en la que Australia se alzó con la medalla de Oro, en 1920 en Amberes y en París 1924, se llevaron a cabo los Juegos Olímpicos en estos dos últimos eventos en los que salió campeón Estados Unidos. Pero solo hasta mediados del siglo XIX, se llevó el Rugby a este país y para entonces el fútbol (soccer) ya gozaba de gran popularidad y como fusión de ellos surgió el conocido Fútbol Americano.

En noviembre de 2009 el COI, le otorga nuevamente la categoría de deporte Olímpico al Rugby, en su modalidad de siete o Rugby Seven (7's). A partir de los Juegos Olímpicos de Rio de Janeiro del 2016, y después de estar ausente de las justas por más de 90 años, se participará nuevamente en unos Olímpicos, en aquel entonces se jugaba en la modalidad de Rugby quince (15's)

Es de anotar que desde 1987 se realizan Campeonatos Mundiales cada cuatro años, actualmente el campeón mundial es Sudáfrica, sin embargo, en unos meses tendrán que ir a defender el título en el mundial de Nueva Zelanda en el 2011. Actualmente es el segundo deporte de conjunto más practicado (116 uniones nacionales) y el mundial del 2007 en este deporte fue el cuarto evento más visto por televisión en directo a nivel mundial. (www.marketingdirecto.com, 2008).



Desde mediados del siglo XX han surgido nuevas teorías y técnicas que han ayudado a desarrollar y mejorar al Rugby, también sus reglas han ido cambiando constantemente con el fin de imprimir un mayor dinamismo en el juego. Este juego llega cada vez a más países, entre ellos Colombia que cuenta con varios clubes y ligas. (CACIQUES Y CACIQUES FEMME RUGBY CLUB, 2010)



1.1. EL RUGBY EN COLOMBIA.

La práctica de este deporte comenzó con los partidos amistosos que se jugaban los domingos en el Bogotá Royal Rugby a finales de los 80 entre los socios en su mayoría extranjeros que no tenían gran interés por difundirlo.

A principios de la década de los 90, Hans Rauch (ex Presidente de la Federación Colombiana de Rugby) que para aquel entonces era el director de la Alianza Colombo-Francesa de Medellín, y quien había formado parte de un equipo universitario de Kansas City (EEUU), difundió la idea a filiales como Bucaramanga para promover el juego entre los estudiantes universitarios. (LIGA ANTIOQUEÑA DE RUGBY, 2010) Los primeros clubes que se fundaron, lo hicieron entre 1997 y 1998, arrancando también los primeros torneos nacionales con la participación de clubes de Medellín, Bogotá y Bucaramanga. Con el paso del tiempo se han ido conformando estructuras competitivas sólidas como es el caso de las ligas de Antioquia, Bogotá, Santander, Risaralda y Valle, y recientemente se ha dado inicio en departamentos como Quindío, Nariño, Tolima, Huila, Caldas, Atlántico, Bolívar, Norte de Santander y Meta (CACIQUES Y CACIQUES FEMME RUGBY CLUB, 2010). Además de la masificación del deporte se cuenta con la primera cancha sintética de Rugby en Latinoamérica, la cual se inauguró el pasado mes de octubre en la ciudad de Medellín.

El Seleccionado colombiano de Rugby 15's masculino en categoría mayores, hasta la fecha ha participado en nueve suramericanos en la zona B, de los cuales tres de ellos han servido como eliminatorias mundiales, estos se jugaron en el año 2001 (sin sede fija), 2004 (Brasil) y 2008 (Paraguay). Las participaciones han sido discretas, excepto



en el 2006 donde se consiguió el segundo puesto y en el 2009 se logró el campeonato del suramericano zona B de 15's, en San José de Costa Rica, con la categoría mayores. De igual manera han participado en cuatro Copas Colsanitas de carácter Iberoamericano en la ciudad de Bogotá, obteniendo el primer puesto en tres de ellas en los años 2007, 2008 y 2010

El seleccionado de seven's masculino ha participado en tres eliminatorias del mundial de esta disciplina en el año 2000, 2004 y 2008. También participó en seven's en Punta del Este en el 2005. Además ha participado en suramericanos de seven's desde el 2006 hasta la fecha, en el año de 2009 y 2010 ocupó el quinto puesto, después de Argentina, Uruguay, Chile y Brasil, por lo cual se hace muy difícil avanzar en la clasificación con estos equipos ubicados en mejor posición.

El seleccionado femenino viene participando en la modalidad de seven's desde el año 2004 hasta la fecha, con una interrupción en el año 2006. Las mujeres siempre han tenido una participación importante en los suramericanos, ocupando el segundo puesto en los suramericanos del año 2007 y 2010.

El seleccionado juvenil de 15's ha tenido una participación más notoria, comenzaron en competencias en el 2008 ocupando el segundo puesto y fueron campeones de los suramericanos que se realizaron en el año 2009 y 2010. Las esperanzas de un buen desempeño del Rugby colombiano en la categoría mayor están depositadas en estos jóvenes talentos.



2. CARACTERIZACIÓN DEL RUGBY DESDE UNA PERSPECTIVA ESTRUCTURAL

Son muchas las formas en las que se puede describir al Rugby para que este sea entendido, sin embargo, es posible que se corra el peligro de no centrar la atención en aspectos importantes que configuran el deporte desde su estructura. Una descripción a fondo del Rugby se encuentra en las reglas de juego, las cuales varían constantemente con el fin de dinamizar el deporte y hacerlo un espectáculo más atractivo para el espectador, igualmente con el cambio de las reglas se pretende volverlo más seguro para sus practicantes. En este sentido (Collinet y Nérin, 2006) plantean, que las modificaciones en el juego van encaminadas a solucionar algunos inconvenientes para que este mantenga el carácter de un buen espectáculo. Los factores a tener en cuenta son: la seguridad del jugador, las reglas (más sencillas para aclarar las situaciones), la visibilidad de la pelota, la continuidad en el juego, el equilibrio de la relación ataque/defensa y la identidad del deporte,

En este capítulo se presenta una caracterización del Rugby desde una clasificación del deporte que es analizado no solo desde la perspectiva de los movimientos de los jugadores que actúan como máquinas, sino como sujetos que se comunican de manera significativa (Hernández, 1998).

El Rugby como deporte de equipo, será analizado desde la perspectiva que diseña Hernández en su libro Fundamentos del Deporte: Análisis de las Estructuras del Juego Deportivo publicado en 1998. Este autor plantea que en las diferentes acciones de



juego en deportes de cooperación / oposición “un equipo coopera entre sí para oponerse a otro que actúa también en cooperación y que a su vez se opone al anterior.”

En esta perspectiva de análisis hay seis parámetros que determinan la acción de juego y configuran la lógica interna estando presentes en todo momento, estos son: el reglamento, la técnica, el espacio, el tiempo, la comunicación y la estrategia, siendo estos dos últimos los que forman el eje transversal de la acción de juego.

En términos generales el Rugby tiene como objetivo trasladar la pelota a la línea de goal (línea de meta) del equipo contrario, y apoyarla en el piso para marcar puntos (INTERNACIONAL RUGBY BOARD, 2008). Aunque aparentemente este objetivo puede parecer muy sencillo no lo es, el avance a la línea de gol contraria, se debe hacer pasando el pelota hacia atrás o pateándola hacia delante, en este último caso el jugador del mismo equipo que quiera participar en la jugada, debe haber salido más atrás que el jugador que realizó la acción. Esta particularidad del deporte hace que jugar individualmente sea casi imposible, por lo tanto, para cumplir el objetivo se debe tener un gran trabajo en equipo, es decir, la cooperación debe ser máxima entre los jugadores del equipo, tanto para llevar la pelota a la línea de gol, como en el caso de la defensa para oponerse y evitarlo.

2.1. EL REGLAMENTO Y LAS REGLAS DEL RUGBY

Hernández (1998) plantea que “el reglamento es conjunto de reglas y normas que cuentan con una lógica intrínseca que marca los requisitos necesarios para el desarrollo de la acción de juego que determina en parte la lógica interna del deporte que regula.”



Las normas y reglas del Rugby se agruparán en dos, uno encargado del aspecto formal y otro que se centra en el desarrollo de la acción de juego. Todas las reglas de juego del deporte pueden encontrarse en el sitio www.irb.com/laws.

➤ **2.1.1. BLOQUE: FORMAL**

a) Características y dimensiones del terreno de juego.

Aunque todas las leyes que reglamentan el terreno de juego están descritas en las leyes de juego de Rugby. La ley 1: El terreno; se expondrá brevemente con el fin de ubicar al lector en este contexto, pues, sirve para explicar el bloque formal, siendo uno de los aspectos que configuran la lógica interna de este deporte.

Lo más importante del terreno de juego en el Rugby, es que este debe ser completamente seguro, las superficies varían desde el tradicional césped hasta superficies como arena, tierra, nieve o incluso césped artificial, el cual tendría que cumplir con la regulación # 22 de la IRB (INTERNACIONAL RUGBY BOARD). (Figura 1)

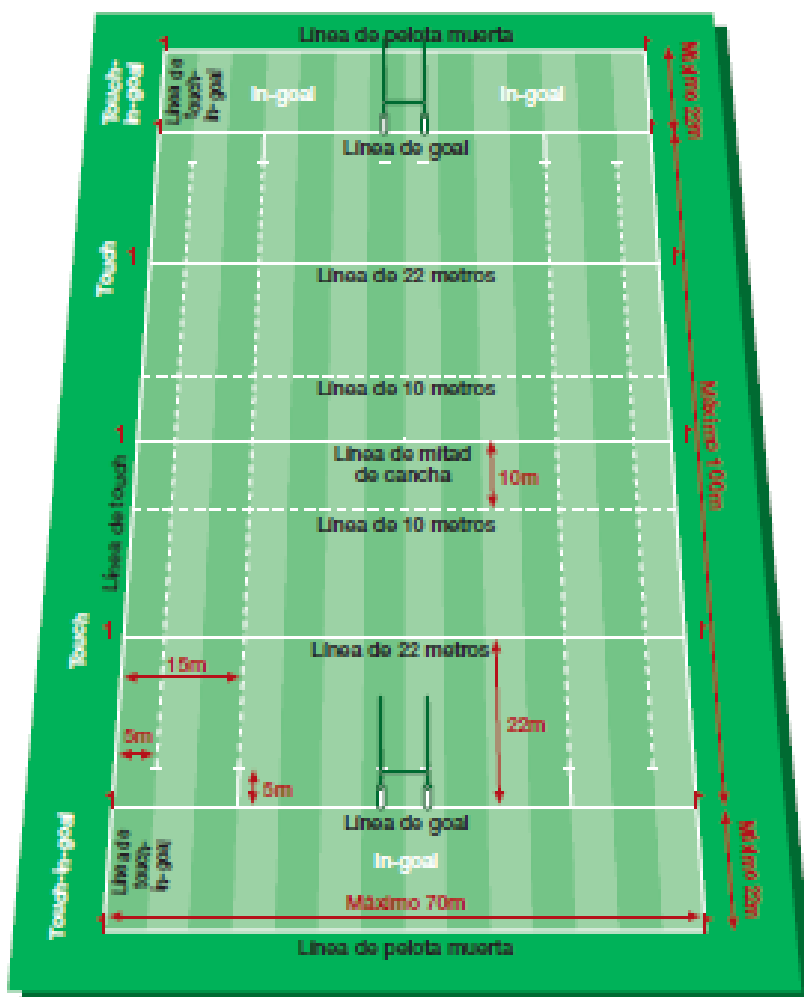


Figura 1. El terreno de juego (INTERNACIONAL RUGBY BOARD, 2010)

El terreno de juego está dimensionado entre unos valores que permiten variar sus medidas. El largo máximo del campo de juego es de 100 mts., por 70 mts., de ancho. El in-goal debe tener de largo máximo 22 mts., y mínimo 10 mts., siempre que se pueda, y 70 mts., máximo de ancho. Todas las áreas deben ser rectangulares. Las que delimitan el perímetro de juego son diferentes y se utilizan para demarcar diferentes zonas de juego, entre ellas se pueden distinguir las líneas continuas, líneas de trazo corto y líneas de trazo largo.

Las haches o como se mencionan en el reglamento “postes de goal y travesaño”, tienen una distancia entre postes de 5,6 mts. El travesaño, que es el que une esos dos postes y va ubicado horizontalmente debe estar a 3 mts del suelo, medido desde su borde superior. Los postes deben tener mínimo una altura de 3,4 mts. (Figura 2)

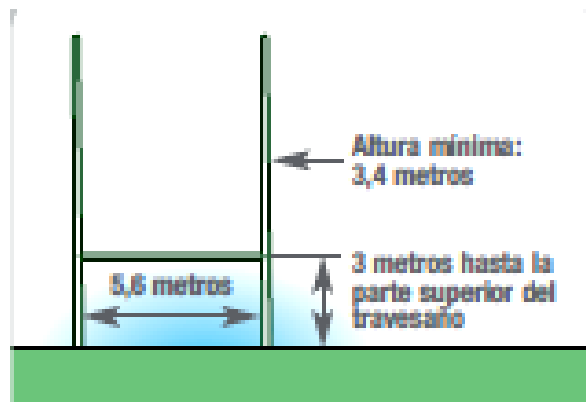


Figura 2: Postes y travesaño (INTERNACIONAL RUGBY BOARD, 2010)

b) Descripción de la pelota y materiales complementarios que se usan en el juego.

La pelota de juego a tenido una gran evolución y hoy se construye con cuero o materiales sintéticos, uniendo cuatro gajos y muchas veces con tratamientos para hacerlas resistentes a agua. Su peso puede variar entre los 410 y los 460 gramos y van con una presión de aire entre 9.5 y 10 libras por pulgada cuadrada. (Figura 3)



Figura 3: La pelota de juego (INTERNACIONAL RUGBY BOARD, 2010)

Descripción de Materiales complementarios: Elementos adicionales de la vestimenta

Todas las prendas que se usen para jugar deberán ser comprimibles y lavables. Es común que un jugador de Rugby utilice protector bucal, vendajes, casco y hombreras, sin embargo, es válido utilizar también tobilleras, canilleras y cintas delgadas con el fin de protegerse o cuidarse una lesión, aunque todos estos elementos deben cumplir con la regulación # 12 de la IRB (INTERNACIONAL RUGBY BOARD).

c) Número de jugadores que componen el equipo.

El número máximo de jugadores que un equipo debe de tener en el campo de juego es de 15, la cantidad de suplentes estará determinada por cada Unión, pudiendo llegar hasta 7 jugadores. Dependiendo de la modalidad el número de jugadores puede cambiar drásticamente, así por ejemplo, también existe la modalidad de seven's donde el equipo hace presencia en el terreno de juego con 7 jugadores. En este deporte los



suplentes pueden ser denominados de reemplazo y sustituto, la diferencia está en que el primero es el que entra a reemplazar un jugador lesionado y el sustituto es el que reemplaza a un jugador por razones tácticas.

d) Tiempo total de juego.

Un partido de la modalidad de 15´ s comprende dos tiempos de 40 min. Adicionándole los tiempos suplementarios y alguna disposición especial que determine el árbitro. El entretiempo es de máximo 10 min. Después de este, los equipos cambian de lado.

e) Ceremonias protocolares

Según la importancia del partido se llevarán a cabo actos protocolarios como los himnos de las delegaciones y es usual que algunos equipos lleven a cabo una danza de guerra tradicional de su raza. Después de cada partido o torneo es también habitual celebrar el tercer tiempo, este se configura como un espacio de camaradería entre los dos equipos que acaban de disputar un encuentro, allí se comparten las experiencias del partido, de la vida, todo esto rodeado de algo de comida y bebida. Este espacio hace parte del espíritu del juego limpio y se lleva a cabo después de finalizado los dos tiempos de juego que componen el encuentro o partido. Además, intenta transmitir que el juego no termina en la victoria o la derrota de alguno de los equipos (FERRARI, s.f.).

2.1.2. BLOQUE: DESARROLLO DE LA ACCIÓN DE JUEGO.

a) Formas de jugar la pelota.

El pelota debe ser transportada por los jugadores, quienes realizan pases, y carreras, tan bien puede ser jugada con el pie, tanto en el juego abierto como para dar inicio al



encuentro o para poner en juego el balón después de una anotación. La pelota se puede poner en juego siempre y cuando el portador de la pelota este de pie. (UNION DE RUGBY DEL URUGUAY, 2003)

b) Formas de participación de cada jugador y relación con sus compañeros.

Todos los jugadores tienen sus roles de participación muy definidos. Así todos los delanteros en general están ubicados cerca al lugar donde se encuentre la pelota, bien sea para luchar por su conservación, avanzar o anotar, en el caso que se encuentren haciendo parte del ataque. Igualmente, siempre los jugadores de la línea corren y apoyan el ataque para lograr filtrar la defensa y conseguir tantos. Todas estas acciones apuntan a buscar o crear una situación favorable de ataque, realizar las acciones propias del ataque y culminar favorablemente estas acciones (Hernández, 1998). En el Rugby moderno también se ve que algunos de los delanteros ocupan espacios fijos aunque esto a veces significa estar lejos del balón o se forman allí para lograr sacar ventaja física en frente de algún jugador de la línea oponente, es decir en el Rugby moderno la polivalencia se hace más tangible que nunca. Ahora en gran cantidad de situaciones de juego se ve a un pilar o un segunda jugando un 2 vs 1 o a un hooker evadiendo a un adversario y/o a un apertura desafiando al contacto y a un ala ganando balones de los maul y rucks (Collinet y Nérin, 2006), cuando hace un par de años estas conductas eran desaprobadas por muchos de los entrenadores del medio. Siempre todos los jugadores avanzan o lo intentan sin que ninguno de ellos se quede rezagado sin participar del ataque, unos participan tácticamente y otros estratégicamente, por lo que hay unos jugadores involucrados en la situación de juego y otros mas distantes a ella, en este caso estratégicamente pero todos buscan anotar, sin que sea esta una



labor de pocos. Sin embargo, dependiendo de la zona de juego hay unos jugadores que están más atentos y están encargados de cuidar un posible cambio en los roles del equipo, situándose en otra línea más atrás de la primera oleada de ataque para estar atentos a esta situación. Las situaciones complejas que experimentan los jugadores hacen que estos necesiten acceso a aprendizajes técnicos y tácticos muchísimos más ricos que antes (Collinet y Nérin, 2006).

En el caso de la defensa todos se relacionan cooperativamente teniendo como fin evitar que el ataque consiga sus objetivos, la defensa debe detener al jugador portador de la pelota, pero igualmente debe marcar a los no portadores que apoyan la acción del ataque, todos los jugadores actúan primero que todo bajo subroles de equipo para evitar las situaciones favorables del ataque, luego cumplen con los subroles grupales para dificultar las acciones de los atacantes y finalmente con los subroles individuales para evitar que culminen con éxito las acciones del atacante, en general todas estas acciones apuntan a la consecución de la pelota. Todos estos jugadores casi al mismo tiempo en la misma situación de juego, interactúan algunos con una ubicación más táctica (dentro de la acción de juego) y otros con una más estratégica (distantes a la acción de juego).

c) Formas de relacionarse con los adversarios.

Siempre hay una relación de oposición, los adversarios al querer recuperar la pelota, cuando se encuentran en la fase defensiva, reducen la distancia entre ellos y el equipo que no posee la pelota lo más rápido posible trata de buscar tacklear al portador del balón con el objetivo de recuperar la posesión de la pelota. En la fase de ataque el



portador del balón siempre debe tener a jugadores que le sirvan de apoyo para que este pueda darle continuidad al juego. Todas las faltas son disputadas entre los dos equipos, la cercanía que se da en el tackle y la disputa seguida por la pelota, hace que se incremente el contacto físico, ya que como se tratara más adelante, la distancia de marca es nula, es decir, se permite el contacto físico agresivo entre los jugadores.

d) Formas de utilizar el espacio de juego.

Básicamente todo el terreno es utilizable y desde cualquier parte se puede lanzar un ataque y por eso la defensa debe ser en todo momento muy agresiva. Cada metro de cercanía a la zona de anotación es importante. La manera en la que se utiliza el terreno de forma general es:

- Utilización del eje axial o juego penetrante o cerrado: Es el juego que realiza el jugador en posesión del balón y en compañía de los otros jugadores en apoyo, siguiendo una línea paralela a las líneas de touch y perpendicular a la zona de anotación o in-goal.
- Utilización del eje lateral o juego desplegado o abierto: Es el aprovechamiento del ancho de la cancha por medio de pases para que la pelota fluya en este sentido. Siempre el balón va perpendicular a las líneas de touch y paralelo al in-goal.
- Utilización del eje profundo o juego al pie: Este juego tiene como objetivo ganar la línea de defensa generalmente después de haber intentado varias veces sin obtener resultado en sobrepasarla, es utilizada también para liberar presión y jugar en otra zona más cercana a la zona de anotación contraria, buscando situaciones de ataque, y situando la pelota por medio de un puntapié en los espacios que dejan la

poca cantidad de jugadores ubicados en la tercera cortina, buscar un error en el gesto técnico de la recepción para ganar así terreno o desordenar al equipo que defiende para buscar recuperar el balón en el contraataque esperando este estratégicamente. (Figura 4)

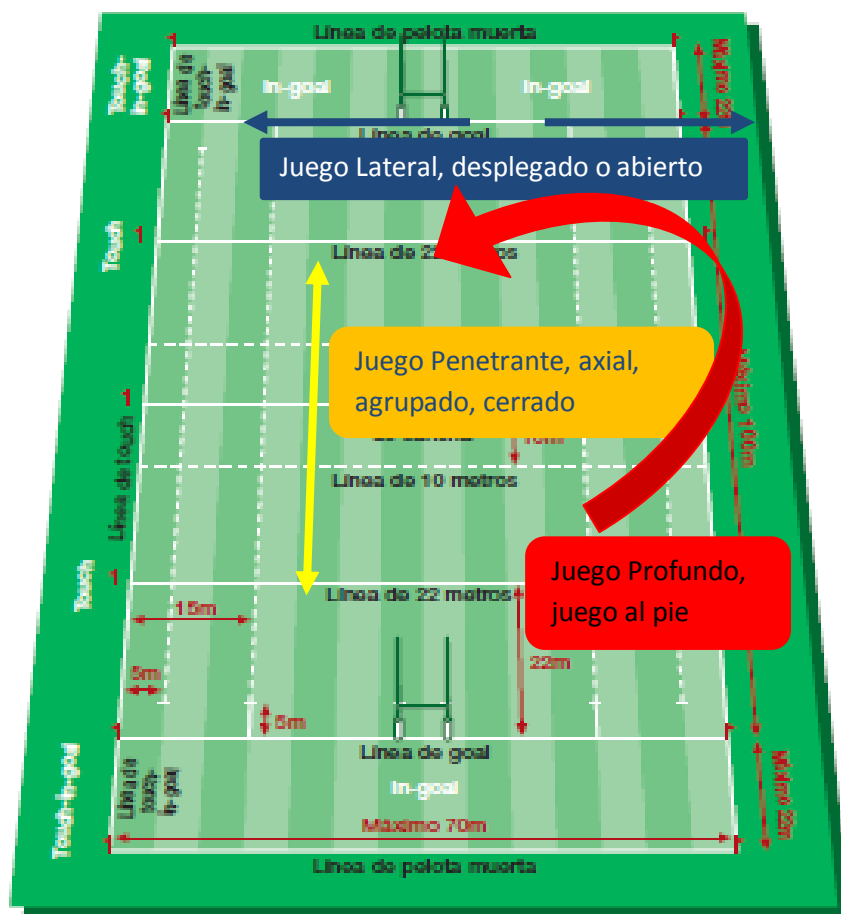


Figura 4. ADAPTADA DE INTERNACIONAL RUGBY BOARD, 2010

e) Penalizaciones a las normas de las reglas.

Cuando se infringe una regla esta conducta se sanciona con:



Penales y Free Kicks: Esta acción se encuentra explicada en la Ley # 21 - Penales y Free kicks. Un free kick es un kick o puntapié otorgado al equipo no infractor después de ser objeto de una infracción cometida por sus oponentes. Salvo que una Ley establezca lo contrario, un free kick otorgado a causa de una infracción, se otorga en el lugar donde se cometió la misma.

Scrum: Ley # 20 - Esto ocurre cuando jugadores de cada equipo se juntan en una formación de scrum de tal modo que el juego puede comenzar al introducir la pelota en el scrum. Es una forma de reiniciar el juego después de una infracción menor o una detención. Esta formación se consolida por ocho jugadores de cada equipo asidos en tres líneas en cada equipo, después de estar enganchados, se juntan con sus oponentes con las cabezas intercaladas, esta es la manera en que se forma un túnel entre los dos equipos por el que se introduce la pelota.

f) Formas de intervención de los jugadores en el juego.

Los jugadores pueden intervenir de diferentes maneras en el juego, la ubicación en la cancha les dará las pautas para esta participación. Un jugador puede participar en el juego desde el mismo momento en que se da la salida de centro, siempre y cuando este en posición correcta de juego (onside) puede tomar la pelota y correr con ella, arrojarla y patearla, entregársela a otro jugador o caer sobre ella. Cualquier jugador puede tacklear, sujetar, empujar al oponente portador de la pelota. Los jugadores pueden participar en un scrum, ruck, maul o lineout y cualquiera puede apoyarla en el in-goal para conseguir anotar. Todas estas acciones deben realizarse dentro de las leyes de juego.



g) Valor de los tantos y como ganar y perder.

Try. Cuando un jugador del equipo que ataca es el primero en apoyar el balón en el in-goal de los oponentes, se considera que se ha marcado un try y con esta acción se puede conseguir sumar 5 puntos.

Try Penal. El try penal se otorga si un jugador que puede marcar un try, no consigue hacerlo porque un oponente dirige hacia él una acción de juego prohibido, se le otorga un try entre los postes y de esta manera se puede sumara 5 Puntos.

Conversión. El equipo después de marcar un try, tiene derecho de intentar un puntapié para sumar un goal, incluso cuando se le otorga a un jugador try penal, el puntapié puede ser mediante un place kick o un dropkick. Con esta acción se consiguen 2 Puntos.

Goal de Penal. A través de esta acción se consiguen 3 puntos cuando un jugador marca un goal de un puntapié penal.

Drop Goal. Durante el juego en general un jugador puede marcar un drop goal por medio de un drop kick y así sumar 3 puntos. Esta situación es muy utilizada en los primeros tiempos para empezar a sumar puntos o también cuando los marcadores son muy cerrados entre los equipos y se pretende remontar el marcador o tener mayor ventaja en el caso de ir ganando. El equipo al que se otorgó un free kick solo puede marcar un drop goal después de que la pelota quede muerta, después de que un oponente la haya jugado o tocado, o haya tackleado al portador de la pelota. Esta restricción también se aplica a un scrum efectuado en lugar del free kick.



2.2. LA ESTRUCTURA DE LA TÉCNICA EN EL RUGBY

Para Hernández (1998) la técnica se configura mas allá de la mecánica de su ejecución, comprende también la comunicación que puede establecerse a través de ella con los participantes, siendo esta el factor que verdaderamente determina la acción técnica, se debe tener en cuenta que la técnica siempre estará limitada por el reglamento durante el desarrollo de determinadas acciones y siempre tendrá un sentido estratégico.

Generalmente la técnica se ha agrupado en los deportes de equipo considerando la posesión o no del balón, para Bayer (1979) (citado en Hernández, 1998), el desarrollo de la acción de juego es definida de acuerdo a las fase de juego en que se encuentre el equipo. Si el equipo tiene el balón es el atacante y el equipo que no lo posee es el defensor. En este sentido Villepreux y Brochard (2002) definen el deporte de equipo como “un juego de ataque y de defensa y cuando alguien tiene la pelota actúa sobre la defensa y la defensa reacciona respecto al atacante”

En el Rugby todas las acciones técnicas son clasificadas en cuatro grupos: técnicas de carrera, pase, patadas y de contacto. (Unión de Rugby de Uruguay, 2003)

Según Hernández (1998) las acciones técnicas las clasifica en: acciones correspondientes al jugador con balón, acciones correspondientes al jugador/es sin balón del equipo que posee el balón y acciones correspondientes al jugador/es sin balón del equipo que no posee el balón.

2.2.1. ACCIONES CORRESPONDIENTES AL JUGADOR CON BALÓN



El jugador en posesión del balón deben realizar acciones que favorezcan los objetivos del ataque, para ello debe tomar mejor decisión teniendo en consideración el planteamiento defensivo de los adversarios y de la ubicación de sus compañeros, este jugador portador del balón podrá: correr para acercarse al in-goal contrario y ganar terreno evadiendo a los adversarios, pasar la pelota a otro jugador ubicado en una mejor posición, amagar como si quisiera un pase y avanzar, avanzar ampliando el ángulo de carrera para buscar una tijera, encargarse de reiniciar el juego arrojando la pelota en un line out o un scrum, avanzar para buscar embestir en caso de ser necesario, ya sea para continuar avanzando o para generar una fase en movimiento, apoyar el balón en el in-goal contrario o propio en caso de necesitarse, también puede ejecutar una patada aérea para ganar terreno o jugar en terreno contrario, realizar una patada de rastrón para ganar la espalda de la defensa y posicionar el balón en un espacio libre de defensores, intentar un drop kick buscando anotar, patear una conversión posterior a un try, patear un penal o free kick utilizando las opciones que tienen para ello, salidas de centro y de 22 mts.

Para dar una solución motriz a todas estas acciones los jugadores necesitan ejecutar las siguientes técnicas:

- ✓ **Carreras:** (evadir, fintar, desvío, desbordar, cambios de paso, agarre adecuado de la pelota, cambios de sentido, paso al costado)
- ✓ **Pases:** (ortodoxo – pelota quieta-, de delantero, de medio mele, pivot, zambullida, zepelín, tijera, reverse, amague, scrum, lanzamiento en line out, apoyar la pelota)
- ✓ **Patadas:** (suelo, aérea, drop, rastrón)



- ✓ **Contacto:** (hand off, embestir)

2.2.2. ACCIONES CORRESPONDIENTES AL JUGADOR/ES SIN BALÓN DEL EQUIPO QUE POSEE EL BALÓN.

El jugador/es que no poseen el balón igual deben buscar desarrollar acciones favorables que ayuden a conseguir sus objetivos en el ataque, a hacer lo posible para que culminen favorablemente, es por eso que los jugadores sin pelota del equipo que la posee, pueden realizar las siguientes opciones de juego: Correr para ubicarse en el mejor lugar en distancia y profundidad para realizar el apoyo, servir de señuelo para arrastrar o concentrar defensores, cruzarse con el portador del balón para hacer una tijera o falsa tijera, participar en el scrum, participar en el line out como levantador, saltador o señuelo, hacer parte del maul y desde allí cooperar para que este avance, mantenerlo, girarlo, hacer parte del ruck para ayudar al control de la pelota o para limpiar el camino de adversarios, ubicarse en el terreno de juego como opción de pase, estar disponible para ir a cargar o recepcionar cualquier patada, ir a levantar la pelota en velocidad, caer sobre la pelota para levantarla, apoyar la pelota en su propio in-goal o en el del contrario según el caso.

Las técnicas motrices que emplea el jugador/es sin balón del equipo que posee el balón son:

- ✓ **Carreras:** correr en apoyo, correr en negativo, carrera de engaño
- ✓ **Pases:** Zambullida, cacheteo en el line, recepción en el line out, recepción de patadas, levantar la pelota en velocidad, caer sobre la pelota, apoyar la pelota



- ✓ **Patadas:** Talonearla en el scrum, frenarla con el pie.
- ✓ **Contacto:** formar en el scrum, saltar en el line out con ayuda, levantar en el line out, participar en el ruck, limpiar defensores.

2.2.3. ACCIONES CORRESPONDIENTES AL JUGADOR/ES DEL EQUIPO QUE NO POSEEN EL BALÓN.

Como se definió, los jugadores del equipo que no posee el balón, son los que se desempeñan en la defensa y para evitar que las acciones del ataque culminen con éxito, ellos pueden hacer las siguientes acciones: correr hacia el portador de la pelota, tratar de recuperar la pelota cuando esta cerca del tackleador, participar en el scrum y talonear cuando se presente la oportunidad en el line out y si hay posibilidades cachetear el balón o interceptarlo, formar parte del ruck para intentar pescar la pelota o para limpiar o despejar el terreno de adversarios, involucrarse en el maul contrarrestando el avance y evitar que se convierta en una plataforma de ataque, saltar en el line out para intentar robar la pelota, levantar a un jugador en el line out, presionar a los jugadores que son opción de pase, recepcionar cualquier patada, cubrir los espacios libre que puedan ser atacados, ir a levantar la pelota en velocidad, caer sobre la pelota para levantarla, apoyar la pelota en su propio in goal o en el in-goal contrario, tacklear al portador del balón, sacar la pelota al rival.

Aclaremos que varias de las acciones realizadas por la defensa son similares a las de los jugadores sin balón del equipo que lo posee, por ejemplo, las recepciones de las patadas, buscar la pelota para levantarla en velocidad o apoyarla en su propio in-goal o en el contrario, caer sobre la pelota para levantarla, la participación en el maul, ruck,



scrum y algunas del line out. Esto se debe a que hay situaciones de juego en el que el balón se encuentra en el suelo y a pesar de que la última acción la realizó uno de los jugador/es con balón por instantes la pelota no se encuentra en posesión de ninguno de los dos equipos lo que permite que ellos ejecuten las mismas acciones para recuperarla.

Todas estas acciones de juego son llevadas a cabo realizando las siguientes técnicas:

- ✓ **Carreras:** Correr en defensa.
- ✓ **Pases:** Zambullida, cacheteo en el line, recepción en el line out, recepción de patadas, levantar la pelota en velocidad, caer sobre la pelota, apoyar la pelota, pescar.
- ✓ **Patadas:** Talonearla en el scrum, frenarla con el pie.
- ✓ **Contacto:** Formar en el scrum, saltar en el line out con ayuda, levantar en el line out, limpiar el ruck, participar en el maul, tacklear.

En muchas situaciones la superioridad técnico-táctica-estratégica del otro equipo hace que muchos jugadores tomen decisiones que están por fuera de la norma, intentando frenar el avance del equipo que ataca y así evitar que terminen con éxito estas acciones, así es normal ver que jugadores con el fin de impedir que se juegue una pelota rápida la manipulan, el avance de un maul lo detienen derrumbándolo, realizan conjuntamente en el scrum acciones ilegales para neutralizar al equipo que ataca y aunque en la mayoría de las ocasiones termina el juez penalizando estas acciones (hay cuatro jueces, 2 de línea, uno de video; partidos que se transmiten y uno central, que finalmente es el que sanciona) el equipo infractor se beneficia de la acción pese a la



sanción, lo que realmente hacen es cambiar un try por un penal, lo cual suma menos puntos además en ocasiones el atacante no puede anotar. Por lo tanto a pesar del juego antirreglas atente contra el espíritu de juego y la continuidad y como sugiere (Hernández, 1998) “sea todo lo antideportivo que se quiera, pero no por eso dejara de ser juego”

Todas estas acciones deben tratarse con mucho cuidado por parte de los entrenadores, ya que la educación y la formación especialmente de los jugadores muy jóvenes deberá ser el fin del proceso en la iniciación al Rugby y estos aspectos de la trasgresión a las normas no se pueden permitir, ni deberán hacer parte de los contenidos de enseñanza para los jugadores que se inician en el deporte.

2.3. EL ESPACIO DEPORTIVO EN EL RUGBY

El espacio deportivo es el lugar donde acontecen todas las situaciones de juego y esta siempre delimitado por el reglamento, en el Rugby el terreno esta dividido por varias subzonas zonas que determinan el comportamiento táctico-estratégico de los jugadores, el espacio es un aspecto que le da identidad y diferencia a los deportes. Para Hernández (1998) lo mas importantes en los deportes de conjunto es analizar los aspectos desicionales y de interacción entre participantes, en relación con el desarrollo del juego lo que resulta prioritario y desde allí es donde se analizara el espacio.

El Rugby se desarrolla en un espacio sociomotor, ya que este se percibe a través de la interacción motriz por medio de la cooperación entre compañeros y de la oposición de los adversarios, siendo a la vez un espacio estandarizado y estable. Este se define en



dos bloques, uno determinado por la forma precisa del reglamento y otro por la forma como se desarrolla la acción del juego.

2.3.1. ESPACIOS DETERMINADOS POR LA FORMA DEL REGLAMENTO:

- Zonas variables prohibidas:

Estas zonas se establecen a partir de un determinado punto pero su ocupación es posible en determinadas condiciones (Hernández, 1998).

Un ejemplo de estas zonas son las delimitadas por las líneas de fuera de juego. El Rugby cuenta con numerosas líneas de fuera de juego o de offside, estas son:

- o En el **Maul**, y en el **Ruck** existen dos líneas de fuera de juego, cada una de ellas pasa por el último pie del último jugador de cada equipo, estas son imaginarias y son paralelas a las líneas de goal, en caso de que el último pie del último jugador este sobre o más allá de la línea de goal, la línea de offside o de fuera de juego será la línea de goal.
- o En el **scrum** existen varias líneas de fuera de juego en esta formación, una para los medio scrum que está dada por la línea imaginaria que pasa por la pelota, paralela a la línea de goal; el medio scrum del equipo que no gana el scrum no debe desplazarse al otro lado y sobrepasar las línea de fuera de juego que pasa por el último pie del último jugador de su equipo que está participando en el scrum. Para los jugadores de ambos equipos, existen 2 líneas de fuera de juego, cada una de ellas está a 5 mts del último pie del último jugador que participa en el scrum. (Figura 5)

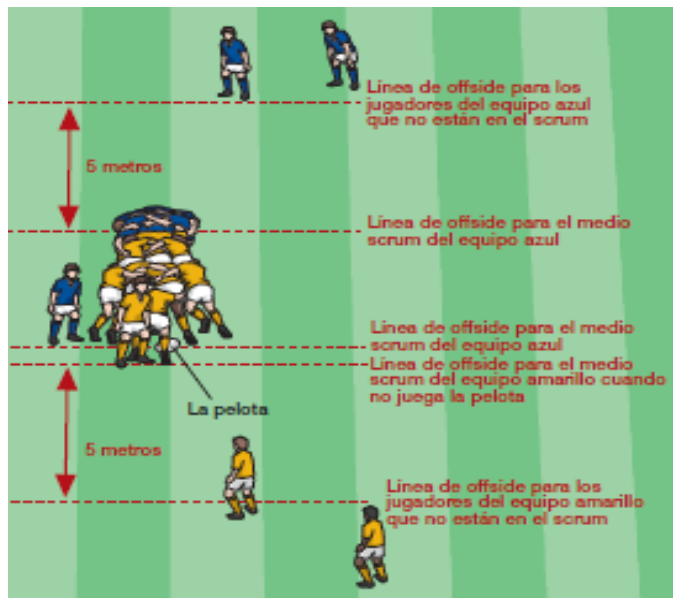


Figura 5: INTERNACIONAL RUGBY BOARD, 2010

- o En el caso de que se sancione un **penal**, el equipo infractor debe estar a una distancia de 10 mts de la señalización o sobre la línea de goal. Este espacio es indicado por los jueces de línea, dibujando una línea imaginaria a lo ancho de la cancha.
- o El **Line out** debe de estar entre la línea de 5 y la 15 mts desde la línea de touch. Los jugadores de ambos equipos que no estén involucrados en este, deben estar a 10mts de la línea del line out. El receptor del line out debe de pararse a 2 mts de la línea del line out hacia su in-goal y entre los 5 y 15 mts de la línea de touch. El equipo que defiende puede tener un jugador parado por lo menos a dos metros de la línea de cinco metros y a dos metros de la línea de line out. Cada línea de jugadores debe de estar a medio metro de la línea de line out. (Figura 6)

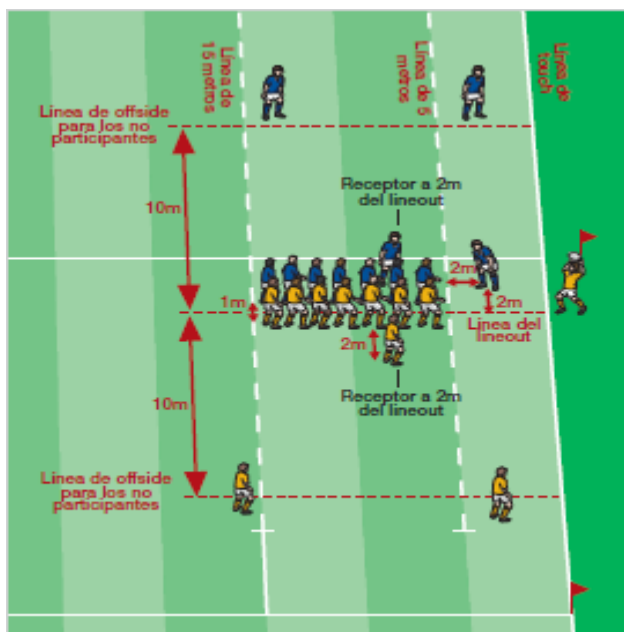


Figura 6: INTERNACIONAL RUGBY BOARD, 2010

- Zonas fijas semiprohibidas:

Son aquellas que están claramente delimitadas y solo pueden ocuparse de forma temporal (Hernández, 1998):

- o Cuando se reinicia el juego con una salida de centro, la pelota es colocada en juego con un puntapié, este debe avanzar hasta la línea de 10mts o ser jugada por un jugador del equipo adversario en caso de no avanzar, para poder empezar a jugar, el equipo que recibe la patada debe estar sobre o más allá de la línea de 10 mts. En este caso la zona comprendida entre la línea de centro y la línea de 10 mts, es una zona fija semiprohibida.
- o Los jugadores que forman parte del line out de ambos equipos deben estar en el espacio comprendido entre la línea de 5mts. y la de 15 mts. En frente del punto en el que se realiza el line out, y deben permanecer allí hasta que el line out termine.



- o En las salidas de 22 mts, esta zona fija es semiprohibida, ya que el equipo oponente no puede avanzar sobre la línea de 22 mts antes que la pelota sea pateada.
- o Ningún scrum puede realizarse a menos de 5 metros de la línea de touch y su línea media no debe estar a menos de 5 metros de la línea de goal.
- o Dentro de las zonas de anotación no están permitidas las agrupaciones, tanto móviles, como fijas, por lo tanto no existen las líneas de fuera de juego.
- Zona de marca:

Esta zona es definida como el espacio donde pueden sumarse puntos (Hernández, 1998)

Las áreas que determina el reglamento para conseguir anotar son:

- o El área conocida como zona de anotación o in-goal, que es del ancho del terreno de juego, a este también pertenece la línea de goal, los postes y protectores que los rodean.
- o Pasar la pelota por las haches por medio de una patada (conversión), después de una anotación, desde un penal o con un Drop Kick.

2.3.2. EL ESPACIO EN FUNCIÓN DEL DESARROLLO DE JUEGO:

Estos espacios no están delimitados reglamentariamente y son todos los subespacios en los que se llevan a cabo determinados comportamientos, las estrategias del equipo y de los jugadores obedecen a la propia dinámica de juego (Hernández, 1998), este autor diferencia dos zonas:

- Zonas colectivas:



Son todas las zonas que los dos equipos quieren ocupar para organizar o finalizar sus acciones.

- o Zonas de organización de jugada: En el caso del Rugby, todo el terreno de juego hace parte de estas zonas, ya que dependiendo de la zona los equipos tiene una disposición en el terreno de juego. Es entonces cuando encontramos que hay equipos que dividen el ancho de la cancha en tres canales o zonas, igualmente puede hacerse a lo largo de la cancha, esto facilita la codificación y el sistema de juego que se va a llevar a cabo en cada una de esas zonas, siempre depende del rol que cumpla el equipo sea en ataque o en defensa. Todas estas zonas pueden variar según la disposición del adversario en el terreno de juego, las características del oponente y las situaciones de juego o permanecer constantes cuando los sistemas de juego así lo requieren.
- o Zonas favorables para conseguir tantos: Estas zonas son las más disputadas para establecerse en ellas en ataque y por lo tanto evitar que el ataque llegue allí, en este caso la defensa de la zona de 22 mts. El ataque desde allí puede conseguir anotar de todas las formas, ya que la cercanía con el in-goal se lo permite, todas las acciones del ataque van encaminadas a jugar lo más cerca posible del in-goal contrario y para la defensa es la zona que presenta mayor riesgo para defender, allí se concentra toda la presión de la acción de juego del atacante y debe de cuidarse de los errores, ya que le puede costar que le marquen puntos en contra.
- o Zonas menos favorables para conseguir tantos: La zona menos favorable para conseguir tantos se ubica en la mitad del terreno propio, por lo tanto entre más lejos de la zona de anotación tendrá menos posibilidad para conseguir tantos. Este lugar



se convierte en una zona estratégica de muchos equipos y es a través de las patadas la manera más aconsejable para pretender poner el balón en juego desde esta zona para jugar en terreno contrario, sometiendo al equipo que ataca a una situación constantemente desfavorable para conseguir anotar.

- Zonas individuales:

Es fácil calcular el espacio físico que le corresponde a cada jugador dividiendo el área de juego por el número de jugadores. Sin embargo, en el caso del Rugby se vive una situación particular y es que los jugadores no se distribuyen racionalmente por todo el terreno de juego, ya que aproximadamente 12 jugadores participan en una misma zona, y esta gran cantidad de jugadores que allí se concentran hace que la densidad sea muy alta y por lo tanto el espacio de interacción sea muy reducido, incrementando una dificultad mayor en la ejecución técnica, mas aun cuando la gran mayoría de los gestos técnicos se hacen con una distancia de marca nula con los defensores.

2.4. EL TIEMPO DEPORTIVO EN EL RUGBY

El tiempo es un parámetro que interviene en la configuración de la acción de juego y condiciona la estrategia. La limitación temporal se impone para que una conducta tenga eficacia o sea realizable. Igualmente este se relaciona con el espacio, entre más amplio sea el espacio de interacción motriz más amplio será el tiempo empleado en la conducta estratégica, es así como en el Rugby podemos ver conductas estratégicas que se aproximan al minuto de duración y en ciertas ocasiones pueden ser más extensas.



2.4.1. DURACIÓN DEL PARTIDO.

Un partido tiene una duración de ochenta minutos más el tiempo de descuento, los tiempos suplementarios y cualquier disposición especial. Un partido se divide en dos tiempos, cada uno de los cuales tendrá una duración de cuarenta minutos de tiempo de juego.

2.4.2. ENTRETIEMPO.

Después del primer tiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de 10 minutos. La duración del intervalo la decide el organizador del partido, la Unión o el organismo reconocido con jurisdicción sobre el partido. Durante el intervalo de descanso los equipos, el referee y los jueces de touch pueden dejar el perímetro de juego.

2.4.3. CONTROL DEL TIEMPO.

El referee controla el tiempo pero puede delegar la tarea en uno o ambos jueces de touch, y/o en el controlador de tiempo oficial, en cuyo caso el referee señala cualquier detención del tiempo o cuando haya que descontar tiempo. En partidos en los que no haya un controlador de tiempo oficial, si el referee tiene dudas respecto del tiempo correcto, este podrá consultar a uno o ambos jueces de touch, y podrá consultar a otras personas, en el caso en que los jueces de touch no lo pueden ayudar.

2.4.4 TIEMPO DE DESCUENTO.

El tiempo a descontar puede tener las siguientes causas:

- Lesión: El referee puede detener el juego por el término de no más de un minuto para permitir la atención de un jugador lesionado, o por cualquier otra demora permitida. El



referee puede permitir que el juego continúe mientras una persona idónea y competente en temas médicos atiende a un jugador lesionado en el área de juego o el jugador puede acercarse a la línea de touch para ser atendido. Si un jugador resulta seriamente lesionado y debe ser retirado del campo de juego, el referee podrá conceder el tiempo que sea necesario para permitir que el jugador lesionado sea retirado del campo de juego.

- Reemplazo de la vestimenta de un jugador: Cuando la pelota está muerta, el referee le dará tiempo a un jugador para reemplazar o reparar la camiseta, pantalones o botines deteriorados. Se otorgará tiempo cuando un jugador deba atar el cordón de sus botines en el terreno de juego.
- Reemplazo y sustitución de jugadores: Se otorgará tiempo para reemplazar o sustituir a un jugador.
- Informe de un juez de touch por conducta antirreglamentaria: Se otorgará tiempo para que un juez de touch informe sobre la falta cometida.
- Recuperación del tiempo perdido: El tiempo de descuento se adicionará en la misma mitad del partido en que ocurra.

2.4.5. TIEMPOS SUPLEMENTARIOS.

Un partido puede durar más de ochenta minutos si el organizador del partido autorizó que se jueguen tiempos suplementarios en partidos empatados de torneos por eliminación.



2.5. LA COMUNICACIÓN MOTRIZ EN EL RUGBY

Para Hernández (1998) la comunicación motriz es la forma de expresar códigos o sistema de relaciones entre los jugadores, siempre que estos participan en una acción de juego su conducta motriz expresa códigos que adquieren significancia.

Para autores como Irlinguer (1973) (citado en Hernández, 1998) dice que la comunicación verbal dentro de los deportes de equipo es inadecuada y es característica de jugadores que inician y tienen poco conocimiento del juego y su estructura. En su estudio encuentra que los jugadores jóvenes hablan mucho más que los jugadores con mayor experiencia, para este autor la importancia de la comunicación radica en reducir la incertidumbre entre compañeros y aumentarla entre los adversarios.

En el caso del Rugby pasa todo lo contrario, la característica del juego es que el poseedor del balón es quien va en la punta del equipo, es decir, que el resto de los jugadores sin balón están detrás de este jugador, por lo que la comunicación que estos emplean es verbal hacia el portador del balón, en muchos casos el portador no los puede ver como para interpretar los códigos que estos expresan constantemente durante la acción de juego; esta es una característica que le da identidad al deporte. A diferencia de los otros deportes, la comunicación verbal en el Rugby toma demasiada importancia y no indica menor o mayor formación deportiva, por el contrario la experiencia se manifiesta por lo que intenta expresar verbalmente cada jugador, así los jugadores de poca experiencia o muy jóvenes centran la mayor parte de su comunicación verbal dentro del juego en aspectos como pedir que les pasen la pelota así no estén bien posicionados, para discutir con sus compañeros, pero no hay todavía



una intención táctica o estratégica en su comunicación. Lo que se pretende es que los jugadores experimentados alcancen mayor efectividad y eficiencia con su comunicación verbal. La comunicación verbal es un cambio que se ha dado con el tiempo, pues en la escuela del Rugby tradicional una de las conductas que más se resaltaba era el orden y la disciplina, por lo tanto nadie podía hablar, ahora siempre se busca igualmente el orden pero para llegar a él es totalmente necesario comunicarse verbalmente, todos los jugadores deben saber que sucede a su alrededor y quien tiene la responsabilidad del atacante que se encuentra al frente, una de las formas es hablando (Subcomisión técnica de la U.R.B.A, 2002).

Una de las comunicación que se da en los deportes de equipo es la Comunicación Práctica, la acción de juego en estos deportes siempre esta cargada de incertidumbre, nunca se repite una acción, y para que se puedan reajustar las acciones motrices entre compañeros y adversarios es necesario captar las señales comportamentales emitidas por los jugadores durante la acción de juego Delaunay (1980) (citado en Hernández, 1998).

Dentro de una acción de juego, no es suficiente contar con la comunicación verbal, es muy importante saber interpretar todas las pistas que dan los compañeros al realizar las diferentes acciones de juego, es decir, es común ver en los equipos de mayor desempeño, que los jugadores responden a las situaciones adaptándose a la posición de las manos, pies, manera de correr, de entrar al contacto de todo el cuerpo del portador de la pelota, para saber donde es el espacio mas adecuado para dar continuidad a la acción motriz y en que momento debe de actuar para favorecer las



acciones de ataque o de defensa, a este tipo de comunicación es la que se le debe apuntar y ser conscientes no solo como un requisito para jugar mejor, sino para planearla, entrenarla y condicionarla en los ejercicios y juegos que se hacen para mejorar el nivel de dominio deportivo.

Según Hernández (1998), la comunicación práctica tiene dos categorías: Directa e indirecta. La primera se divide a su vez en comunicación y contracomunicación y la segunda, se divide en gestemas y praxemas.

Este autor plantea que la comunicación solo se da entre compañeros en cumplimiento de su rol sociomotriz, –jugador con balón, jugador sin balón- la ocupación de espacio particular o la transferencia de la pelota, el ataque se comunica entre si al igual que la defensa, la comunicación motriz es la interacción motriz de cooperación esencial y directa.

La comunicación se da en todo momento en el Rugby, cada equipo configura unos códigos para el ataque y la defensa, en el equipo “A” y otros códigos en el ataque y la defensa del equipo “B”. Estos cumplen la función de ayudar a desarrollar las acciones en el ataque y la defensa, generalmente se determinan con anterioridad o surgen espontáneamente con movimientos o palabras que cobran significancia dentro de cada equipo.

Así lo que para un equipo resulta ser una comunicación de cooperación es a su vez de contracomunicación para el otro. Esta se da con la transmisión de la pelota entre el equipo atacante, por la ocupación desfavorable de un espacio, por ejemplo en la



ocupación de la zonas variables prohibidas. Esta interacción motriz de oposición esencial y directa es lo que define Hernández (1998) como contracomunicación.

La alternancia o simultaneidad de estos dos elementos, comunicación y contracomunicación se da constantemente en la acción de juego y en la comotricidad que este contiene. Muchas de las estrategias de juego se dan por medio de la comunicación lingüística que configuran estrategias elaboradas, no solo por establecer un código común para los jugadores de un mismo equipo, sino también para establecer una seguidillas de palabras en donde sólo una de ellas dicta lo que se va a hacer en realidad y las otras se utilizan como distracción.

Los desplazamientos de muchos de los jugadores buscan confundir y generar una mayor incertidumbre para el otro equipo convirtiéndose en una táctica valiosa de la contracomunicación práxica, esta conducta es más evidente en el ataque, cuando se emplean jugadores “señuelos” para que engañando a la defensa al suponer que van a recibir la pelota, transmitiendo a través de su cuerpo esta intención, logrando establecer una contracomunicación, que tiene como reacción una cobertura defensiva hacia donde el el jugador atacante se desplaza, dejando espacios en otro lugar que son aprovechados por los jugadores del equipo que ataca. Son muchas las situaciones que de forma similar operan dentro de este intercambio comunicación práxica en el Rugby, siendo siempre redes de cooperación / oposición.

El comportamiento de un jugador dentro de la acción de juego es portador de una significancia motriz, que determina las acciones de los demás jugadores y



constantemente se dan este tipo de comunicaciones no verbales por medio de los gestemas y los praxemas. (Hernández, 1998)

Los gestemas son señas que pueden ser convencionales o acordados por un equipo con anterioridad (Hernández, 1998), por ejemplo, cuando un jugador de Rugby después de un penal a favor señala con las manos a la hache todos saben que ese penal va a ser pateado hacia allí, otro caso es cuando un jugador que va a efectuar la salida de centro inmediatamente antes de patear eleva un poco el balón para mostrarle a los compañeros que estén listos que ya va a efectuar la patada, o cuando un jugador cruza sus manos para indicarle a otro que hagan una tijera, estos gestos son convencionales dentro del Rugby y están cargados de significado. Igualmente hay gestos dentro de este deporte que son configurados dentro de los equipos y tienen una significancia particular generando incertidumbre entre los contrarios; es normal que en el line out el lanzador se toque cualquier parte del cuerpo para indicar a que zona va la pelota o un jugador de la línea realice un gesto para indicar una jugada.

Los praxemas según Hernández, tienen como fin reducir la incertidumbre entre compañeros y aumentarla en los adversarios, todas las acciones que se hagan frente al adversario deben de significar algo confuso, que evite ser interpretada por ellos para tener mayor eficacia. Cuando el jugador realiza este tipo de acciones voluntaria o involuntariamente emite y recibe señales que son interpretadas por los compañeros y adversarios a la vez que estos emiten las suyas, todo esto obliga a que los jugadores constantemente modifiquen su comportamiento con el fin de anticipar y poder responder a las solicitudes de sus compañeros y a las acciones de sus adversarios.



Cuando un jugador ejecuta cierto comportamiento y este tienen un significado táctico es entonces este un praxema (Hernández, 1998), en el caso del Rugby hay muchas acciones que pueden ser interpretadas como praxemas, por ejemplo, cuando un jugador se cruza con otro y dispone todo su cuerpo para transmitir que va a realizar el pase de la tijera, girando el tronco y ocultando el balón, pero en último momento este ve que el defensa se queda con su compañero y el portador de la pelota decide seguir avanzando, también sucede cuando el jugador avanza con la pelota en las dos manos y momento antes de entrar en contacto con el defensa este ubica la pelota al lado contrario del cuerpo donde está ubicado un compañero que la puede recibir, este comportamiento puede significar una acción de pase.

2.6. LA ESTRATEGIA MOTRIZ EN EL RUGBY

Para Hernández (1998) el concepto de estrategia se asocia a una construcción de planteamiento teórico y elaboración de un procedimiento general para afrontar la resolución de una situación y la táctica es la puesta en práctica o procedimiento de acción concreta. Por lo que considera la estrategia y la táctica como una sola acción.

La acción estratégica depende básicamente de las estructuras que configuran el juego, pero es el jugador quien toma las decisiones que le permite el reglamento dentro de la acción dinámica, el uso del espacio de interacción motriz y la acción práxica; por lo tanto estos universales condicionan el actuar del jugador. De forma general, para los deportes de conjunto, la situación que permite identificar todos estos factores se encuentra en el tres contra tres (Hernández, 1998)



Partiendo de la estructura de los universales, el núcleo de la estrategia se encuentra en el balón, los compañeros y los adversarios, por lo tanto el actuar del jugador está determinado por su rol sociomotor en la posesión o no de la pelota, es decir, si cumplen con el rol del ataque o con la defensa.

Parlebas (1976 - 1977) (citado en Hernández, 1998), plantea que los universales que configuran la estructura de los deportes de conjunto son:

- ✓ Red de comunicación: la cual es de doble sentido de cooperación entre compañeros y de contracomunicación entre adversarios. En el aspecto de la comunicación motriz se expusieron estos como se presentan en el Rugby.
- ✓ Red de marca: Es la manera de sumar puntos. El apartado del reglamento explica las diferentes maneras de sumar puntos en el Rugby.
- ✓ Red de tanteo final: Tiene que ver con el sistema de resultados y de éxito, en las que se designa el ganador y el vencedor.
- ✓ Sistema de roles: Dependen de la situación de juego y generan un comportamiento definido y diferenciado del jugador, los roles que puede adquirir el jugador son:
 - Jugador con balón
 - Jugador sin balón del equipo que posee el balón
 - Jugador del equipo que no posee el balón
- ✓ Sistema de subclase (subrol): Es una conducta motriz asociada a un rol, se caracteriza por los modos en que interactúan compañeros y adversarios, el subrol no debe ser



entendido como las diferentes maneras de ejecutar una misma conducta de decisión, por ejemplo, realizar un pase es un subrol, pero las diferentes maneras de hacer el pase no corresponden a subroles diferentes. Los diferentes subroles que puede efectuar un jugador asociados con los roles se presentan a continuación:

- Subroles sociomotores del jugador con Balón:
 - Reiniciar el juego, Avanzar con la pelota, Proteger la pelota, Pasar la pelota, Apoyar la pelota en el in goal, Patear para conseguir puntos, Patear al espacio o touch, Fintar, Ampliar los espacios, Reducir los espacios, Situarse en posición de sistema de juego, Perder la pelota, Talonear, Cargar o percutir al adversario, Cometer una infracción, Recibir una infracción.
- Subroles comunes del jugador sin balón del equipo con balón:
 - Avanzar, situarse para situación de ataque, desmarcarse, fintar, ampliar espacios, reducir espacios, apoyar a un compañero, situarse en el sistema de juego, pedir la pelota, recibir la pelota, dirigir el juego, esperar, hacer una infracción, recibir una infracción.
- Subroles comunes del jugador del equipo sin balón
 - Volver a su ingoal, defender hombre a hombre, defender por zona, reducir espacios, ampliar espacios, anticiparse, apoyar a un compañero, tacklear, interceptar la pelota, recuperar el balón, esperar, hacer falta, recibir falta.

Código Gestémico: Es la sustitución de la palabra por un gesto o mímica para informar la acción de juego a sus compañeros. Con el carácter de comunicación praxémica



indirecta se analizaron algunas de las situaciones en las que se presentaban los gestemas en diferentes situaciones de juego, las cuales hacen parte constantemente de la acción de juego. El medio scrum a través de una mirada o gesto facial le indica en ocasiones al octavo cuando debe salir, este también con su mano puede indicar la dirección a quien va dirigido la pelota o el ataque, los jugadores de la línea con sus manos hacen gestos para acelerar o retrasar el juego, en fin son muchas las situaciones en las que los códigos gestemicos se hacen presentes en la acción de juego dentro del Rugby.

Código Praxémico: Está constituido por los clases estratégicas de los comportamientos motores de los jugadores que participan en la acción de juego, su comprensión depende del “aquí y del ahora”, los equipos pueden acordar con anterioridad diferentes praxemas para retomarlos en diferentes situaciones de juego, pero no puede determinar las circunstancias en las que serán puestos en práctica, ya que en el juego real dos situaciones nunca son iguales. Las jugadas o sistemas de juego preparados deben ser flexibles en su ejecución, se debe dar prioridad al cumplimiento de los principios del ataque o la defensa, pues como se dijo anteriormente una misma situación de juego nunca se repite. El entrenamiento constante, consciente y el conocimiento profundo de los jugadores hacía sus compañeros y la ejecución técnica posibilita una mejora en la comunicación por medio de los códigos Praxémicos.



3. CONCEPTOS DE INICIACIÓN DEPORTIVA.

Son muchos los autores y varias las definiciones que se han encontrado acerca del concepto de iniciación deportiva. Blázquez (1986) la define como “el período en el que el niño empieza a aprender de forma específica la práctica de uno o varios deportes”. Según este autor, es el instante cuando el niño tiene su primer acercamiento a la práctica deportiva de manera intencionada hacia el aprendizaje de las habilidades específicas propias del deporte practicado, pero de manera global. Normalmente, este primer contacto se da forma natural a través del juego y en ambientes no necesariamente propios del deporte.

Sánchez (1986), considera que un individuo está iniciado en el deporte cuando, “es capaz de tener una operatividad básica sobre el conjunto global de la actividad deportiva, en la situación real de juego o competición”. Concepto que no podría ser empleado, en aquellos individuos que tienen contacto por primera vez con el deporte debido a que carecerían de algunos elementos básicos como la técnica específica, o el conocimiento del reglamento, entre otros, para desempeñarse adecuadamente dentro del juego de manera básica.

Para Cami (2005), “La iniciación deportiva se corresponde con la primera fase de la vida deportiva de un sujeto, cuando comienza a aprender habilidades específicas, o un deporte concreto, y depende de cada especialidad que ésta tenga que comenzar más precozmente, o que la iniciación dure un periodo mayor o menor”.



El concepto de Hernández (1988), sobre la iniciación deportiva brinda una visión mayor, ya que la define como “el proceso de enseñanza-aprendizaje, seguido por un individuo, para la adquisición del conocimiento y la capacidad de ejecución práctica de un deporte, desde que toma contacto con el mismo, hasta que es capaz de jugarlo o practicarlo con adecuación a su estructura funcional”. Este concepto encierra todo el proceso deportivo de un individuo, porque no limita la iniciación deportiva al simple momento del contacto con el deporte, sino que lo amplía al punto de tener en cuenta todos los momentos de enseñanza y aprendizaje, por los que debe pasar para desempeñarse en el juego de manera adecuada y competente.

El concepto de iniciación deportiva, no solo debe comprender el momento inicial en que el individuo se acerca a la práctica deportiva, es necesario, que abarque los demás momentos por los que atraviesa, como lo expresa Hernández y así, lograr una mejor comprensión y ejecución deportiva. Para ello, es necesario tener un conocimiento básico y un nivel de competencia motriz que le permita tener un desempeño adecuado durante el desarrollo del juego en el deporte practicado. Complementando este concepto Delgado (1989) en Hernández, (2000). Plantea que “La iniciación deportiva es el proceso que va desde el momento en el que empieza su aprendizaje inicial, hasta que el individuo es capaz de aplicar lo aprendido a una situación real de juego con nivel global de eficacia”. Nivel que se va adquiriendo como resultado de la práctica intencionada, orientada y organizada del proceso de aprendizaje del deporte en sí.

En la siguiente tabla varios autores definen el concepto de iniciación.

CONCEPTOS DE INICIACIÓN DEPORTIVA

AUTOR	CONCEPTO
Jolibois (1975, citado por Antón 1990)	<i>El aprendizaje de las rutinas indispensables para la práctica de cada deporte.</i>
Álvarez del Villar (1987)	<i>La iniciación en cualquier deporte debe buscar una variada formación de base sobre la cual poder fundamentar un rendimiento máximo posterior.</i>
Sánchez Bañuelos (1984)	<i>Entiende que una persona se inicia en un deporte cuando consigue una operatividad básica en el contexto global del juego.</i>
Pintor (1989)	<i>Consiste en que el niño adquiera las nociones básicas del deporte, que se familiarice con él y comience a establecer las pautas básicas de conducta psicomotriz y sociomotriz orientadas de modo muy general hacia las conductas específicas del mismo.</i>
Hernández Moreno (2000)	<i>Interpreta el proceso de iniciación deportiva teniendo en cuenta los objetivos que se pretenden alcanzar, el individuo que aprende, la estructura del deporte y la metodología que se utilice.</i>
Romero Granados (2001)	<i>La toma de contacto con la habilidad específica (deporte) en cualquier contexto (académico, federativo, etc.), pero respetando las características psicológicas y pedagógicas para el desarrollo global.</i>

Tabla 1. Adaptada de Giménez (2002)

Otras definiciones del concepto de iniciación deportiva, van más allá de la sola enseñanza y aprendizaje de un deporte, estas se aproximan a una mirada más integral del proceso deportivo. Autores como Romero (2001) y Contreras (1998) (en Sixto González Villora, 2009) y Uribe (1997) muestran su intención de ver al individuo, no



solo como aquel que ejecuta acciones motrices y que tiene conocimientos teóricos de su deporte en cuanto al reglamento y las características de este, sino que además ven en el proceso de aprendizaje deportivo, una herramienta de formación en valores potenciados por la práctica deportiva (El juego limpio, el respeto, la perseverancia, etc.). Romero (2001), define la iniciación deportiva, “como la toma de contacto con la habilidad específica (deporte) en cualquier contexto (académico, federativo, etc.), pero respetando las características psicológicas y pedagógicas para el desarrollo global”. Mientras que Contreras Jordán (1998) afirma que “la iniciación deportiva supone también el aprendizaje, no sólo de contenidos conceptuales y procedimentales, sino también actitudinales”. Uribe (1997) la define como “un proceso pedagógico y sistemático orientado a la formación perceptivo-motriz, físicomotriz y sociomotriz del individuo que aprende, considerando sus características psicológicas, sociológicas, las características que configuran el deporte y los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar.”

En estas definiciones de estos últimos autores aparece lo actitudinal, lo psicológico y lo sociológico en el proceso de iniciación deportiva, aspectos que no se tienen en cuenta en las definiciones anteriores. Estos resaltan la importancia de desarrollar procesos que involucren todas las dimensiones del ser humano de forma integral, que no se quede este solamente en la enseñanza- aprendizaje de los elementos físicos del deporte; como la técnica, la táctica y el desarrollo de las capacidades físicas (coordinativas y condicionales), sino que la iniciación deportiva se oriente en desarrollar deportistas, que aparte de ser competentes a nivel motriz, sean conscientes y participes activos de su aprendizaje, su educación y su formación a través del deporte. Una iniciación



deportiva definida como un proceso pedagógico, progresivo y sistemático de enseñanza-aprendizaje de habilidades y competencias motrices que pueden ayudar a la formación integral del individuo, utilizando la práctica deportiva y el juego como medio y fin para estos logros, permeados esencialmente por momentos de goce y disfrute.

También, vale la pena mencionar que un proceso de iniciación deportiva bien orientado no relega ni excluye a nadie, por el contrario, se caracteriza como dice Blázquez (1999), “por permitir la inclusión y participación. Admite que los que tienen talento deportivo puedan progresar en una especialidad, pero que en cualquier caso todos adquieran hábitos y afición al deporte y estén ilusionados por su práctica”.

Por último por ser el Rugby un deporte de cooperación-oposición y que en el medio el proceso de iniciación deportiva se hace de forma tardía, debido a que en su mayoría las personas tienen contacto con este deporte, en la adolescencia o en la adultez. Una de las definiciones que mejor se acomoda a esta propuesta, es la que plantea Cami (2005) cuando dice que “La iniciación a los deportes de cooperación/oposición parte de una ventaja considerable; por un lado, la competición de alto nivel se produce mucho más tarde que en otros deportes individuales, lo cual supone que no es necesaria una especialización temprana y nos puede permite construir los repertorios motrices técnicos sobre una buena motricidad de base; por otro lado, la edad en la que se han de producir buenos resultados puede ser elevada en relación con otras modalidades deportivas. Esto permite adaptar mucho mejor las características de estos deportes entendidos como un ente global y cada deporte colectivo de forma específica adaptándonos perfectamente a las características evolutivas del niño; además, el



tiempo que podemos dedicar a la iniciación es mucho más amplio, siendo también la vida deportiva más larga”.

Según la intencionalidad que se le da al proceso de iniciación deportiva, este puede ser abordado desde diferentes puntos; desde lo recreativo, lo educativo y lo competitivo. Estas concepciones Uribe (2010) las denomina enfoques, Blázquez (1999) orientaciones, para Cami, (2005) son ámbitos y para Antonelli (1965) en Incarbone (2003) son modalidades. Todos coinciden en esta clasificación, en estos tres aspectos en que se puede enmarcar el proceso de iniciación deportiva según la necesidad, el deseo y la población en que se desarrolle. Para Blázquez (1999), la elección de la orientación que se le quiera dar al deporte, estará determinada en su mayoría, por el perfil profesional de la persona que lo aborde, ya sea el profesor de educación física, el entrenador o técnico deportivo.

Los enfoques propuestos por Uribe (2010):

El enfoque competitivo: se enmarca en la intención de conseguir altos logros y como tal, es un proceso altamente tecnificado, complejo y planificado. Sin embargo, es fundamentalmente selectivo y excluyente, ya que su finalidad es aumentar el rendimiento deportivo, logro que es alcanzable sólo por personas que tienen el talento deportivo, es decir, personas con cualidades especiales, para destacarse en la práctica de alguna actividad deportiva alcanzando altos logros.

El enfoque recreativo: Se expresa de manera cotidiana en los escenarios deportivos comunitarios, con diferentes tipos de población, que van desde los/las niños/as hasta las personas adultas mayores, y se desarrolla de modo general y específico en el



deporte, sin una secuencia de ciclo y categoría y orientado hacia la competición. Son expresiones que tienen como fin la socialización de las personas y pueden clasificarse como prácticas de carácter lúdico y recreativo.

El enfoque educativo: Los procesos de iniciación se caracterizan por constituirse en medios educativos y de formación, a través de los cuales, el/la maestro/a pretende, además del desarrollo de la competencia motriz, lograr sus objetivos y fines educativos primarios de formación integral de los/las niños/as. El rendimiento deportivo no constituye el objetivo principal, motivo por el cual es necesario estructurar, en las prácticas motrices, actividades que favorezcan la integración social, la interiorización de hábitos y valores que sean significativos, el desarrollo del pensamiento creativo, la iniciativa y el aprendizaje de la competencia motriz, integrada a la posibilidad del aprendizaje significativo de habilidades que posteriormente pueden ser transferidas a situaciones variadas que se presenten en la vida cotidiana del sujeto.

Las orientaciones de Blázquez (1999):

Para Blázquez (1999), la orientación competitiva, tiene que ver con que la intención del practicante es la de vencer a un adversario o de superarse a uno mismo. Entender que el deporte supone aceptar la competición, y al mismo tiempo reconocer que ésta posee valores educativos. Si está decidido a introducir la iniciación deportiva y la competición en la vida del niño en edad escolar, se debe tener claro que esto no supone aceptar que su objeto sea únicamente conseguir victorias, éxitos y campeones. Este puede ser un objetivo secundario, el cual no se debe relegar, pero el principal si debe ser el de



ofrecer una gama lo más extensa posible, de experiencias formativas. Al admitir la competición deportiva como algo inherente al sujeto, se reconoce en ella virtudes educativas, siempre y cuando sea correctamente empleada en la práctica deportiva.

Siguiendo este autor el deporte recreativo, es aquel que es practicado por placer y diversión, sin ninguna intención de competir o superar a un adversario, unicamente por disfrute o goce. El interés de la práctica deportiva es permitir al individuo entretenerse corporalmente, dentro de las condiciones favorables para su desarrollo integral. Lo importante no es el resultado sino las posibilidades individuales de cada participante.

Ademas este autor plantea que el deporte educativo, es aquel cuya pretención fundamental es colaborar al desarrollo armónico y potenciar los valores del individuo. Este modo de deporte, postula la búsqueda de unas metas más educativas y pedagógicas, aplicadas al deporte iniciación, olvidándose de la concepción competitiva del deporte para dirigirse hacia una visión global del proceso de enseñanza e iniciación, donde la motricidad sea el común denominador y el niño el protagonista del proceso educativo. La preocupación del educador no debe ser modelar al niño, sino proveerle de una gran autonomía motriz que le permita adaptarse a variadas situaciones. No es el movimiento (generalmente en forma de técnica deportiva) el que ocupa el lugar central, sino la persona que se mueve, que actúa, que realiza una actividad física. Interesa menos el rendimiento y más el deportista. Entendiendo así, el deporte educativo debe permitir el desarrollo de las aptitudes motrices, psicomotrices y sociomotrices en relación con los aspectos afectivos, cognitivos y sociales, respetando los estadios del desarrollo humano.



Los ámbitos de Cami (2005):

Para Cami el ámbito competición-rendimiento puede considerarse durante la iniciación pero como objetivo a largo plazo, y por tanto sus modelos no se adaptan a lo que debe ser la iniciación deportiva; su fin está basado en el resultado y no en el proceso, tiene una reglamentación muy estricta, la competición es el fin principal sobre el que se estructura el entrenamiento, lo que incrementa la presión competitiva y el carácter lúdico se difumina a menudo, junto al espíritu deportivo que debe imperar en toda manifestación deportiva.

Cami identifica también otro ámbito al cual denomina ocio-recreación, en el que la competición pierde importancia respecto al elemento lúdico, aunque la interacción o proporción entre ambos, puede ser variable ya que se pueden complementar entre sí; la relación entre los participantes es un elemento importante; siendo el juego-deporte una opción voluntaria donde se puede consensuar la reglamentación por parte de los mismos jugadores; el modelo semejante y origen de los deportes.

Por último Cami identifica el ámbito educativo, en el que elemento lúdico, actividad física y competición deben estar en sincronía; se adoptan elementos de los dos ámbitos anteriores, y lo realmente importante, es desarrollar una relación positiva con el deporte en general, y la competición en particular, así como la transmisión de las actitudes, valores y normas, junto al respeto al reglamento, los compañeros y adversarios, el sentido de equipo, el comportamiento noble, etc., integrados en el juego limpio.

Las modalidades de Antonelli (1965):



El deporte rendimiento o competitivo: Es el que se practica para vencer a algún adversario o también para superarse a uno mismo. Se desarrolla fuera de las clases de educación física, en un tiempo extraescolar. La práctica del deporte competitivo también tiene una vertiente menos rígida, que comprende a quienes lo practican por su propia voluntad, sin imposiciones externas y lo disfrutan plenamente.

Deporte recreativo: Es el que se practica únicamente por placer y diversión, sin intención única de competir, ni de vencer a los adversarios. Su evolución es interpretada como una consecuencia y una respuesta natural al deporte de competición, y se constituye como una alternativa al mismo, basándonos en las diferencias insuperables que exige la competición, que la mayoría de la población no está en condiciones de alcanzar tales niveles de rendimiento y que la conforman personas de nivel deportivo medio, no tienen otra alternativa que ser espectadores del deporte competitivo y quien a su vez, practican y disfrutan también de alguna variante que esté a su alcance. Es abierto y no depende de los resultados, nada está prefijado y las decisiones del reglamento se adoptan durante el transcurso de la actividad.

Deporte educativo: Es el que tiene como propósito básico promover el desarrollo armónico y la potenciación de los valores humanos. Se debe entender como educativo, todo aquello que ayude a formar y consolidar la personalidad de los alumnos. Por ello la práctica deportiva será educativa, no únicamente por el hecho de aprender algunos movimientos técnicos y por la correlativa mejora de lo físico y lo psíquico, sino esencialmente, por que se movilicen las capacidades que se solicitan a quienes lo practican, y de ese modo se defina su propio yo.



Es entendible las críticas que hacen algunos de estos autores a uno u otro enfoque, lo realmente importante debe ser que independiente de cuál sea el que se desarrolle, se debe tener presente al individuo que aprende un deporte como un ser integral dotado de diferentes capacidades, por lo tanto la práctica del deporte será una excusa para potencializar todo el desarrollo humano. “El deporte debe ser, además de un aprendizaje técnico y táctico, un medio para ayudar al individuo a desarrollar su personalidad, que vaya más allá del entrenamiento hasta conseguir una creación de hábitos, un estilo de vida “deportivo”. (Cami, 2005)

También, vale la pena aclarar, que el deporte según la manera en que se implemente su enseñanza, cumplirá o no con fines educativos, sin importar la orientación o el enfoque que a este se le dé. Como lo denomina Incarbone (2003) “El carácter educativo del deporte, entonces, dependerá de la forma en que se aborden las prácticas deportivas, por lo que un deporte no es más educativo que otro, sino que adquirirá tal condición dependiendo del manejo que el conductor de esa actividad imprima”.



4. ETAPAS EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA.

Las etapas en la iniciación deportiva son una serie de momentos que el individuo va afrontando en el proceso de enseñanza-aprendizaje del deporte, desde su primer contacto con este, hasta su práctica a niveles de exigencia más complejos. Estas etapas se deben estructurar y conocer de manera profunda para planificar un proceso de iniciación deportiva acorde con las características del deporte, el nivel de desarrollo de los deportistas y su evolución en el juego. Harre (1976 en Blázquez, 1999), menciona que “las distintas etapas del proceso de iniciación están sujetas sólo de manera relativa a las distintas edades, dependiendo el proceso de entrenamiento deportivo no solo de las características de la especialidad, sino también del propio proceso y de la adaptación de los sujetos”.

Según Hernández (2000), las etapas en el proceso de la iniciación deportiva se afrontan desde dos perspectivas. La primera hace referencia al periodo evolutivo del individuo y la segunda tiene que ver con la estructura del deporte.

Desde la perspectiva evolutiva autores como Álvarez del Villar (1983), Navarro (1978) y Tschiene (1980) en Hernández (2000) determinan tres etapas en la iniciación que van desde los 8 – 10 años hasta los 18 – 20 años. Estas etapas las denominan:

a) Etapa de formación básica: El objetivo principal es crear una base motriz amplia sobre la cual se pueda desarrollar posteriores aprendizajes. A través de una formación polivalente.



b) Etapa de formación específica: Se enfatiza en la enseñanza de la estructura funcional del deporte de manera específica.

c) Etapa de perfeccionamiento deportivo: Se perfeccionan los elementos adquiridos en las anteriores etapas.

Estas tres etapas abarcan un periodo de ocho a diez años de vida deportiva.

Desde la perspectiva de la estructura del deporte Wein (1988) y Vankersschaver (1982) (en Hernández, 2000). Abordan el proceso de iniciación deportiva proponiendo, el primero cinco etapas y el segundo tres fases.

Las etapas de Wein (1988):

1. Nivel: Juego de habilidad y capacitación de base.
 - Juegos polivalentes.
 - Habilidades básicas.
2. Nivel: Juego simplificado.
 - Prácticas simplificadas de juegos similares al deporte que se aprende.
3. Nivel: Minideporte.
 - El deporte de que se trate con número reducido de participantes.
4. Nivel: Juego modificado.
 - Simplificación de las reglas de juego del deporte.



5. Nivel: Juego reglamentado.

- Práctica del deporte como tal.

Las fases de Vankersschaver (1982):

1. Fase: Centración.

- Familiarización con el espacio.
- Técnicas básicas y elementales.
- Estrategias simples.
- Reglas fundamentales.
- Interacciones sustantivas.

2. Fase: Descentración.

- Espacio específico básico.
- Técnicas aplicadas.
- Estrategias combinadas.
- Interacciones combinadas.

3. Fase: Estructuración.

- Espacios combinados y aplicados
- Técnicas en función de la estrategia.
- Estrategias complejas.
- Interacciones complejas.



Ambas propuestas coinciden en que el desarrollo de las etapas o fases se debe implementar desde lo general a lo específico del deporte. Enfatizando en los primeros momentos del proceso de iniciación en la adquisición de las habilidades básicas, que permitirán crear una base motriz que posibilita el posterior aprendizaje de los elementos específicos de cada deporte de acuerdo a su estructura.

Por otra parte Blázquez (1999), realiza una síntesis de las diferentes etapas en el proceso de iniciación deportiva con el objetivo de agrupar varias propuestas del tema, teniendo en cuenta aspectos como la evolución del individuo que aprende, la estructura del deporte y la enseñanza del mismo. Las etapas según él no aplican directamente a todos los deportes, por lo que en algunos su proceso se inicia de manera más temprana y en otros se presenta de forma tardía. Este autor propone cuatro etapas o estadios que enmarcan el proceso de iniciación deportiva que son:

Etapas 1. Estructuración motriz: experiencia motriz generalizada.

Esta comprendida entre los 6-7 años hasta los 9-10 años.

Tiene como objetivo fundamental la adquisición de patrones motores básicos orientados a adquirir una experiencia motriz general y global. En esta etapa se pretende desarrollar las habilidades motrices básicas, la articulación entre las experiencias motrices que el niño ya posee y las nuevas experiencias. Además que las tareas que se planteen deben contener baja exigencia cualitativa y cuantitativa.

Etapas 2. Toma de contacto con las prácticas deportivas: iniciación deportiva generalizada.



Abarca el período entre los 9-10 años hasta los 13-14 años.

El niño se inicia en la práctica deportiva orientada al aprendizaje de los elementos básicos de uno (iniciación unideportiva) o varios deportes (iniciación polideportiva). Cualquiera que sea la orientación que se elija debe garantizar por sí sola el éxito en el proceso de iniciación, ambas deben propiciar experiencias deportivas que permitan la adquisición de una base motriz para el posterior desarrollo de elementos deportivos más complejos teniendo cuidado en no caer en la especialización temprana y evitando la búsqueda de rendimientos inmediatos.

En esta etapa se da el primer acercamiento con el deporte competitivo sin pretender que este sea de manera similar al del un especialista. Se enseñan los elementos técnicos básicos del deporte. Se tiene contacto con la táctica básica y la estrategia de juego.

Etapa 3. Desarrollo: iniciación deportiva especializada.

Se desarrolla entre los 13-14 años hasta los 16-17 años.

En ella se pretende fijar y adaptar el movimiento a situaciones cambiantes, además de la estabilización de las experiencias motrices adquiridas en las etapas anteriores. En esta etapa el joven ya está encaminado hacia la práctica de una modalidad deportiva específica.

Se concentra el desarrollo de elementos como la técnica y la táctica de manera específica de acuerdo con el deporte practicado. Pero sin dejar de lado los elementos que fortalecerán las bases motrices para más adelante llegar al alto rendimiento.

Etapa 4. Perfeccionamiento: especialización deportiva.

Esta comprendida desde los 15-16 años en adelante

El objetivo principal es el perfeccionamiento y la especialización deportiva. Elementos que se adquieren a través de la enseñanza y la práctica sistematizada de todas las habilidades específicas del deporte. La competencia asume su mayor importancia en esta etapa. En la tabla #2 resume la clasificación de Blázquez de las etapas de iniciación deportiva.

ETAPAS	OBJETIVO/S PRINCIPAL/ES
ESTRUCTURACIÓN MOTRIZ: experiencia motriz generalizada (6-7 años a 9-10 años)	- Adquisición de patrones motores básicos. Se trata de acrecentar la experiencia motriz de forma muy generalizada y globalizada
TOMA DE CONTACTO CON LAS PRÁCTICAS DEPORTIVAS: iniciación deportiva generalizada (9-10 años a 13-14 años)	- Poner al niño o niña en contacto con la actividad deportiva
DESARROLLO: iniciación deportiva especializada (13-14 años a 16-17 años)	- Introducir al joven en una especialidad deportiva que se supone será la definitiva - Preparación orgánica y funcional general que permita soportar en el futuro las cargas de entrenamiento especializado - Preparación física general (+) y específica (-) para la especialidad escogida - Desarrollo técnico específico aplicado a la especialidad - Desarrollo táctico especializado
PERFECCIONAMIENTO: especialización deportiva (de los 15-16 años en adelante)	- Búsqueda del perfeccionamiento y de la especialización deportiva

Tabla 2. Etapas de la iniciación deportiva basadas en Blázquez (1999 en Abad, 2007)

Seirul-lo, (2004-2005) plantea otra propuesta de las etapas, que es más acorde con el proceso de iniciación deportiva ya que se centra en las necesidades del deportista



como ser individual y por lo tanto las tareas que le proponen desarrollar, están orientadas a las situaciones en que cada jugador resuelve según la experiencia práctica y la dedicación que este tenga en la misma. Además este autor complementa que “esta propuesta es una construcción ideal que debe ser ajustada a la situación real de cada jugador o al menos a cada grupo de jugadores, para que la iniciación al deporte que practican promueva la obtención de los resultados deseados en las edades posteriores, sin caer en la premura del resultado inmediato y precoz que sólo puede ser una consecuencia del propio talento y nunca la finalidad de estas Fases iniciales”. La propuesta se divide en tres etapas.

- A. De iniciación a la práctica
- B. De obtención de alto rendimiento
- C. De funcionalidad decreciente

Cada una de las tres etapas se suceden en lapsos de 10-12 años y se subdividen en fases:

- A1-. Fase de la práctica regular inespecífica (edad de 5- 7 años)
- A2-. Fase de la formación genérica polivalente (edad de 8-10 años)
- A3-. Fase de la preparación multilateral orientada (edad de 11-13 años)
- A4-. Fase de la iniciación específica (edad de 14-16 años)
- B1-. Fase de la especialización (edad de 17-19 años)
- B2-. Fase del perfeccionamiento (edad de 20-23 años)
- B3-. Fase de la estabilidad y alto rendimiento (edad de 24-28 años)
- C1-. Fase de la conservación del rendimiento (edad de 29-34 años)



C2-. Fase de la adaptación compensatoria a la reducción del rendimiento (edad de 33-38 años)

C3-. Fase de la readaptación funcional para el rendimiento no competitivo (edad de 30-41 años)

Para el desarrollo de esta propuesta se mencionará de forma general la primera etapa de esta clasificación retomando elementos esenciales como la técnica, la táctica y el número de sesiones semanales.

A. De iniciación a la práctica

A1-. Fase de la práctica regular inespecífica (edad de 5- 7 años):

Se desarrolla como complemento a las actividades motrices que el niño realiza en la escuela. Con una frecuencia mínima de dos sesiones. Su objetivo es la formación integral de las habilidades motrices básicas para ampliar su repertorio motriz. Se priorizan las situaciones coordinativo-cognitivas sobre las socio-afectivas.

A2-. Fase de la formación genérica polivalente (edad de 8-10 años):

Se continúa con el desarrollo de las habilidades motrices básicas de forma general para consolidar su motricidad básica y así más adelante resolver los requerimientos motores de cualquier especialidad deportiva. El tiempo de práctica por fuera del escolar se aumenta a tres sesiones. Uno de los objetivos es la estructuración de un jugador polivalente para explotar las diferentes opciones motrices de este. Realizando varias posiciones de juego y ejecutando diversos roles.



En los sujetos que presentan un nivel mayor de competencia realizar ejercicios diferenciados con relación a los demás.

En esta etapa se practica de forma jugada los deportes que requieren el desarrollo de la totalidad de las capacidades motrices del jugador, realizando variantes al reglamento con el fin de lograr la consecución de los objetivos planteados. Utilizando de 2 - 3 deportes individuales y 4 - 5 deportes colectivos.

A3-. Fase de la preparación multilateral orientada (edad de 11-13 años)

En esta fase se orienta de manera progresiva al individuo en la práctica de varios deportes para luego enfocarse en el que muestra mayor eficiencia. El numero de entrenamientos se aumenta mínimo a cuatros sesiones más la competencia que tendrá como fin el desempeño en varias posiciones y sistemas de juego. Se proponen el mayor número de tareas técnico-tácticas variadas para mantener la motivación del ejecutante. La técnica se debe realizar a la mayor velocidad posible y su valoración estará centrada en la ejecución y no en el resultado de la acción.

A4-. Fase de la iniciación específica (edad de 14-16 años)

Se proponen cinco días de entrenamiento más la competición y un día de descanso semanal, además de por lo menos un mes y medio de descanso entre temporadas.

Tiene como objetivo a desarrollar su especialidad deportiva con la adquisición de los elementos técnicos y tácticos específicos del deporte. Y de especializarse en una posición de juego específica conforme a las capacidades y habilidades desarrolladas. Todas las ejecuciones técnicas estarán orientadas con situaciones tácticas asociadas



con el propósito de que el jugador autoevaluó su ejecución ante la situación planteada, y si su actuación estuvo al servicio o no del equipo.

En esta fase se evalúa de acuerdo al talento demostrado la permanencia o no del individuo en el proceso posterior de alta competencia.



5. PROPUESTA METODOLOGICA PARA LA INICIACIÓN AL RUGBY

Iniciar la práctica del Rugby, exige de quienes la dirigen una gran responsabilidad ya que deben adquirir conocimientos básicos, acerca de lo que sucede en esta etapa y como deben adaptar el Rugby al jugador nuevo y más aún si se trata de un niño, pues muchas de las características del deporte modelo de los adultos implementado con niños va en detrimento del buen desarrollo y maduración de estos, lo que debe primar es la seguridad y se considera muy peligroso someter al niño a situaciones que estén por encima de la capacidad propia de su proceso de desarrollo para llegar a conclusiones por ensayo error.

5.1. CONCEPTO DE INICIACIÓN DEPORTIVA.

Como ya se expuso en los capítulos anteriores, los que comienzan la práctica del Rugby en nuestro medio son jugadores de todas las edades, por lo tanto para la propuesta es más adecuado enmarcar el concepto de iniciación deportiva como un proceso pedagógico, progresivo y sistemático de enseñanza-aprendizaje de habilidades y competencias motrices que puedan ayudar a la formación integral, utilizando la práctica deportiva y el juego como medio y fin de estos logros, permeado por momentos de goce y disfrute durante la práctica; en los inicios de este proceso se debe cumplir con objetivos educativos y formativos para construir una amplia base motriz y un código común entre los practicantes, que sirvan para desempeñarse en su cotidianidad o en la competencia deportiva. Exaltando continuamente el incremento de diferentes capacidades humanas, ya que estas ayudan a aumentar el rendimiento deportivo.



La orientación competitiva de este concepto, debe ser aceptada teniendo en cuenta que esta tiene valores educativos, que puede orientarse hacia el espíritu de superación, de lealtad, de generosidad, con la cual cabe la posibilidad de buscar aprendizaje, convivencia, la valoración del esfuerzo, sobre todo cuando se tiene vocación deportiva esta puede conducir a la felicidad (Blázquez, 1999).

Esta orientación competitiva tiene bastantes detractores, sin embargo, la propuesta se orienta en esta dirección, ya que la práctica del Rugby en nuestro país es de manera voluntaria y en la gran mayoría de los casos es elegida libremente por sus practicantes entre otras disciplinas deportivas, excepto en algunas ocasiones donde las instituciones que apoyan esta disciplina acogen los intereses de las ligas, como ejemplo tenemos la Liga de Antioquia, que constantemente se orienta su trabajo hacia la competencia como una línea de desarrollo del deporte.

Muchos son los interrogantes que surgen al enfocar este proceso de iniciación, en este sentido algunos de ellos son: ¿acaso los niños cuando compiten sin presiones externas y ajenas al juego no gozan y no disfrutan de la competencia?, ¿Será que la competencia bien intencionada no puede aportar en la formación de mejores seres humanos?, ¿Acaso los niños no disfrutan o se sienten importantes cuando se resalta su buena actuación durante la competencia independiente del resultado de la misma? Teniendo claro que el objetivo principal al comienzo del proceso de iniciación no será ganar partidos, ni sacar campeones. Este debe estar direccionado a aumentar las experiencias motrices, en evaluar partido a partido el proceso que se está implementando, además de fomentar el juego limpio y todo el conjunto de valores que



este conlleva en la competencia como lo es el respeto por las reglas y del adversario, el espíritu de juego, la solidaridad con los compañeros, el manejo del triunfo y la derrota, etc. “Cuando se trabaja con niños las competencias deberían ser, únicamente excelentes oportunidades para formar a los chicos. En estas categorías, ganar debe ser un objetivo totalmente secundario, y el entrenador, los directivos y los padres, deben ser coherentes con este planteamiento” (Buceta, 2004). Pero si es deber del entrenador procurar que los rivales tengan características similares de aprendizaje para posibilitar que los niños tengan posibilidades de éxito y evitar así los extremos el ganar siempre o el perder siempre. Aclarando nuevamente que el resultado de la competencia no será el objetivo principal de esta propuesta, pero entendiendo que un proceso competitivo que solo muestre derrotas o solo victorias también desviará el objetivo claro de formar deportistas íntegros. Estos niños pueden caer en comportamientos triunfalistas o derrotistas.

El deporte y la competencia en sí no son buenos ni malos, es la orientación que le da sobre todo por parte del entrenador y los padres de familia, lo que va a definir su propósito. “El deporte no posee ninguna virtud mágica, puede despertar el sentido de solidaridad y cooperación como engendrar un espíritu individualista... puede educar el respeto a la norma como fomentar el sentido de la trampa. Depende del educador y de la forma de enseñar, que se fomenten o no valores educativos que indiscutiblemente posee el deporte” (Parlebas, 1969 citado por Blázquez, 1995). Por lo tanto, es el entrenador el principal encargado de fomentar e infundir el espíritu de juego y los valores humanos en el desarrollo de sus actividades, ya que estos no se obtienen naturalmente. Contrario al deseo de competir que es propio del ser humano y nuestra



sociedad lo estimula diariamente; en la escuela, como ser mejor académicamente, en el trabajo se mide con resultados y así mismo en varias facetas de la vida. Entonces si la competencia es algo que siempre acompaña al ser humano, entonces por que motivo la satanizamos para que no sea desarrollada en el deporte con los niños. Por lo tanto sería mejor orientarla de manera adecuada y así prepararlos mejor a las diferentes situaciones que se enfrentarán a lo largo de la vida. “Cuando la competición supone una lucha consigo mismo, como un estímulo de superación personal, sí cumplirá unos objetivos educativos que ayudan al éxito individual y compartido, que adquiere y fortalece un sentimiento de pertenencia al grupo y de confianza en las posibilidades de cada uno. Así, esos escolares aprenden a aceptar sus limitaciones y a saber cómo superar pequeños fracasos y frustraciones, como capacidades volitivas y emocionales que les permitirán actuar en una sociedad siendo más protagonistas de sus propias vidas” (Fraile, 2004)

5.2. FASES O ETAPAS EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA.

Las etapas o fases de la iniciación, como se menciona en el capítulo anterior están sujetas de manera relativa a las edades. Ya que no todos los jugadores experimentan el mismo desarrollo motriz y estado madurativo en una edad cronológica determinada, por otro lado son muy diferentes las edades de los practicantes que se inician en el Rugby en nuestro país, esta propuesta de iniciación al Rugby la afrontaremos desde la perspectiva de la estructura del deporte, dejando a un lado los periodos evolutivos de los individuos. La propuesta se centra en las fases desarrolladas por (Vankersschaver,



1982 en Hernández, 2000) Centración, Descentración y Estructuración, expuestas en el capítulo anterior.

El tránsito por estas fases se hace de lo general a lo específico, lo cual le posibilita al jugador aprender elementos específicos del deporte de acuerdo a su estructura y con la posibilidad de incrementar su nivel de juego en la medida que entienda más las situaciones de juego y resuelva estas de manera óptima.

Los juegos utilizados para alcanzar la fase de estructuración pasan por diferentes niveles, estos pueden ser observados a través de las interacciones que se dan entre el ataque y la defensa. Para enseñar el Rugby hay que tener un conocimiento claro del deporte y con ello tener la capacidad de percibir lo que el jugador es capaz de realizar, e identificar los principales problemas, para poder conducirlo a un buen nivel de juego. Las acciones que caracterizan los diferentes niveles de juego se encuentran en el tabla 3. En el caso específico del Rugby también se dan una serie de variables que permiten caracterizar la evolución del juego en cuatro fases: Juego Anárquico, Nivel Introducción, Nivel Elemental, Nivel Avanzado. Rocha; Cordovil, J. en (Graca & Oliveira, 1997) Tabla 4.

Por lo tanto la propuesta se centra en estas fase del nivel de juego, de modo que estos sirven para estar evaluando constantemente en que nivel se encuentra el grupo e incluso cada jugador y es posible que este avance entre fases según el aprendizaje de los elementos de cada uno de ellos. Metodológicamente noa ayudaría a delimitar las fases por niveles de juego y no por por edades ya que estas son totalmente relativas.

La clasificación en una de estas fases y el tránsito por ellas permiten que los jugadores de diferentes edades sean valorados para ver en que nivel de juego se encuentran.

FASES	COMUNICACIÓN EN LA ACCIÓN	ESTRUCTURACIÓN DEL ESPACIO	RELACIÓN CON EL BALÓN
Juego anárquico	<ul style="list-style-type: none"> Abuso de la palabra, sobre todo para pedir el balón 	<ul style="list-style-type: none"> Aglutinación en torno al balón y sus funciones 	<ul style="list-style-type: none"> Elevada utilización de la visión central
<ul style="list-style-type: none"> Concentración en el balón Subfunciones Problemas en la comprensión del juego 			
Descentralización	<ul style="list-style-type: none"> Prevalencia de la palabra 	<ul style="list-style-type: none"> Ocupación del espacio en función de los elementos de juego 	<ul style="list-style-type: none"> De la visión central hacia la periférica
<ul style="list-style-type: none"> La función no depende solo de la posición del balón 			
Estructuración	<ul style="list-style-type: none"> Comunicación verbal y con gestos. 	<ul style="list-style-type: none"> Ocupación racional del espacio (táctica individual y de juego) 	<ul style="list-style-type: none"> Del control visual hacia el propioceptivo
<ul style="list-style-type: none"> Conciencia en la coordinación de las funciones 			
Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> Superioridad de la comunicación motora* 	<ul style="list-style-type: none"> Polivalencia funcional Coordinación de la acciones (táctica colectiva) 	<ul style="list-style-type: none"> Optimización de las capacidades propioceptivas
<ul style="list-style-type: none"> Acciones incluidas en la estrategia del equipo 			

Tabla 3. Fases de los diferentes niveles de juego en los Juegos Deportivos Colectivos. Adaptado (Garganta, 1985) citado en (Graca & Oliveira, 1997)

*Para el caso de Rugby en esta fase también prevalece la comunicación verbal, pero lo que cambia con respecto a la fase de Juego Anárquico es lo que expresan los jugadores en este nivel.

1º FASE Nivel de Juego Anárquico	2º FASE Nivel de Juego Introducción	3º FASE Nivel de Juego Elemental	4º FASE Nivel de Juego Avanzado
Juego anárquico	Juego Agrupado	Juego a lo Ancho	Juego Fomal
<ul style="list-style-type: none"> Amontonamiento sobre la pelota. Conquista y utilización Individual del Balón Combate individual alternado con lucha colectiva difusa (colaboraciones aleatorias) Juego no estructurado Mayor facilidad de acciones atacantes 	<ul style="list-style-type: none"> Cooperación en la conquista y utilización del balón en los espacios libres sobre el eje profundo. Agrupamientos – técnicas colectivas de protección y protección de la pelota. Relaciones de equilibrio entre ataque y defensa. Juego cercano al balón. 	<ul style="list-style-type: none"> Circulación de la pelota sobre el eje lateral Alternancia entre juego agrupado y juego abierto Fases estáticas en lanzamientos Diferenciación de las estructuras de la conquista y la utilización de la pelota. Profundidad del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilización del juego con el pie sobre los ejes laterales y en profundidad La lógica del juego – alternancia entre juego agrupado, a lo largo o al pie Diferencia de estructuras Puestos específicos Amplitud y profundidad en el juego
Nº de Jugadores <ul style="list-style-type: none"> De 5 vs 5 a 8 vs 8. 	<ul style="list-style-type: none"> Reducido (7 x 7 u 8 x 8) 	<ul style="list-style-type: none"> Reducido (10 x 10) 	<ul style="list-style-type: none"> Todos (12x12) o (15x 15)
Espacio de Juego <ul style="list-style-type: none"> 30 x 15 mts o 40 x 22 m 	<ul style="list-style-type: none"> 40 x 30 mts 	<ul style="list-style-type: none"> 60 x 40 mts 	<ul style="list-style-type: none"> 100 x 60 mts
Conquista del balón/Fases estáticas <ul style="list-style-type: none"> Por el profesor para el equipo no infractor 	<ul style="list-style-type: none"> Scrum 1 vs 1, (El adversario se deja empujar, gana la pelota quien la introduce) Line out 3 vs 3 (saltador, lanzador y medio scrum) Patada libre 	<ul style="list-style-type: none"> Scrum 3 vs 3, mismas condiciones del nivel 2 Line out 4 vs 4 (dos saltadores, lanzador y medio scrum) 	<ul style="list-style-type: none"> Patada de inicio y salida Scrum Line out (según planteamiento estratégico)
Reglas <ul style="list-style-type: none"> Finalización – ensayo Tackle Deberes de los jugadores Pase hacia adelante Juego al pie restringido 	<ul style="list-style-type: none"> Fuera de juego en el juego normal Fuera de Juego en los scrum o agrupamientos Juego al pie restringido 	<ul style="list-style-type: none"> Fuera de juego en las fases de inicio de juego (line out, scrum) Ensayo del balón Utilización de juego al pie solo indirecto 	<ul style="list-style-type: none"> Patadas <ul style="list-style-type: none"> De Salida De inicio De penalización Hacia Afuera
Posiciones <ul style="list-style-type: none"> Polivalencia de puestos y roles. 	<ul style="list-style-type: none"> Polivalencia de puestos y roles 	<ul style="list-style-type: none"> Existencia de forwards (delanteros) y Backs (líneas), pero en acuerdo con los jugadores, para que vayan experimentando posiciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Existencia de puestos y especialización.
Contenidos de la Enseñanza <ul style="list-style-type: none"> Aprender como marcar tries, el tackle, derechos y deberes del jugador (contacto físico), el offside. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizar el apoyo ofensivo y defensivo Dominar la conservación de la pelota 	<ul style="list-style-type: none"> Alternar el juego en sus tres modalidades (juego penetrante, lateral o al pie) Dominar las modalidades de Ruck y Maul. 	<ul style="list-style-type: none"> Dominar las fases de conquista con mayor cantidad de jugadores Ejecutar lanzamientos de juego predeterminados

1º FASE Nivel de Juego Anárquico	2º FASE Nivel de Juego Introducción	3º FASE Nivel de Juego Elemental	4º FASE Nivel de Juego Avanzado
Objetivos generales <ul style="list-style-type: none"> Vencer la aprensión (dominio del entorno) Avanzar Integrar las reglas Fundamentales (marcar tries, el tackle (obligación de soltar la pelota y no jugarla cuando está en el suelo), el offside (imposibilidad de pasar la pelota a un compañero que está adelante), derechos y deberes de los jugadores. 	<ul style="list-style-type: none"> Percibir al adversario, al compañero, los espacios libres Cooperar con el compañero Utilizar inteligentemente: el espacio, el compañero y el adversario 	<ul style="list-style-type: none"> Comprensión del juego Utilización alternativa de las formas de juego. Elecciones tácticas en el movimiento general del juego) 	<ul style="list-style-type: none"> Organización de las barreras defensivas Juego en línea
Objetivos Tácticos <ul style="list-style-type: none"> Dominar las situaciones de contacto, de combate, en las que se procura avanzar 1 contra 1 	<ul style="list-style-type: none"> Organizar el apoyo, elaborar un proyecto colectivo, integrarse en ese proyecto 1 contra 1 + 1 2 contra 1 (Variar posición defensa) 	<ul style="list-style-type: none"> Las transformaciones del juego (alternancia) Utilización de los apoyos cercanos y lejanos Polivalencia de los roles 	<ul style="list-style-type: none"> Organización de las fases estáticas Creación de una desproporción en el juego en línea (3 x 2) con diferentes organizaciones defensivas.
Objetivos prioritarios de la técnica individual <ul style="list-style-type: none"> Protección, conservación de la pelota en el contacto. Detención del jugador = BLOQUEO Liberación de la pelota Cuerpo / Obstáculo 	<ul style="list-style-type: none"> Liberación de la pelota Pase del tipo <i>desplegado corto</i> Detención del jugador = TACKLEO Desarrollo del pase 	(Espacios amplios) <ul style="list-style-type: none"> Juego con el pie Gestos técnicos de transformación del movimiento: Percusión - Liberación - Pases cortos - Pases cruzados 	<ul style="list-style-type: none"> Técnica individual posicional En las fases de conquista En las fases de utilización de pelota.

Tabla 4. Fases de progresión del juego adaptado de Rocha, H; Cordovil, J. en (Graca & Oliveira, 1997), (Collinet & Néirin, 2006) y (Union del Rosario).



En la tabla # 4 o en la anterior “Fases de progresión de juego adaptado de Rocha” se puede observar que en las fases iniciales se tiene en el Rugby una tendencia mayor sobre el juego, a través de que se alcanzan niveles más altos de aprendizaje se van retomando las fases de conquista con una mayor especificidad.

En el caso del scrum se debe tener mucho cuidado en edades tempranas y seguir estrictamente las recomendaciones realizadas en las fases de juego y según la edad de los jugadores, también se debe revisar el reglamento de cada liga o federación, para ver cuáles son las disposiciones de esta formación en edades tempranas.

El line out no tiene mayor problema ya que implica que después del lanzamiento los niños salten a conseguir la posesión de la pelota, este gesto es incluso similar a gestos de otros deportes y no representa un riesgo potencial de lesión para quienes lo ejecutan, pues en estas primeras etapas no se levanta a ninguno de los saltadores.

Con referencia a las técnicas que deben ir empleando los jugadores, estas se deberán ir enseñando en la medida que les permita solucionar las situaciones de juego más frecuentes y también aquellas que les permitan avanzar a la siguiente fase de nivel de juego.

El juego al pie es desechado en los dos primeros niveles en el ámbito escolar según la propuesta de (Collinet & Nérin, 2006) y lo introducen en la transición del nivel 2 al 3, ya que la utilización de este fundamento puede simplificar demasiado la solución de diferentes situaciones de juego. Sin embargo, la enseñanza tardía de esta habilidad implicaría dejar pasar una fase sensible para su adquisición, en el caso de los jugadores infantiles, por lo tanto estas habilidades y destrezas con el pie deben



enseñarse desde fases iniciales, pero se debe limitar su utilización para que el jugador agote todas las posibilidades del juego con la mano y la utilización del juego penetrante y juego lateral, antes de permitir que solucione muchas de las situaciones de juego con el pie.

Las posiciones en el Rugby están bien definidas y cada una de ellas generan roles y comportamientos diferentes en el terreno de juego, sin embargo, es necesario que en la fases de inicio en el Rugby se conserve la consigna de polivalencia, ya que esto permite que los jugadores adquieran un mayor repertorio de respuestas motrices, evitando con ello la automatización en los gestos deportivos y de esta forma la incapacidad para desenvolverse bajo ciertos roles posicionales. De esta manera las formaciones de “scrum” y “line out” que se proponen no están formadas por el mismo jugador, por el contrario el criterio de selección para participar en ellas es la cercanía con la detención del juego, así pues que cada que el juego se detiene los jugadores más cercanos forman en el “scrum” o en el “line out” (Collinet & Nérin, 2006).

Para (Rumin, 2006) existen ciertos tipos de comportamientos que influyen en el nivel de juego y que pueden servir de indicadores de evaluación para saber el grado de elaboración y las posibilidades que tienen los alumnos, al mismo tiempo estos comportamientos se dan de forma general y han sido ya identificados para definir la forma más adecuada de ayudarle al jugador que los presenta. Se trata de describir los comportamientos tipo de carácter colectivo, para luego mencionar los de carácter individual como casos en particular de lo que se refleja en el equipo. Estos comportamientos tipo colectivos se sintetizan en la tabla 5.

COMPORTAMIENTOS COLECTIVOS TIPO			
Jugadores Amontonados y jugadores que no participan	Perdidas rápidas de la pelota y no recuperarla activamente	Jugadores que pasan hacia atrás sin avanzar	Juego individual sin utilizar el apoyo
<ul style="list-style-type: none"> Jugadores que van hacia la pelota y la arrebatan al portador independiente de quien sea Otros haciendo todo lo contrario, se mantienen a distancia y raramente están en posesión de la pelota 	<ul style="list-style-type: none"> La pelota va al suelo o queda muerta entre los compañeros El equipo que no tiene la pelota espera que el otro se equivoque para recuperarla Los contactos son escasos en el mejor de los casos los defensores acompañan al ataque sin intervenir. Los compañeros del portador alientan desde lejos 	<ul style="list-style-type: none"> Los atacantes hacen pases hacia atrás sin avanzar Hay pocos amontonamientos o estos son accidentales Los defensores dispersos en la cancha, intervienen raramente sobre el portador de la pelota o lo persiguen para acosarlo a una distancia cercana 	<ul style="list-style-type: none"> El portador de la pelota corre sin parar y solo pasa si su progresión es detenida. Los no portadores tratan de seguirlo para heredar la pelota
<p>Competencias y saberes a desarrollar</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar la finalidad del juego Identificar al adversario y al compañero. Reconocer al portador y no portador de la pelota Construir espacios 	<ul style="list-style-type: none"> Reaccionar oportunamente a los cambios de rol Atreverse a intervenir Estar activo en el juego para permitir la conservación o la 	<ul style="list-style-type: none"> Considerar al compañero como un relevo que a veces es necesario pero que no es obligatorio pasarle la pelota todas las veces. Inscribirse dentro de la finalidad del juego, marcar tantos para el ataque y evitarlo en la defensa 	<ul style="list-style-type: none"> Integrar la noción de espacio libre entre los jugadores. Considerar al compañero que ésta en apoyo como un medio para conseguir el objetivo del equipo Reconocer un buen tackle o pase Aceptar el contacto como parte integrante del juego

Tabla 5. Cuadro sintético de las características de los comportamientos colectivos tipo. (Rumin, 2006)

A nivel individual (Rumin, 2006) describe una serie de comportamiento tipo; que se caracterizan en:

- Los “escondidos” inmóviles o en movimiento: Estos jugadores participan rara vez del juego en posesión de la pelota, no intervienen sobre el portador o lo hacen accidentalmente. Este comportamiento tipo exige que el jugador comprenda cual es la finalidad del juego, aprender que el desempeño del rol debe ser activo, reconocerse como portador o portador potencial y pasar del registro emocional al registro funcional.



- Los “ocasionales”: Aunque están muy cerca de los “escondidos” estos pueden llegar a participar de la acción de juego si esta es favorable para ellos, pueden incluso mostrar eficacia en un rol de relevo. A estos jugadores se les debe recalcar la importancia de las nociones de equipo, de compañero y de adversario, inscribirse dentro del proyecto de equipo y ponerlo por encima del individual, aceptar el contacto como parte integral del juego, participar mucho más en el enfrentamiento y medir los riesgos.
- Los “ciegos” que participan del juego cerrando los ojos al momento del contacto: siempre están en la acción de juego o están muy cerca de ella, van hacia adelante participando del amontonamiento, arriesgándose a una lesión y es posible que lesiones a los otros. Por lo tanto deben aprender otras formas de avanzar, utilizando los espacios libres por donde puedan pasar, deben de ampliar la toma de información, percibiendo la mayor parte de las situaciones en las que están participando.

Este autor describe otros comportamientos individuales tipo que no serán descritos pues hacen parte del aprendizaje correcto y mas especifico en las fases mas estructuradas, como son las destrezas predominantes propias de las posiciones de los jugadores forwards (delanteros) o Backs (línea).

En síntesis se concluye para la propuesta, que el nivel de juego por fases, es la opción más adecuada para la enseñanza y adquisición de aprendizajes del Rugby, que sirve para direccionar el aprendizaje del grupo o del jugador en particular. Los contenidos presentados de forma global hacen que se focalice a la comprensión del juego, en esta medida el jugador debe ir adquiriendo a través de la práctica intencionada del



entrenador los diferentes elementos técnicos que le servirán para solucionar las situaciones de juego que se presentan en la interacción de las fases del juego (entre el ataque y la defensa). La identificación de los comportamientos tipo, tanto colectivos como individuales permiten trabajar sobre algunos obstáculos que pueden o no surgir en el desarrollo de las fases de juego, permitiendo que el entrenador conozca anticipadamente una conducta inadecuada para el desarrollo del juego y a la vez proveer una posible solución adecuada para los jugadores para que su comportamiento este en mayor armonía con el desarrollo en el nivel de juego.

5.3. PRINCIPIOS DE JUEGO.

Como se mencionó en el capítulo 2, la acción de juego se da a través de la interacción de los jugadores que cumplen con diferentes roles de ataque y de defensa. Estos roles los llevan a desempeñarse con objetivos específicos que deben tener en cuenta y que se convierten en la finalidad del juego en cada momento, por lo tanto en el cuadro # 1 (Fases y principios del ataque y la defensa), se sintetizan los principios del ataque y la defensa que se retoman en esta propuesta para el Rugby, la cual es una concepción muy diferente a la que normalmente se ofrece en los cursos dictados por la IRB. Estos principios se utilizan para analizar el juego en su totalidad, facilitando su comprensión, y en el caso del Rugby diferentes autores (Milano), (Sansot, 1996) y (Unión del Rosario), mencionan como principios de juego para el Rugby los siguientes:

Los de **Ataque** son **Obtener Posesión** para **Avanzar** con el **Apoyo** de compañeros, manteniendo la **Continuidad** de juego para aplicar **Presión** y **Anotar Puntos**. Enunciado que va en contravía con lo que se definió en el capítulo dos, en el caso de la



“obtención del balón”, se definió que el equipo que ataca es aquel que posee la pelota, entonces tener como consigna “obtenerla” estaría definiendo que el equipo está en un rol defensivo.

Los de **Defensa** son Avanzar para Aplicar Presión con el Apoyo ó en Apoyo de compañeros para Recuperar Posesión para Contraatacar. En este caso después de recuperar la pelota se estaría cumpliendo con el rol de ataque y en esa transición se podría obtener mayor ventaja en el contraataque por la ubicación desordenada del equipo contrario, teniendo claro que el contraataque es un ataque a máxima velocidad realizado inmediatamente después de recuperada la pelota. De igual manera en la caracterización se definió que un equipo defiende mientras no tenga posesión de la pelota. Para (Williams, 1976) los principios de juego están dados por: Ir hacia adelante, apoyo, continuidad, para él estos principios de juego resumen las tareas que tienen que hacer el equipo que ataca y el que defiende aplica el principio de presión.

Para esta propuesta los principios de juego se entienden como normas de base que los jugadores deben coordinar en las fases del juego (ataque-defensa) de manera individual, en grupo y como equipo (Teodorescu, 1984 citado en (Graca & Oliveira, 1997). Estas normas son importantes porque a partir de ellas se pueden construir situaciones de enseñanza-aprendizaje para el Rugby. Así el equipo que ataca debe direccionar todas sus acciones para conservar la pelota, para avanzar hacia el ingoal contrario y para marcar tantos; en tanto el equipo defensor (que no tiene la pelota), debe impedir avanzar al adversario, impedir que el adversario marque tantos y recuperar la pelota (Rumin, 2006).

Los principios de juego generales reflejan lo que los jugadores deben procurar y evitar hacer según la acción de juego en la que estén involucrados, se deben coordinar para establecer una superioridad numérica, evitar situaciones de igualdad numérica y rechazar la inferioridad numérica.

PRINCIPIOS DE JUEGO ADAPTADOS AL RUGBY	
ATAQUE (POSESIÓN DE BALÓN)	DEFENSA (SIN POSESIÓN DE BALÓN)
OBJETIVOS	
<ul style="list-style-type: none"> •PROGRESION/FINALIZACIÓN •MANTENIMIENTO DE LA POSESIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> •COBERTURA/DEFENSA INGOAL •RECUPERACIÓN DE LA POSESIÓN DEL BALÓN
FASES	
<ul style="list-style-type: none"> •CONSTRUCCIÓN DE ACCIONES OFENSIVAS •CREAR SITUACIONES DE FINALIZACIÓN •FINALIZACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> •IMPEDIR CONSTRUCCIÓN DE ACCIONES OFENSIVAS •ANULAR LAS SITUACIONES DE FINALIZACIÓN •DEFENDER EL INGOAL
PRINCIPIOS	
GENERALES: - NO PERMITIR LA INFERIORIDAD NUMERICA - EVITAR LA IGUALDAD NUMERICA - PROCURAR CREAR LA SUPERIORIDAD NUMERICA	
ESPECIFICOS:	
1. PENETRACIÓN 2. COBERTURA OFENSIVA 3. MOVILIDAD 4. ESPACIO	1. CONTENCIÓN 2. COBERTURA DEFENSIVA 3. EQUILIBRIO 4. CONCENTRACIÓN

Cuadro Nº 1. Fases y principios del ataque y la defensa. Adaptación al Rugby. Queiroz, 1983 citado en (Graca & Oliveira, 1997).

En la acción de juego se da una constante interacción de oposición entre dos equipos y de cooperación entre los jugadores del mismo equipo para superar al contrario, los principios de juego específicos se basan en una serie de normas que los equipos deben lograr en busca de solucionar eficazmente las acciones de juego. Cuando un jugador está atacando y recibe el balón lo primero que debe hacer es percibir si puede marcar



un try o tiene espacio libre para acercarse a la zona de anotación contraria, de esta manera el busca **penetrar**, cumpliendo con el primer principio específico del ataque. El jugador/es de la defensa encargado de ese jugador que trata de penetrar tendrá la misión de cerrarle la línea de carrera, interponiéndose entre ese jugador y la zona de anotación y de esta manera realiza una **contención**. Una vez se percibe esta situación por la defensa, realizará por medio de un jugador/es una **cobertura defensiva**, ya que es el equipo que defiende el que corre mayor riesgo si no cierra y detiene el avance de ese atacante. Los jugadores que van en apoyo del portador del balón deben restablecer el equilibrio -ya que en ese instante hay 2 jugadores de la defensa y uno del ataque- cumpliendo con el segundo principio del ataque al efectuar una **cobertura ofensiva**. Ese atacante que llega o apoyo debe de generar una situación de 1 vs 0, abriendo una línea de pase entre él y el portador del balón, esto es lo que se denomina como **movilidad**. La manera de contrarrestar esta situación por parte de ese segundo defensor es controlando a ese segundo atacante por medio de la acción que se define como **equilibrio** (Graca & Oliveira, 1997).

La finalidad del ataque es crear siempre situaciones orientadas, bien sea para ampliar el campo de juego o para obtener espacios en las diferentes formas de jugar (lateral, penetrante o al pie), de esta manera se establece el cuarto principio de ataque: creación de **espacio**. Oponiéndose a este principio la defensa busca restringir los espacios y así de esta manera buscar una superioridad numérica (que el Rugby en las fases móviles, casi siempre se presenta esta situación), para facilitar la cobertura defensiva, de esta manera busca la **concentración** del ataque para desarrollar sus acciones (Graca & Oliveira, 1997).



Para que estos principios puedan cumplirse, los jugadores deberán relacionarse de acuerdo a la lógica interna del Rugby, la cual fue definida en el capítulo 2, recurriendo a los diferentes roles y subroles que allí se describen, teniendo en cuenta y respetando los seis aspectos que la configuran (el reglamento, el tiempo, el espacio, la técnica, la comunicación y la estrategia).

Ataque	Defensa
1. Obtener Posesión para	1. Avanzar para
2. Avanzar con el	2. Aplicar Presión con o en
3. Apoyo de compañeros para	3. Apoyo de compañeros para
4. Mantener Continuidad ejerciendo	4. Recuperar Posesión para
5. Presión para	5. Contraatacar
6. Anotar Puntos	

Cuadro N° 2. Principios del Juego. (Milano)

Estos aspectos que configuran la lógica interna del deporte y que sirven para caracterizar el deporte desde una perspectiva estructural, también sirven para que a través de constantes modificaciones, se produzcan variantes en situaciones de aprendizaje, permitiendo realizar una práctica intencionada, recreando situaciones de juego en espacios reducidos y focalizando o centrando la atención en los aspectos que

deseen trabajar los diferentes entrenadores según el nivel de juego en que se encuentren sus jugadores.

(Hernández, 1998), plantea que los aspectos configuradores de la acción de juego y la lógica interna de los deportes pueden tener una aplicación en los deportes de cooperación/oposición, como lo es el Rugby, para ello los autores en esta propuesta, utilizan consignas para ejemplificar cada una de las categorías que propone Hernández, para que sirva de ilustración sobre cómo puede aplicarse a las situaciones de juego en cada variable en el Rugby:

VARIABLES CON LAS QUE SE PUEDEN MODIFICAR LAS SITUACIONES DE JUEGO

1. REGLAMENTO:

- **Variar el sistema de puntuación:** asignar puntos a diferentes acciones, por ejemplo dar 10 puntos a un try marcado debajo de las haches.
- **Introducir reglas especiales:** Pueden reglamentarse secuencias de juego, realizar x pases ortodoxos mínimos antes de anotar.
- **Premiar determinadas situaciones de las que no se valoran habitualmente:** Establecer un puntaje por realizar tackles por debajo de las rodillas.
- **Obligar al uso de determinada regla o varias de estas:** Centrarse en las reglas que determinan los derechos y deberes del tackleador y del tackleado.
- **Jugar solo con parte de las reglas:** Crear un juego en el que se supriman las formaciones móviles –favoreciendo el juego en movimiento-
- **Combinaciones de las situaciones anteriores:** Crear un juego que favorezca el juego en movimiento, en el solo valen los tackles por debajo de las rodillas.

1. TIEMPO:

- **Acelerar el ritmo de juego:** Determinar en un ejercicio o juego un tiempo máximo para anotar.
- **Ralentizar el ritmo de juego:** Establecer un tiempo en el que el equipo que ataca debe mantener la posesión del balón antes de anotar.
- **Establecer tiempos límites de acción:** En un juego en espacio reducido se puede poner como regla cuanto debe durar el avance de un maul.
- **Cambiar el tiempo de duración de los esfuerzos:** a través de las situaciones jugadas también puede trabajarse la preparación física, puede ponerse a jugar en un espacio de 15 mts x 30 mts, un grupo de jugadores (3 vs 3) a máxima velocidad durante 3 min. Para trabajar la resistencia anaeróbica láctica.
- **Establecer tiempos límites para finalizar situaciones de juego:** Solo valen los tries que se consigan en menos de 1 minuto, puede utilizarse como consigna de juego.
- **Premiar o penalizar, la consecución o el retraso respectivamente en menor o mayor tiempo de un determinado objetivo:** El equipo suma puntos extras si realiza 3 tackles en 15 seg.
- **Combinar varias situaciones:** jugar en un espacio de 15 mts x 30 mts, un grupo de jugadores (3 vs 3) a máxima velocidad durante 3 min. Para trabajar la resistencia anaeróbica láctica. El

VARIABLES CON LAS QUE SE PUEDEN MODIFICAR LAS SITUACIONES DE JUEGO

3. TÉCNICA:

- **Manejo de diferentes móviles:** Poner a jugar con balones más pequeños y de otras formas.
- **Ejecución de diferentes modelos técnicos:** Crear secuencias diferentes de transmitir el balón, solo se puede con pase en zepelín.
- **Hacer combinaciones técnicas:** el primero hace un pase ortodoxo, el segundo busca hacer una tijera, el tercero pateo.
- **Situaciones con secuencia de técnicas determinadas:** Recepción aérea, finta, pase con salteo.
- **Situaciones que condicionen el empleo de determinadas técnicas:** Juego en el que después de determinadas acciones pateen, luego el jugador que recibe debe de hacer: Recepción, cambios de sentido, tijera en falso y pase zepelín.
- **Combinación de estas acciones anteriores:** el primero hace un pase ortodoxo, el segundo busca hacer una tijera, el tercero pateo. Todo esto con balones más pequeños y de otras formas.

4. ESPACIO:

- **Aumentar o reducir el espacio:** Crear una situación de juego o juego modificado en espacio más pequeño que la totalidad de la cancha.
- **Establecer zonas con limitaciones de uso:** Cuando se encuentren en la 22 contrarias solo deben hacer fases con los delanteros pegados de la formación.
- **Jugar a lo ancho o largo del campo (ejes de juego):** Antes de anotar deben utilizar el juego lateral en mínimo dos pases.
- **Obligar a los jugadores a cambiar de espacios:** Los delanteros deben recibir el balón de un jugador de la línea entre el apertura y el ala.
- **Establecer secuencias en el uso del espacio:** Dividir la cancha a lo ancho y decidir secuencias en las que se ocupen alternamente estas zonas.
- **Modificar la distancia de enfrentamiento motor:** Vamos a jugar tocando con las dos manos la cintura del portador del balón.
- **Establecer varias metas para anotar:** Dividir el ingoal en tres zonas de anotación y determinar cual se sobrevalora.
- **Combinar situaciones anteriores:** Vamos a jugar tocando con las dos manos la cintura del portador del balón. Vamos a jugar tocando con las dos manos la cintura del portador del balón.

5. COMUNICACIÓN:

En este punto es importante volver a retomar lo que se describió en el capítulo dos acerca de la comunicación en el Rugby, en la que se debe de tener presente que la comunicación lingüística es de suma importancia por las características del Rugby, en el cual en el caso del portador, pierde mucha percepción visual de sus compañeros. Por lo tanto se modificaran un poco algunas de estas variantes que propone (Hernandez Moreno, 1998).

- **Introducir gestemas y palabras que codifiquen acciones, de uso obligatorio para determinadas situaciones de juego:** acordar una palabra para quien la diga se convierta en un señuelo y no reciba el balón. Antes de hacer una preestablecida u ocupar una zona especial de la cancha el jugador muestra con su mano el # 3.
- **Jugar partiendo del código Praxémico:** Ir en apoyo del jugador y según lo que comunique su cuerpo entrar para cargarlo o crear línea de pase cuando gane la espalda sobre contacto.
- **Obligar a la comunicación de cooperación o de incertidumbre:** Crear códigos lingüísticos, Gestémico o Praxémico de cooperación para oponerse al otro equipo.

VARIABLES CON LAS QUE PUEDEN MODIFICAR LAS SITUACIONES DE JUEGO

a) ESTRATEGIA:

- **Hacer que los jugadores asuman todos los roles de juego:** Los flanker van a formar como centros y viceversa, todos deben entrenar en ataque y en defensa.
- **Jugar con sistema libre:** Vamos a jugar 2 tiempo de 20 min. Con la secuencia de juego que cada equipo proponga. Están prohibidos los sistemas de juego o libretos.
- **Jugar con sistema establecido:** Vamos a jugar solo con los libretos o sistema de juego.
- **Jugar ayudando un compañero:** Cuando Marcos este en esta zona de juego próximo a tacklear deben haber 2 jugadores más ayudándolo.
- **Obligar a dirigir el juego:** Este tiempo de juego va a ser dirigido por el fullback, luego cambia por el pilar derecho.
- **Jugar solo con determinados subroles:** Los jugadores de la defensa lo van a hacer solo reduciendo los espacios de juego.
- **Hacer que los jugadores asuman todos los subroles de juego:** Cuando estén en la zona de 22 contrarias, jugadores diferentes al apertura deben intentar anotar con un drop kick.
- **Jugar 1 vs 1, 2 vs 2, 1 vs 2, 4 vs 4:** Formas de juego en espacio reducido.
- **Practicar juego total:** El entrenamiento de hoy lo vamos a hacer con todas las reglas.

Cuadro N° 3. Variables que pueden ser modificadas en las situaciones de enseñanza – aprendizaje. (Hernandez, 1998)

Una vez definidas las fases relacionadas con los niveles de juego, con los principios de juego y con las variables que pueden aplicarse desde los aspectos configuradores de la acción de juego y la lógica interna, con estos presupuestos se podrán implementar escenarios de enseñanza-aprendizaje tanto para la iniciación como para el entrenamiento, además la propuesta pretende ampliar y dar más posibilidades que permitan guiar mejor este proceso, por eso a continuación se propone un método de enseñanza que resulta útil para aprender el Rugby.

5.4. METODO DE ENSEÑANZA

Las actividades en las que se han dividido las diferentes partes de la propuesta como las fases de juego y los comportamientos de los jugadores, los principios de juego y las variantes que se pueden hacer a las situaciones jugadas, se han centrado en objetivos



y metas que deben cumplir los jugadores para evidenciar su desarrollo en el juego. Para cumplir con estas tareas no se ha recurrido o privilegiado en profundidad ningún tipo de técnica, tampoco se propone fragmentar el Rugby como la adquisición de técnicas por separado y esto se debe a que como dice (Graca & Oliveira, 1997) el problema del individuo que juega, es esencialmente táctico. Por eso se propone que todas las situaciones de juego o por lo menos su gran mayoría se aprendan bajo situaciones reales de juego de colaboración/oposición, pues allí el jugador siempre tiene que coordinar las acciones y cumplir con la finalidad de los principios de juego, los cuales siempre deberán estar presentes.

Estas formas jugadas deben ser accesibles para los jugadores, teniendo en cuenta la fase o nivel de juego en que se encuentra y no simplemente proponiendo ejercicios que no tienen mucho que ver con la capacidad o nivel de aprendizaje-comprensión de los jugadores que se entrenan. Estas situaciones de juego deben tener problemas atendiendo a las características fundamentales del juego y que permitan su modificación a través de reglas, la técnica, el espacio, el tiempo, la comunicación y la estrategia.

Según Garganta, 1985 citado en (Graca & Oliveira, 1997), las formas metodológicas en las que se aborda los juegos deportivos colectivos son: Formas centradas en la técnica, formas centradas en el juego formal y formas centradas en los juegos dirigidos., esta última busca crear a partir del juego situaciones particulares, el aprendizaje es regulado por los principios de juego y las técnicas surgen en función de la táctica, de forma



orientada y provocada. Como consecuencia hay una correcta interpretación y aplicación de los principios de juego; viabilidad de la técnica y creatividad en las acciones de juego.

Existen unos elementos que deben respetarse al momento de diseñar, adaptar o copiar los juegos, se debe jerarquizar los requisitos para jugar, teniendo en cuenta aquello que los jugadores conocen y tienen la capacidad de hacer. Los juegos siempre deben contener factores esenciales, nos referimos a la cooperación, a la oposición y a la finalización. (Graca & Oliveira, 1997)

Toda la justificación acerca de las situaciones de juego que debe aplicarse para la enseñanza-aprendizaje del Rugby, debe contemplar una consonancia con el método aplicado para ello. El método que se propone trabajar es el método global polarizando la atención. Se caracteriza por ejecutar la totalidad de la tarea propuesta, pero se le pide al jugador que se fije o ponga más atención en algún aspecto de la ejecución, empezando por lo más fácil y elemental hasta lo más difícil y complejo. Se podrán diseñar ejercicios en los que el jugador vaya polarizando su atención en diferentes aspectos de la tarea motriz. (Saenz-Lopez Buñuel, 1997).

El enfoque de la comprensión del juego o modelo comprensivo nos permite a través de juegos deportivos modificados, acceder a situaciones problemas semejantes a los del juego real. Se fundamenta en los métodos de enseñanza de resolución de problemas y descubrimiento guiado. (Turner, Crespo, Reid, & Miley, 2002) Estructurarán un enfoque de enseñanza basado en el juego de la siguiente manera:



a) Introducción: Se comienza con un partido modificado, con una descripción de las reglas básicas, ya que ellas son las que limitan el problema motriz que hay que resolver (se utilizan las variables reglamento, técnica, espacio, tiempo, comunicación y estrategia). El objetivo es fomentar el razonamiento táctico (que hacer en situaciones de juego concretas), la reglas permiten identificar las diferentes tácticas y habilidades para un buen rendimiento, este partido se utiliza para enseñar a los jugadores a tomar desiciones adecuadas según los conocimientos tácticos.

b) Selección de respuestas tácticas: Los jugadores relacionan las condiciones del juego con la elección de respuestas tácticas adecuadas. El entrenador y el jugador/es estudian el problema que brinda la situacion de juego y su posible solución táctica.

c) Practica de habilidades: Los jugadores reconocen que deben aprender habilidades especificas (la técnica) mediante ejercicios relacionados con el juego para resolver los problemas tácticos.

d) Juego: Tras ejercicios relacionados con el juego, los jugadores jugarán partidos para aplicar las habilidades.

Como se puede observar con esta metodologia de enseñanza no se pretende, ni se puede olvidar la técnica como se concibe muchas veces al apoyarse en un metodo comprensivo, si no que ésta se introduce a medida que se da solucion a los aspectos tácticos, después de que el jugador sea conciente del porqué y para qué se necesita (Devís). Con esta propuesta se busca partir de un contexto real en el que se de un problema, por ejemplo apoyar al portador del balón, este contexto es un partido o juego modificado, una vez se realiza la solución o se llega al problema el entrenador en



diálogo con los jugadores facilita y propicia la reflexión acerca de cuál es la mejor/es solución/es y después a través de un ejercicio relacionado con el juego, polariza la atención en aquellas habilidades que se necesitan para solucionar el problema y posteriormente permite que los jugadores las aprendan otra vez en el contexto real de juego.

Con esta propuesta los entrenadores y educadores cuentan con una herramienta nueva para poder enseñar el Rugby, conociendo con mayor profundidad no solo el deporte sino una gran cantidad de aspectos que intervienen en la creación de situaciones de aprendizaje del deporte, sobre todo y como es el objetivo del texto en el momento en que muchas personas de diferentes edades desean tomar contacto con este deporte, responsabilidad que recae sobre el entrenador en tener la posibilidad de educar y a través de él, en las diferentes esferas del ser humano.



BIBLIOGRAFÍA

- Abad, M. (Agosto de 2007). *Revista digital efdeportes.com*. Recuperado el 12 de 01 de 2011, de www.efdeportes.com/efd111/iniciacion-al-tenis-de-mesa.htm
- Antonelli, F. (1965). *Primer Congreso de Psicología del Deporte*. Roma. En Incarbone, O. (2003). *Del juego a la iniciación deportiva de 6 a 14 años*. Buenos Aires: Stadium.
- Bayer, C. (1998). L'enseignement des jeux sportifs collectifs. En J. Hernández Moreno, *Fundamentos del deporte. Analisis de las estructuras del juego deportivo* (pág. 45). Barcelona: INDE.
- Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo: Del juego al deporte : de los 6 a los 10 años, Volumen 1*. Barcelona: Martínez Roca.
- Blázquez, D. (1999). *La iniciación deportiva y el deporte escolar. Cuarta edición*. Barcelona: Inde.
- Buceta, J. M. (2004). *Estrategias psicológicas para entrenadores de deportistas jóvenes*. Madrid: DIKINSON, S,L.
- Caciques y caciques femme Rugby club*. (8 de 1 de 2010). recuperado el 20 de 11 de 2010, de instituto municipal del deporte y recreacion de armenia: <http://www.imdera.com/archivosusuario/file/histRugbyquindio.pdf>
- Cami, J. T. (2005). *1013 ejercicios y juegos polideportivos*. Barcelona: Paidotribo.
- Collinet, S., & Nérin, J.-Y. (2006). *Rugby ¿Cómo enseñar el deporte hoy?* Buenos Aires: Stadium.
- Contreras J. O. R. (1998). *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*. Barcelona, Inde. En Sixto González Villora, L. M.-M. (2009). *El concepto de inicación deportiva en la actualidad. Retos. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación.* , 14 - 20.
- Devís, J. (s.f.). <http://viref.udea.edu.co>. Recuperado el 30 de 1 de 2011, de http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias_expo/entrenamiento/la_iniciacion.pdf
- Ferrari, j. (s.f.). *Rugby infantil*. Recuperado el 16 de 12 de 2010, de <http://www.Rugbyinfantil.org.ar/tercertiempo.htm>
- Fraile, A. (2004). *El deporte escolar en el siglo XXI: Análisis y debate desde una perspectiva europea*. Barcelona: GRAO de IRIF, S.L.



- Graca, A., & Oliveira, J. (1997). *La enseñanza de los juegos deportivos*. Barcelona: Paidotribo.
- Giménez, F. E. C. (Enero de 2002). *Revista digital efdeportes.com*. Recuperado el 19 de 01 de 2011, de www.efdeportes.com/efd44/inic.htm
- Harre, D. (1976). *Triningslehre. En la iniciación deportiva y el deporte escolar*. Domingo Blázquez. Inde. Barcelona. 1999. Berlín: Sportverlag. En Blázquez, D. (1999). *La iniciación deportiva y el deporte escolar. Cuarta edición*. Barcelona: Inde.
- Henao G, M. (2004). *Manual práctico para desarrolladores, multiplicadores y entrenadores del programa Rugby en colegios de Antioquia*. (RUCA). *Manual Practico RUCA*. Medellín, Antioquia.
- Henao, M. 2010. Extraído el 30 de Octubre de 2010 desde www.fecoRugby.co
- Hernández, J. (1998). *Fundamentos del deporte : analisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: INDE.
- Hernández, J. (1988). *Baloncesto: Iniciación y entrenamiento*. Barcelona: Paidotribo.
- Hernández, J. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Aplicación a la educación física escolar y al entrenamiento deportivo*. Barcelona: Inde.
- Incarbone, O. (2003). *Del juego a la iniciación deportiva de 6 a 14 años*. Buenos Aires: Stadium.
- Internacional Rugby Board. (2010). www.irb.com. Recuperado el 15 de 12 de 2010, de http://www.irblaws.com/downloads/ES/irb_law_book_2010_es.pdf
- Internacional Rugby Board. (s.f.). Recuperado el 5 de 12 de 2010, de http://www.irb.com/mm/document/lawsregs/regulations/02/02/66/58/2026658_pdf.pdf
- Internacional Rugby Board. (2008). *WWW.IRB.COM*. Recuperado el 12 de 11 de 2010, de http://www.irb.com/mm/document/training/0/beginners20guide20es_7393.pdf
- Irlinguer, p. (1973). *Essai sur la communication dans les sports collectifs. . Mémoire pour le diplôme de INSEP*. París.
- Liga antioqueña de Rugby. (2010). Recuperado el 15 de 11 de 2010, de <http://www.ligaantioquenadeRugby.com/contenido/nuestra-historia>
- Milano, G. (s.f.). *Curso para entrenadores. Nivel Uno*. Litoral: IRB.
- Parlebas, P. (1976 - 1977). *Les universaux du jeu sportif collectif*. París.
- Romero, S. (2001). *Formación deportiva. Nuevos retos en educación*. Sevilla: Universidad de Sevilla. En Sixto González Villora, L. M.-M. (2009). El concepto de



- iniciación deportiva en la actualidad. *Retos. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación.* , 14 - 20.
- Rumin, J.-P. (2006). *La escuela de Rugby. 33 juegos para niños de 6 a 11 años.* Buenos Aires: Stadium.
- Saenz, B. P. (1997). *Educación Física y su didáctica: Manual para el profesor.* España: Wanseulen.
- Sánchez, F. (1986). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte.* Madrid: Gymnos.
- Sansot, M. (Noviembre de 1996). Desarrollo del Juego. Curso de Coaching. Nivel Uno. IRB.
- Seirul-lo, F. (2004-2005). *educación motriz org.* Recuperado el 12 de Noviembre de 2010, de *entrenamiento deportivo org:*
www.educacionmotriz.org/articulos/motribasic_inicdep_seirul.pdf
- Sixto, G. L. M.-M. (2009). *El concepto de iniciación deportiva en la actualidad. Retos. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación.* , 14 - 20.
- Subcomisión técnica de la U.R.B.A. (2002). Organizaciones Defensivas. *Boletín Técnico*, 6 -9.
- Turner, A., Crespo, M., Reid, M., & Miley, D. (2002). El enfoque de la comprensión del juego, aplicada a la enseñanza del tenis. *Coaching & Sportscience review* , 2 y 3.
- Unión de Rugby de Uruguay. (2003). *Material de enseñanza del Rugby infantil.* Uruguay.
- Union del Rosario. (s.f.). Manual del Rugby Infantil. Rosario, Argentina.
- Uribe, I. D. (s.f). *Bases para una aproximación a los conceptos de iniciación deportiva y sus implicaciones pedagógicas.* Medellín, Antioquia, Colombia.
- Uribe, I. D. (1997). *Iniciación deportiva y praxiología motriz. Educación física y deportes. Volumen 19* , 69-74.
- Vankersschacer, J. (1982). Football: *La formation dans l' école ou dans le club.* E.P.S. 177 , 61-77. En Hernández Moreno, J. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Aplicación a la educación física escolar y al entrenamiento deportivo.* Barcelona: Inde.
- Villepreux, P., & Brochard, F. (2002). *El Rugby Moderno. Boletín Técnico* , 3 -7.



Wein, H. (1988). *L 'insegnamento programado nel calcio. Un nuovo modello di sviulppo del giovane calciatore*. Roma: Mediterranee. Hernández Moreno, J. (2000). *La iniciacion a los deportes desde su estructura y dinámica. Aplicación a la educación física escolar y al entrenamiento deportivo*. Barcelona: Inde.

Williams, R. (1976). *Rugby Actual*. Buenos Aires: Stadium.

William, R. (2004). *Iniciación al Rugby y MiniRugby*. Buenos Aires: Stadium.

www.marketingdirecto.com. (19 de 1 de 2008). Recuperado el 14 de 12 de 2010, de <http://www.marketingdirecto.com/actualidad/tendencias/informe-2007-de-los-eventos-deportivos-mas-vistos-en-el-mundo/>