



EL RUGBY

El Juego colectivo
por
antonomasia.



Historia – Orígenes

Su invención se atribuye a William Webb Ellis, estudiante de teología de la inglesa escuela de Rugby, de donde toma su nombre, en 1823, tras coger la pelota con las manos en un partido de fútbol y cargar contra los adversarios.

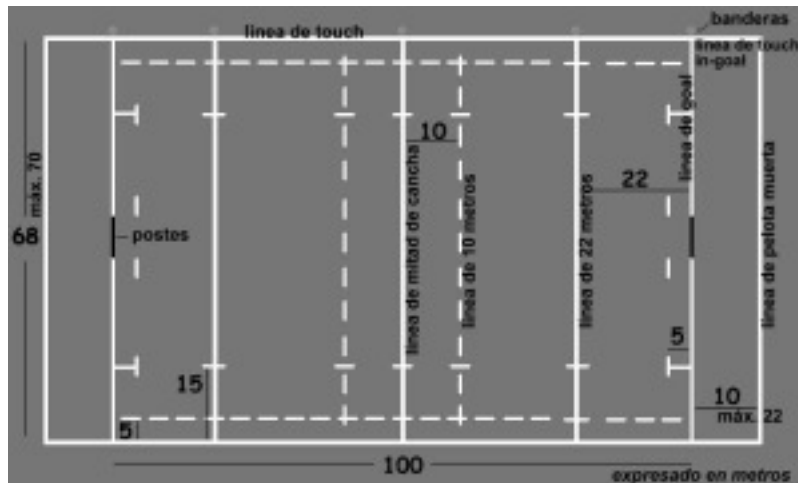
No obstante, sus antecedentes remotos están en los innumerables juegos de pelota que se practicaban en todas las épocas y por todo el mundo. Así, existen ya en en antiguo Egipto, en la Grecia clásica (pheninde, épiscyre y aporrhaxis), alguno nombrado en la Iliada. El haspartum es practicado por los legionarios romanos. Durante época medieval encontramos rastro del juego de la soule al oeste de

Francia y del barette al sur. El calcio se juega en Italia y en las Islas Británicas se practican juegos como el hurling en Cornualles e Irlanda, el "Camp Ball" de East Anglia, el knappam en País de Gales y el ba' game de los Borders escoceses. Estos juegos carecían de reglas aparentes y no era raro que durante su celebración, que se prolongaba durante días, se produjera algún muerto.



Definición y terreno de Juego

El rugby es un deporte colectivo de contacto en el cual se enfrentan dos equipos dentro de una cancha rectangular de hierba, arena u otra superficie blanda en cuyos extremos se encuentran instalados dos pósticos con forma de "H".



Objetivos del Juego

Su objetivo fundamental es apoyar en el suelo un balón ovalado, por detrás de una línea demarcada en el terreno del equipo oponente, dentro de una zona de 5 a 10 metros, ubicada más atrás de los postes, en lo que se conoce como "ensayo" (o "try", en inglés, idioma original del rugby).

Otras formas de anotar puntos además del "ensayo" son: las patadas de "Bote Pronto" ("drop") hacia los palos del rival o la patada desde el piso hacia los postes después de alguna infracción del equipo defensor sancionada como "penalty".

Para lograr tal objetivo el equipo atacante puede correr evadiendo o resistiendo los "tackles" (placajes) del equipo defensor, dar pases hacia atrás o el costado (el pase hacia delante está prohibido), o mediante patadas hacia el territorio rival.

Jugadas y Puntuaciones

Jugada	Situación	Puntos
Try "ensayo".	Un jugador consigue llegar a la zona de marca y toca el suelo de dicha zona con el balón agarrado. Ha de haber un triple contacto: suelo-balón-jugador.	5
Penalty	Tras una determinada infracción del equipo defensor, el equipo atacante decide que lanzará a palos desde el lugar de la infracción.	3
Drop Kick 1H19M FRA-GALL	Durante el desarrollo general del juego un jugador chuta a bote pronto con el pie a palos.	3
Transformación	Tras un Try el equipo que marcó tiene la oportunidad de patear desde una línea perpendicular al lugar dónde se produjo el ensayo	2

Los Jugadores

Partidos de Quince Jugadores

Equipos de quince están formados por dos grupos de jugadores, los delanteros (forwards) y los tres-cuartos (backs). Cada posición tiene un número y responsabilidades específicas durante los 80 minutos de juego. Los nombres de las posiciones y sus números se detallan a continuación:

Delanteros

- #1 Pilar
- #2 Hooker
- #3 Pilar
- #4 Segunda Línea
- #5 Segunda Línea
- #6 Flanker
- #7 Flanker
- #8 Número 8

Tres-Cuartos

- #9 Medio Scrum
- #10 Apertura
- #11 Wing
- #12 1er. Centro
- #13 2do. Centro
- #14 Wing
- #15 Fullback

El saque

Para comenzar el juego en cualquiera de sus mitades o bien después de la obtención de algún punto por parte del equipo contrario, se realiza un saque desde el medio del terreno de juego que suele ser a bote pronto y que debe superar la línea de 10m contraria.

Para sacar después del fallo de una transformación o la intercepción de un ensayo se realizará un saque desde la línea de 22m hacia el campo contrario, teniendo que superar esta línea de 10m propia.



Saque de medio campo

Try – Ensayo

Ensayo. Se ha marcado un ensayo cuando un jugador atacante es el primero en hacer un tocado en tierra en la zona de marca de sus adversarios.

Ensayo de castigo. Se concede un ensayo de castigo entre los postes sí, de no mediar antijuego de un oponente, un jugador probablemente hubiera marcado un ensayo.

Tras este ensayo, el equipo que lo realizó tiene la oportunidad de conseguir dos puntos más si logra patear la pelota desde un punto del campo que sea perpendicular a la línea de gol y pase por el lugar donde se apoyó el balón en el suelo.



Transformación

Tras el logro de un ensayo, el equipo que consiguió marcar goza de la posibilidad de marcar dos puntos más si consigue mediante una patada meter el balón entre los palos y por encima del larguero.

El lugar desde dónde se intentará será cualquier punto situado en una línea imaginaria perpendicular a la línea de gol y que pase por el punto dónde se apoyó el balón en el suelo.

El logro de esta patada supone 2 ptos más.



Penalty line-out



Penalty franco



Penalty a puerta



Penalty

Diversas circunstancias del juego, que después estudiaremos, son penalizadas con penalty.

El equipo no infractor tiene en tal caso cuatro opciones:

1. Si se encuentra a buena distancia puede patear desde el suelo el balón directamente a puerta, obteniendo así 3 pts.
2. Lanzar el balón al line-out (fuera de banda), contando con el derecho a sacar el balón.
3. Un jugador puede realizar un pequeño pateo a sus propias manos y continuar el juego. Esto se utiliza cuando el equipo contrario está desorganizado y puedo, con un saque rápido, actuar sorpresivamente.
4. Realizar un Scrum (melé). Esta opción solamente se utiliza si se está muy cerca de la línea de marca contraria y mi delantera es más fuerte que la suya.

Drop kick (Patada de bote pronto)

En cualquier momento del juego general (excepto después de una melé o un line-out), un jugador puede, si lo desea, lanzar con el pie a la portería contraria.

Solamente ha de tener la precaución de dejar botar el balón justo antes de patearlo.

Obtiene así 3 ptos.



Drop kick (patada a bote pronto)

El Juego General

Se denomina juego general a aquel en el que el balón es jugado de forma dinámica sin mediar una situación especial de juego a balón parado, tales como: ruck, maul, scrum (melé), etc...

Durante el juego general los jugadores podrán avanzar con el balón en las manos siempre y cuando se encuentren únicamente sobre sus pies.

Los jugadores podrán pasar el balón con la mano hacia atrás o en paralelo a cualquier jugador que se encuentre por detrás de ellos. De lo contrario se considera pase adelantado (forward-pass).

El resto de los jugadores propios que se encuentran por delante del balón están en fuera de juego, no pudiendo intervenir de ninguna manera en el juego, ni siquiera

estorbando al contrario. Es más, un jugador en fuera de juego ha de hacer todo lo posible por ponerse en juego rápidamente, pudiendo ser sancionado si no lo hace.

Si el balón, por cualquier circunstancia (incluida el choque con un compañero o contrario) del juego, cayera al suelo hacia delante el árbitro actuará de dos maneras: si el balón es recogido por un jugador del mismo equipo o por el mismo que lo perdió, pitará knock-on. Si el equipo contrario se hace con el balón lo dejará intentar jugar durante unos segundos, de seguir progresando el juego continuará; si es detenido el avance se retomará la infracción en el lugar en que se produjo el knock-on.



El Juego General II

Además los jugadores podrán jugar el balón hacia delante con el pie.

Los jugadores que podrán jugar ese balón son :

1. Todos aquellos que se encontrasen por detrás del balón cuando fue pateado.
2. El jugador que pateó.



Sin embargo, el resto de los jugadores serán puestos en juego si:

1. Son adelantados por el jugador que pateó o alguno de los que vinieron desde detrás del lugar del pateo.
2. Si un jugador del equipo contrario avanza 5m con el balón en cualquier dirección.



Scrum (melé)

Un Scrum puede darse durante el juego regular por las siguientes razones: un pase adelantado, un knock-on que no favorece al equipo contrario, la elección en una situación de penalty,...

Un scrum está formado por ocho jugadores de cada equipo (números del 1 al 8 o sus sustitutos obligatoriamente), que se agrupan realizando una formación de empuje. Los números 1, 2 y 3 han de estar en la primera línea, los 4 y 5 en la segunda línea, los 6 y 7 en los flancos apoyando la melé para que esta no se abra y el 8 al final del todo.

El balón es introducido por el medio-melé del equipo no infractor y los jugadores de la formación tendrán que ganarlo con el pie y con el empuje intentando sacar el balón por la parte posterior de la formación.

Solamente el medio-melé o el número ocho pueden abandonar la formación con el balón.

Ningún jugador puede hundir o levantar la formación (esto implica riesgo físico para los jugadores), ni tampoco abalanzarse antes de que lo indique el árbitro. Estas infracciones serán penalizadas con un penalty.



Line-Out (fuera de banda)

Cuando el balón sale fuera de banda, el saque, a menos que se haya lanzado fuera como consecuencia de un penalty, será ejecutado por el equipo contrario. Este equipo decidirá cuantos jugadores se colocaran en línea. El balón será lanzado de forma imparcial por el centro de ambas líneas y los jugadores podrán ser elevados con la ayuda de sus compañeros.

De mediar un saque parcial, el juego continuará si ha sido hacia el equipo contrario. Si por el contrario redunda en el propio beneficio el árbitro señalará



Maul

Durante el desarrollo del juego general, cuando un jugador es retenido por otro del equipo contrario sin que caiga al suelo y algún jugador de cualquiera de los equipos se añade a la formación, esto es, se agarra a alguno de sus compañeros para auxiliarle empujando; se dice que se ha formado un Maul. A partir de este momento el juego general ha terminado y se forman dos líneas de fuera de juego paralelas a las líneas de gol y que pasan por los pies del jugador de cada equipo adherido a la formación. Cualquier jugador que se encuentre entre ellas estará en fuera de juego.



Ruck

Cuando durante el desarrollo del juego general, un jugador cae al suelo con el balón, este debe soltarlo inmediatamente. Si varios jugadores de ambos equipos se juntan intentando ganar la posición del balón se forma una RUCK.

Una vez que se ha formado la RUCK el juego general ha terminado determinando dos líneas de fuera de juego iguales a la de un MAUL.

Esta prohibido cargar desde fuera de la misma (hay que agarrarse a un compañero y después empujar), empujar desde un lateral, pisar o jugar el balón mientras se está en la formación.

El jugador que vaya a jugar el balón debe estar sobre sus pies y con los hombros más altos que la cadera.

