

Introducción

Breve reseña histórica

Podemos decir que el origen del rugby tag se remonta a los diez últimos años. La creciente demanda por parte de la sociedad actual de realizar actividad física ha hecho que surjan modalidades deportivas de deportes populares. Este es el caso de rugby tag que surge como alternativa al rugby XV o XIII.

Geográficamente, se puede establecer el origen del rugby tag en Irlanda y el Reino Unido. Es allí dónde irrumpe con fuerza esta modalidad que agrupa tanto a hombres y mujeres en un mismo equipo. Debido al gran auge que experimentó en pocos años, se llegaron a crear federaciones y organismos que regularan dicho juego. Así tenemos en Irlanda la Irish Tag Rugby Association, diversas asociaciones que lo fomentan en el Reino Unido como la Fordtag y la Oztag en Australia.

La introducción del rugby en el ámbito escolar ha sido siempre un reto difícil para el profesor de educación física. La sociedad actual en la que vivimos, tiene una cultura deportiva centrada en ciertos deportes, dejando de lado otros tan relevantes como el rugby. En España por ejemplo, el rugby no es un deporte popular como lo puede ser el fútbol o el baloncesto. Por lo tanto, es tarea del profesor de educación física dar a conocer al alumnado otras maneras de realizar actividad física.

Que mejor manera de enseñar el rugby, que adaptarlo al contexto escolar y al alumnado en función de su edad. El presente artículo nos propone una metodología de enseñanza del rugby tag como deporte adaptado al contexto escolar.

Desarrollo

¿Qué es el rugby tag o tag rugby?

Es un nuevo concepto de rugby sin el contacto físico. Los jugadores llevan un cinturón o pantalones cortos de "tag rugby" y pegadas a ambos lados, con velcro, cuelgan dos cintas.

Consta de un equipo de 12 jugadores con 7 en el campo. Cuando el equipo defensor (sin el balón) quita la cinta a un jugador del equipo atacante (con el balón), esto se considera un placaje. Es un deporte rápido de habilidad, que se puede practicar tanto de forma amistosa como a nivel de competición.

Tag rugby es un deporte sin contacto, cualquier forma de contacto intencional está prohibido y puede ser sancionado con una tarjeta amarilla o roja, (el jugador tiene que abandonar el campo de juego). Cualquier forma de contacto no intencionada puede ser sancionada con un golpe de castigo y/o cambio de posesión.

Número de jugadores

En las ligas se juega con 12 jugadores en cada equipo, pero sólo 7 de ellos juegan en el campo. No obstante, se puede jugar tag rugby con cualquier número de personas, sólo se necesita añadir o disminuir dependiendo de si utiliza todo el campo o no. Por ejemplo si se utiliza todo el campo de rugby pueden jugar 13 jugadores en cada equipo, si se utiliza un campo pequeño de baloncesto se puede jugar 4 contra 4 o 5 contra 5.

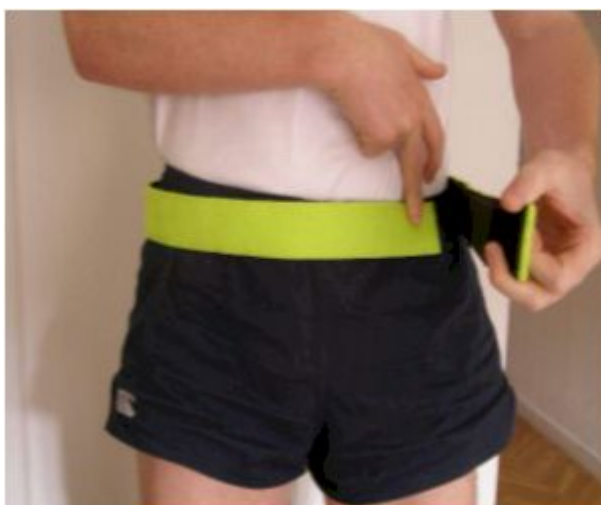
¿Quién juega Tag rugby?

- Gente que practica otros deportes y que quiera hacer algo diferente.
- Personas de todos los niveles y edades, puede haber grupos mixtos (mujeres y hombres o niños y niñas).
- Gente que quiera practicar un deporte rápido, divertido y además hacer amigos
- Gente que quiera practicar un deporte sin contacto físico,
- Veteranos de rugby que ya no puedan estar en competición.
- Niños que quieran empezar a jugar al rugby; esto facilita el camino para llegar a "rugby unión"

¿Dónde se puede practicar este deporte?

- Lo mejor es practicarlo siempre sobre césped, aunque debido a su característica de ser un deporte sin contacto físico se puede practicar sobre terrenos duros.
- Como no existe contacto físico y se pueden formar grupos mixtos, tag rugby es un deporte ideal para todos los niños y adultos.

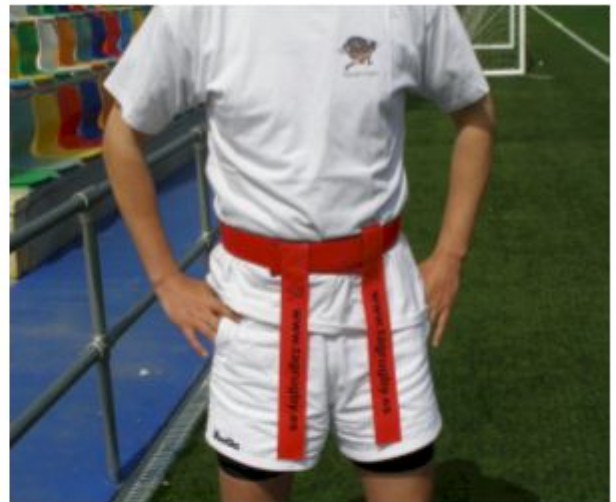
¿Cómo se juega al Tag rugby?



Colocar el Cinturón



Sujetar las cintas a ambos lados



No se debe realizar de la siguiente manera

Objetivo del equipo en ataque

El equipo en ataque tiene que intentar marcar un ensayo. Para marcar un ensayo tiene que poner el balón en el suelo detrás de la línea de marca y antes de la línea de muerto. Tendrá 5 oportunidades para marcar con cada posesión (aparte si hay una falta). Cada vez que la defensa quita una cinta, pierde una oportunidad.



Objetivo del equipo en defensa

El equipo en defensa tiene que intentar quitar la cinta del jugador que posee el balón. Sólo necesita quitar una cinta.



No se puede

Agarrar al jugador para pararle y después quitar la cinta

- Quitar la cinta de un jugador que no tiene el balón
- Iniciar cualquier tipo de contacto
- Ponerte delante de un jugador que esta corriendo para conseguir espacio.
- Quitar la cinta del otro lado del jugador y al mismo tiempo hacer contacto

"Espacio es para buscar, contacto para evitar".



Golpe franco

Cada vez que un equipo recibe nuevamente la posesión del balón se inicia el juego con un golpe franco. El jugador que hace el golpe franco puede pasar el balón a otro jugador de su equipo o correr él mismo.



Roll Ball

Para iniciar el juego después de un "Tag" (cuando la defensa quita una cinta del jugador en ataque con posesión del balón) el jugador al que le han quitado la cinta, vuelve al punto de "Tag" y tiene que pasar el balón atrás con un pie a otro jugador de su equipo. Es el único momento en el juego que se puede jugar con el balón sin las dos cintas puestas.



Saque de Centro

Para iniciar cada parte del juego o después de un ensayo se saca desde el centro. Como todas las patadas en el juego, el balón no puede subir directamente más alto que el hombro del jugador más pequeño. El balón tiene que ir al menos 5 metros delante en el saque de centro.

Patadas

Se puede dar una patada al balón en el juego pero:

1. No se puede patear directamente a otro jugador
2. El balón no tiene que subir más alto que el hombro del jugador más pequeño
3. Solo se puede dar una patada al balón en el juego abierto desde las manos, no se puede dar una patada al balón desde el suelo.
4. Si el balón bota y va más alto que el hombro, está permitido.

Tirarse o caer

No se permite tirarse al suelo para marcar un ensayo o quitar una cinta.

Si un jugador se cae se cuenta como si la defensa hubiera quitado una cinta.

Ganador

El equipo con mayor número de ensayos gana el partido.

Reglas de Tag rugby



- El equipo constará de un máximo de 12 jugadores, 7 en el campo.
- El partido constará de dos partes de 20 minutos con 5 minutos de descanso entre ambas.
- El campo es la mitad de un campo de rugby transversalmente.
- Todos los jugadores llevan un cinturón de Tag rugby en la cintura o unos pantalones de Tag (recomendado), con dos cintas (tags) pegadas a ambos lados con velcro. Los dos equipos llevan diferentes colores de Tag.

La defensa

- Los jugadores en posición de defensa deben reducir el espacio de ataque para avanzar.
- Los jugadores en posición de defensa no pueden tocar a los jugadores atacantes. Solo pueden coger una cinta (Tag) y quitarla de la cintura o los pantalones del jugador atacante que porta el balón. Todas las otras formas de contacto no están permitidas (Ej: Tirar de la camiseta del jugador, obstruir al jugador atacante, luchar para conseguir el balón... etc.) Si esta regla se infringe el equipo de este jugador será penalizado.

El placaje (Tagging)

Al iniciar un nuevo ataque (Ej: después de un placaje, cuando un equipo retoma la posesión, hay un recomienzo... etc.) la línea de defensa debe de estar a 7 metros detrás de la posición del balón (10 metros si es después de una penalización). Una vez se haya jugado el balón, la defensa puede avanzar.

El placaje consiste en quitar un Tag al jugador atacante que porta el balón. El jugador atacante puede correr buscando el espacio libre o evitar a un jugador de defensa. No obstante, no puede impedir que el jugador en posición de defensa le quite el Tag ni puede tapárselo con el mismo fin. Si un jugador en

defensa quita un Tag al equipo atacante, éste debe gritar "Tag" o "placaje", el juego vuelve al punto de placaje si el árbitro silba un placaje. El equipo en posición de defensa tiene que retirarse a 7 metros y el equipo atacante comienza desde el punto de placaje. El equipo en posición de ataque tiene 6 oportunidades para atacar en cada posesión. Después de la sexta oportunidad la posesión pasa al otro equipo. Un jugador no puede jugar si los dos "tags" no están pegados a ambos lados de sus caderas.

El fuera de juego

Después del placaje todo el equipo en posición de defensa debe colocarse a 7 metros detrás del punto donde se produjo el placaje. No pueden obstruir el juego (Ej: el pase o a un jugador) si el otro equipo saca rápidamente.

El ataque

El equipo atacante tiene seis tentativas para marcar un ensayo en cada posesión a menos que pierda la posesión (Ej: un pase en la línea de banda -en touche-, un pase avanzado, una falta de juego, etc.). El jugador atacante debe correr hacia el espacio o hacia un jugador en posición de defensa. Si no hay espacio el jugador debe pasar el balón a otro que esté en mejor posición. El jugador atacante que ha sido placado (tagged) debe volver al punto del placaje para comenzar el juego y pasar el balón con el pie hacia atrás, un compañero lo levantará. Si un jugador no tiene los dos tags pegados a sus caderas no puede jugar, puede solo pasar el balón atrás con el pie para recomenzar el juego, pero inmediatamente debe pegarse el tag antes de actuar sobre el balón, si interviene sobre el balón sin pegarse uno o los dos tags el árbitro dará la posesión al otro equipo.

El pase

El balón se debe pasar hacia atrás, si se pasa hacia delante o en touche, es una falta y la posesión pasará al otro equipo.

Golpe avanzado

Cuando el jugador intenta coger, pasar o recoger el balón y éste cae hacia delante, la posesión pasará al otro equipo.

La patada

Puede dar una patada pero el balón no puede ir más alto que el hombro de los jugadores. Un jugador no debe dar una patada directamente a otro jugador, siempre debe ir dirigida al espacio.

Caer o tirarse al suelo

Tag rugby es un juego en el que los jugadores tienen que estar siempre de pie. Si el balón cae al suelo (hacia atrás) el juego puede continuar y cualquiera

de los dos equipos puede coger el balón, pero los jugadores no pueden tirarse al suelo para recogerlo, es demasiado peligroso. También si un jugador con el balón cae al suelo la posesión cambia al otro equipo

En la línea de banda

Si el balón sale fuera de la línea de banda, la posesión pasa al otro equipo y recomienza en el punto que salió.

Los recomienzos

Después de un ensayo el otro equipo recomienza el partido con una patada de "drop" desde su línea de ensayo (es la única patada que permite al balón sobrepasar el nivel del hombro). Para todos los demás recomienzos (por Ej. cambio de la posesión) el juego comienza con un pase gratis.

Marcar puntos

El objeto del juego es marcar un ensayo. Un ensayo es cuando un jugador pone el balón en el suelo detrás de la línea de ensayo del otro equipo. Por razones de seguridad un jugador no puede tirarse al suelo para marcar un ensayo. Un ensayo tiene un valor de 1 punto (salvo cuando es un partido mixto - hombres y mujeres- para la mujer un ensayo tiene el valor de 3 puntos y de 1 punto siempre para los hombres.)

No hay conversiones.

El árbitro

El trabajo del árbitro es hacer que el juego sea tan seguro y agradable como sea posible.

Las faltas

Para el contacto deliberado o las faltas repetitivas el árbitro puede dar una tarjeta amarilla ("sin bin" - 7 minutos) o una tarjeta roja (el jugador tiene que dejar el juego y su equipo juega con un jugador menos. Para las faltas el árbitro puede dar la posesión al otro equipo, avanzar el juego 10 metros, jugar con ventaja, o dar las tarjetas amarillas y rojas.

La ventaja

En lugar de parar el partido cada vez que hay una falta, los árbitros pueden dar ventaja al equipo contrario si hay posibilidad de que éste pueda obtener una ventaja táctica o territorial. En caso de juego peligroso (por ej. poner zancadillas) o de sospechas de heridas, las ventajas no deben ser permitidas. El árbitro debe solucionar el problema.

Las infracciones

Si hay contacto intencionado o infracciones repetidas el árbitro está obligado a mostrar al jugador una tarjeta amarilla (sin bin 7 minutos) o roja (fuera de campo). Las infracciones pueden ser penalizadas por el árbitro de la siguiente manera: pasar la posesión al equipo contrario; físicamente adelantar el juego diez metros dando ventaja al equipo no penalizado; sacar una tarjeta roja o amarilla de acuerdo con las reglas de Tag rugby.

Las sustituciones

Se puedan hacer sustituciones en cualquier momento y tan a menudo como se desee con los 12 jugadores del equipo.

La seguridad

A pesar de que tag rugby es un juego sin contacto se recomienda llevar protecciones dentales por si hubiera colisiones accidentales. También se recomienda llevar los pantalones especiales de tag rugby para evitar que se enganchen los dedos en los bolsillos y los cinturones.

Propuesta didáctica

"Práctica del rugby tag en clase de Educación Física".

Breve justificación de la propuesta didáctica

El Rugby Tag es una modalidad deportiva de invasión que comparte bastantes similitudes con el rugby, pero que se diferencia de este por no contemplar el contacto físico con el adversario, excepto la acción de quitar el tag (Tagging) al jugador poseedor del balón para parar su avance. De este modo, las acciones motrices que se emplean (desplazamientos, pases, recepciones) se desarrollan en un contexto exento de riesgo para la integridad física de los jugadores. Las habilidades específicas que se emplean no tienen una gran complejidad, lo que va a favorecer su práctica por grupos heterogéneos en cuanto a su nivel de habilidad motriz. Asimismo, este juego deportivo demanda continuamente respuestas estratégicas de carácter colectivo, que pasan a ser el principal argumento de juego.

Este nuevo deporte ofrece al alumnado no solo la posibilidad de mejorar su competencia motriz individual, sino que demanda del alumnado una continua cooperación con los compañeros del propio equipo y un alto grado de autocontrol en la interacción con los adversarios. También constituye una excelente opción para la ocupación activa del tiempo libre, al poderse jugar sin especiales demandas de espacios ni equipamientos específicos. Asimismo, destacar que en esta modalidad la participación de equipos mixtos es una seña de identidad. Cuando sea necesario modificar el juego reduciendo el número de jugadores, proponemos que sea tres contra tres, ya que este es el número de jugadores mínimo por equipo que asegura la variabilidad en la toma de decisiones. El número de taggings y el espacio, habrán de ser adaptado al

número de jugadores, así se podría jugar situaciones de 3 contra 3, con tres taggings, en espacios similares a una cancha de voleibol, para cuatro contra cuatro y cuatro taggings, se podrían tomar como referencia espacios similares a una cancha de baloncesto. También se pueden utilizar espacios abiertos que serán delimitados por conos. En el caso de que se disponga de un espacio que sea la mitad del campo oficial, se podrían marcar todas las zonas de juego aunque con sus dimensiones reducidas.

Objetivos didácticos

- Conocer y desarrollar las posibles acciones de juego a realizar desde cada uno de los roles estratégicos que asumen los participantes (atacante con balón; atacante sin balón; defensor).
- Conocer las reglas de juego y valorar el respeto de las mismas como medio de asegurar la igualdad de oportunidades para todos los participantes.
- Valorar el Rugby Tag como un medio para el desarrollo de la propia competencia motriz y de actitudes de respeto, tolerancia y aceptación hacia los demás.
- Conocer el origen de esta modalidad y los rasgos que caracterizan su lógica interna y le diferencian de modalidades similares.
- Conocer los fundamentos colectivos de juego y ajustar la acción de juego individual a los criterios de organización colectiva en cada una de las fases de juego.
- Reconocer y aplicar las soluciones técnicas y/o tácticas aprendidas en otros deportes de invasión que sean de utilidad en las situaciones de juego de este deporte.
- Deducir reglas de acción que permitan seleccionar las acciones más adecuadas a cada situación de juego en función de las características personales.

Contenidos

Conceptos

- Identificación de las intenciones de juego a desarrollar desde cada uno de los roles estratégicos.
- Conocimiento de las reglas básicas y de los rasgos de la lógica interna del Rugby Tag.
- Conocimiento de los criterios de organización colectiva que dan sentido al juego de ataque y defensa.
- Conocimiento del significado de la gestualidad técnica de este deporte como medio de organizar la comunicación motriz con los compañeros y la contra comunicación motriz con los oponentes.
- Identificación de reglas de acción en las situaciones más habituales del juego.

Procedimientos

- Utilización de las habilidades específicas en secuencias de juego que impliquen interacción ataque-defensa.
- Concreción de criterios de organización colectiva del juego en ataque y defensa, y ajuste de las acciones individuales a dichos criterios.
- Aplicación de las habilidades específicas del Rugby Tag desde cada uno de los roles estratégicos.
- Reflexión en y sobre la práctica con objeto de adecuar los medios empleados a los objetivos de tarea a realizar en cada momento y de comprender la funcionalidad de los aprendizajes que se adquieren.
- Identificación y aplicación de recursos técnicos y/o tácticos aprendidos en otros deportes a la solución de las situaciones de juego que presenten similitud con las de otros deportes.

Actitudes

- Valoración del trabajo en equipo como el medio más adecuado para la consecución de objetivos comunes.
- Valoración de las acciones de los compañeros y/o de los adversarios como muestra de reconocimiento de sus aportaciones al juego.
- Respeto a las normas del juego como elemento esencial para asegurar el desarrollo del mismo en igualdad de oportunidades para los participantes.
- Reconocimiento de las propias posibilidades y limitaciones como punto de partida para la mejora de la propia competencia.

Aspectos metodológicos

- Técnica de Enseñanza: Indagación
- Estilo de Enseñanza: Resolución de problemas y Descubrimiento Guiado
- Estrategia en la práctica: Analítica-Global (puesta de práctica del rugby tag)
- Temas transversales: coeducación
- Interdisciplinariedad: Biología y Tecnología
- Instalaciones: pista polideportiva
- Material:
 - Balones de rugby
 - Conos
 - Cintas especiales para el rugby tag (en caso de no haber dichas cintas de pueden fabricar por los propios alumnos. Serán de colores llamativos como por ejemplo amarillo y naranja)
 - Silbato
 - Cronómetro
 - Calzonas a ser posible sin bolsillos para evitar que los dedos se enganchen

Actividades de enseñanza-aprendizaje

Juegos en grupo

1. Quitar cintas

- Se hacen dos equipos, cada uno con un color de cintas y color diferente
- Dentro del campo, cada equipo tiene que intentar quitar todas las cintas al otro equipo
- Cada jugador busca quitar las cintas y a la vez tiene que evitar que no le quitan las suyas.
- El equipo que consiga quitarle todas las cintas al otro equipo, es el equipo que gana. En el caso de que esto no ocurra, el equipo que consigue más cintas es el ganador.

Puntos a controlar

Los jugadores no pueden sujetar sus cintas para evitar que otro jugador se las quite, ni tampoco bloquear con sus brazos y manos la acción de intentar quitarle las cintas.

Variaciones

- En lugar de jugar un equipo contra otro, se juega un todos contra todos, el jugador que consiga el mayor número de cintas será el ganador.
- **Gatos y ratones:** Los alumnos se ponen por parejas. A la señal del profesor, el ratón tiene que correr por el espacio delimitado y evitar que el gato le quite las dos cintas. Cuando el gato se las consigue quitar, se cambian los roles del juego, el ratón será ahora gato y el gato será ratón.

2. Dar el balón en carrera

- Se colocan los dos equipos en fila, cada equipo mirando al otro equipo, (diagrama 1)
- Entre cada jugador debe haber una distancia de dos brazos.
- El balón está en el suelo y a la señal del entrenador el primer jugador de la fila cogerá el balón del suelo y se lo dará al siguiente en la fila.
- Cada jugador tiene que dar el balón a su compañero y así hasta llegar al último de la fila.
- El último da la vuelta con el balón alrededor de su cuerpo y luego devuelve el balón al penúltimo y así hasta el primer jugador otra vez (ida y vuelta con el balón)

- Los jugadores no se pueden mover.
- Cuando el balón ha llegado de nuevo al primero, éste tiene que poner el balón en el suelo y todo su equipo sentarse en el suelo.
- El primer equipo que se sienta será el ganador.

Puntos a Controlar

- El jugador que recibe el balón tiene que poner sus manos abiertas y orientadas hacia dónde viene el pase, para recibir bien el balón.
- El jugador que pasa el balón tiene que intentar recibir y dar el balón en un solo movimiento, (los brazos siempre extendidos y no acercar el balón al cuerpo).

Variaciones

- Cuando han hecho el ejercicio bien, pueden ponerse a más distancia entre cada jugador y en lugar de dar el balón pueden pasar el balón.
- En lugar de pasar el balón, el primero tiene que correr en zig-zag entre todos los jugadores de su equipo, dejar el balón delante del segundo de su equipo que volverá a hacer zig zag entre sus compañeros. Esto lo harán todos los jugadores del equipo. El primer equipo que termine gana.
- Colocar a los jugadores en un círculo en lugar de una fila. (diagrama 2)
- Los equipos se colocan en fila y se mueven hacia una línea de conos a la vez que pasan el balón
- Si juegan en círculo, el jugador que pasa el balón, tiene que dar la vuelta al círculo corriendo, antes de que el balón vuelva a llegar a su sitio inicial. (diagrama 3)

Diagrama 1

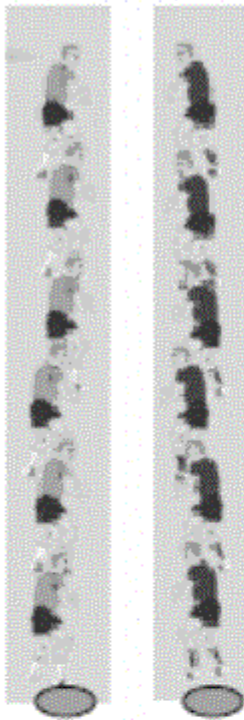


Diagrama 2

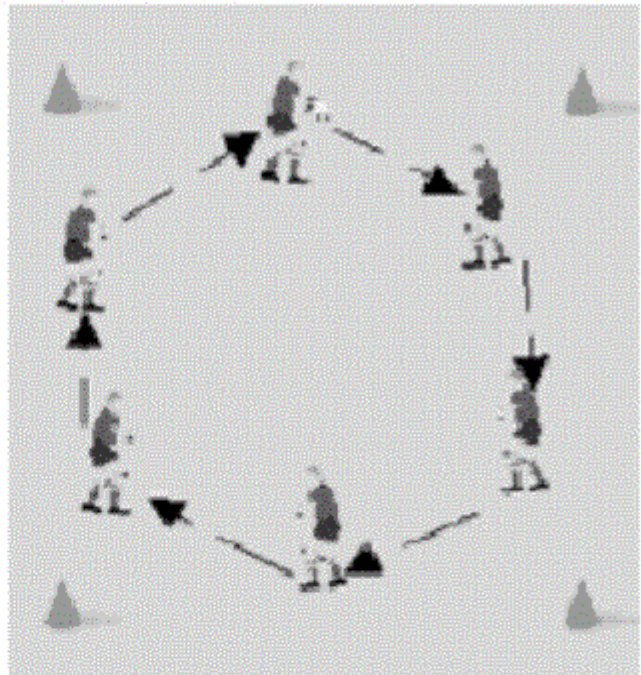
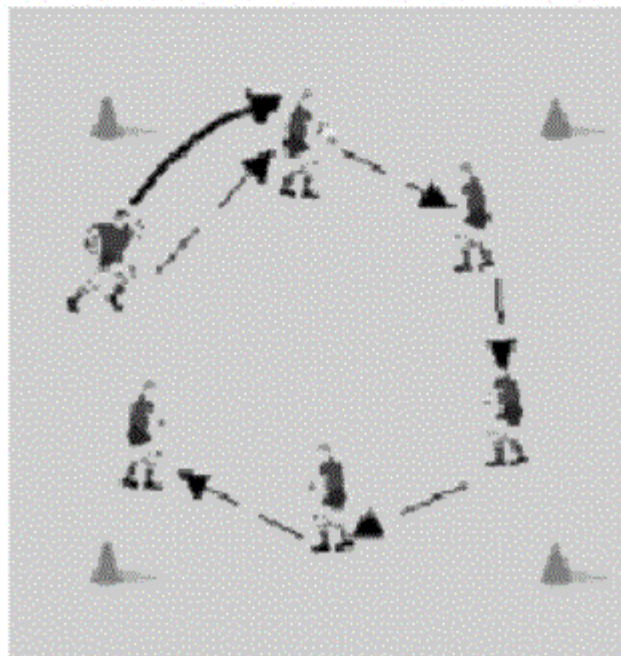


Diagrama 3



3. Manzanas y naranjas

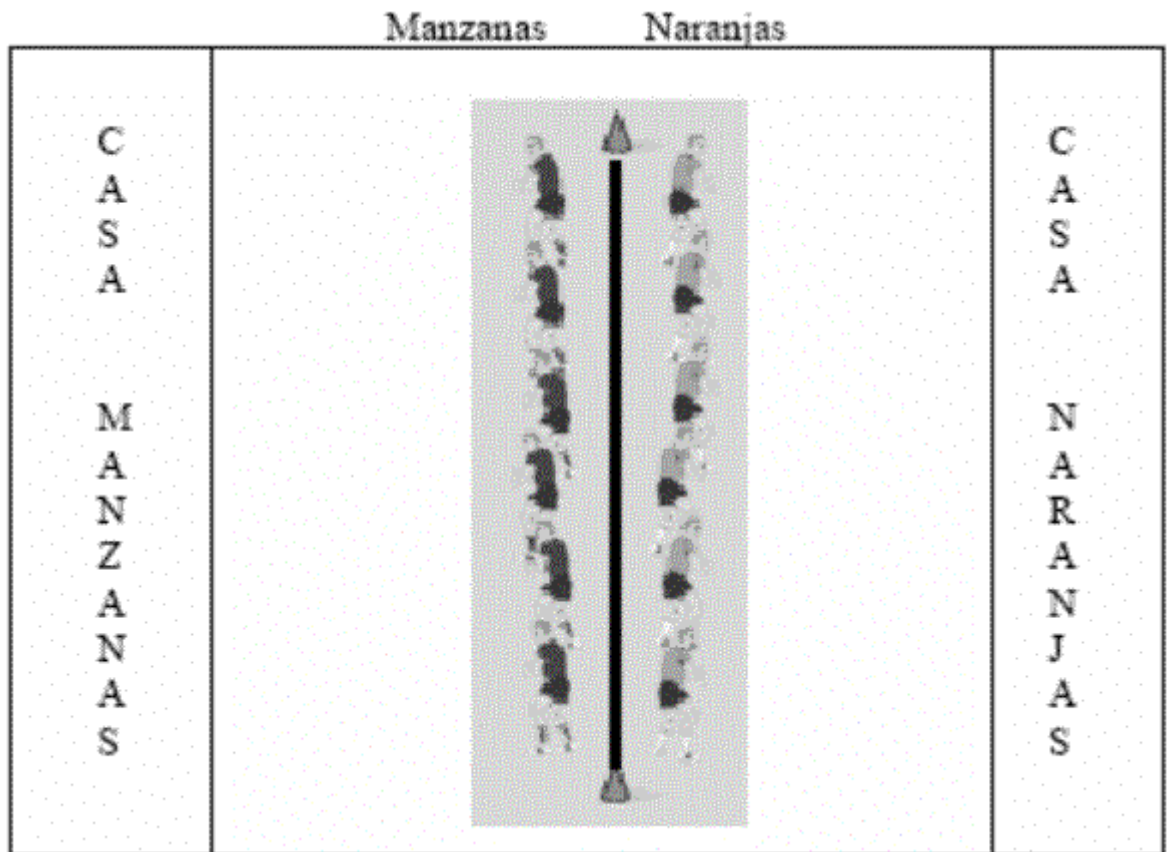
- Se hacen dos equipos, cada equipo tiene un color de cinturón y cintas.
- Cada jugador tiene que estar alineado con sus compañeros de equipo y el espacio entre ellos será el de sus brazos estirados.
- Cada equipo tiene una línea de casa.
- Cada jugador tiene que ponerse en una posición de tal manera que su espalda esté contra la espalda de un jugador del otro equipo.
- Cada jugador mira en la dirección de su línea de casa.
- Cada equipo elige un nombre, por ejemplo manzanas y naranjas, o los colores de los cinturones y cintas, etc.
- Cuando el entrenador grita el nombre de uno de los equipos, éste equipo tiene que correr hacia su línea de casa.
- El equipo contrario tiene que intentar quitar el máximo número de cintas posibles al otro equipo antes de que sus jugadores pasen la línea de su casa.
- El entrenador grita los nombres aleatoriamente e indistintamente.

Puntos a controlar

- Para evitar que los jugadores hagan trampas se les dice a todos que pongan los brazos extendidos hacia arriba antes de gritar el nombre del equipo que tiene que correr (a veces algunos cogen las cintas antes de correr)
- Los jugadores que escapan no pueden impedir que los jugadores perseguidores del otro equipo les quiten las cintas, sujetándolas o interponiendo la mano o el brazo.

Variaciones

- Poner la distancia hasta la "casa" más lejos o más cerca.
- En lugar de empezar espalda contra espalda, poner un poco más de distancia entre los dos equipos.



4. Invasión (bulldog)

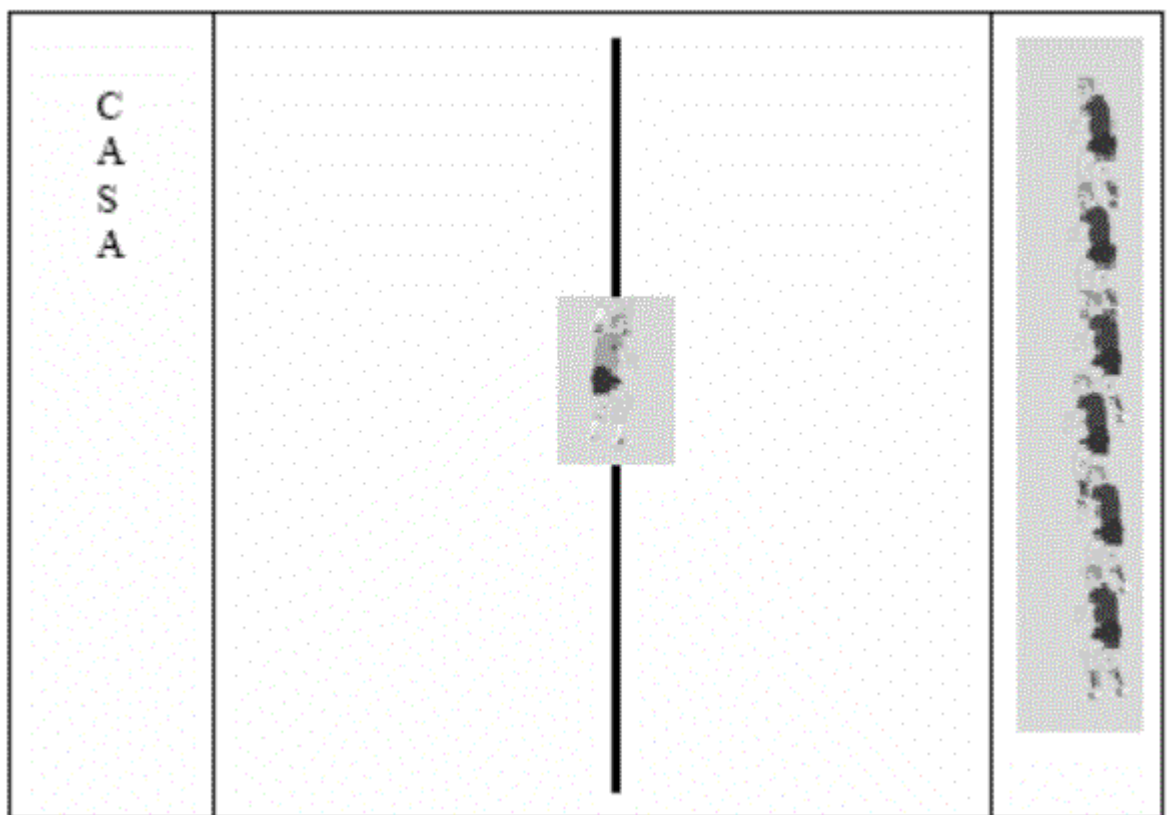
- Todos los jugadores están en un campo que tiene dos zonas de casa, las zonas de casa están una enfrente de la otra en dos de los laterales del campo.
- En mitad del campo hay una línea que divide el terreno en dos, en el centro de la cual se situará el defensor.
- Los jugadores pueden correr por la zona de casa sin que el defensor les pueda quitar ningún tag.
- Los atacantes deben pasar de una zona de casa a la otra, evitando perder un tag.
- El defensor empieza desde la línea de mitad de campo, pero una vez que se inicia el juego puede correr por todo el campo excepto por la zona de "casa"
- Cuando el defensor consigue quitar un tag a un atacante, éste se convierte en defensor.
- El juego sigue hasta que sólo queda un atacante.
- Una vez que todos los jugadores llegan a la zona de "casa", se repetirá la operación hacia la otra casa a la señal del profesor.

Puntos a mejorar

- Los defensores deben intentar reducir el espacio que tienen los atacantes para correr.

Variaciones

- Se puede reducir el número de jugadores a cuatro por cuadro, tres atacantes y 1 defensor. Cuando un defensor consigue quitar un tag, el atacante se va fuera del campo. El último atacante será el ganador y se cambiará por el defensor en la siguiente partida.
- El defensor sólo puede correr sobre la línea del centro del campo, de izquierda a derecha.



5. Fuera Ball

- Se sitúan dos defensores en el campo con un balón (D1 y D2) los otros jugadores corren por el campo evitando que los defensores les toquen con el balón(A*).
- Los defensores no pueden correr cuando tienen el balón en las manos.

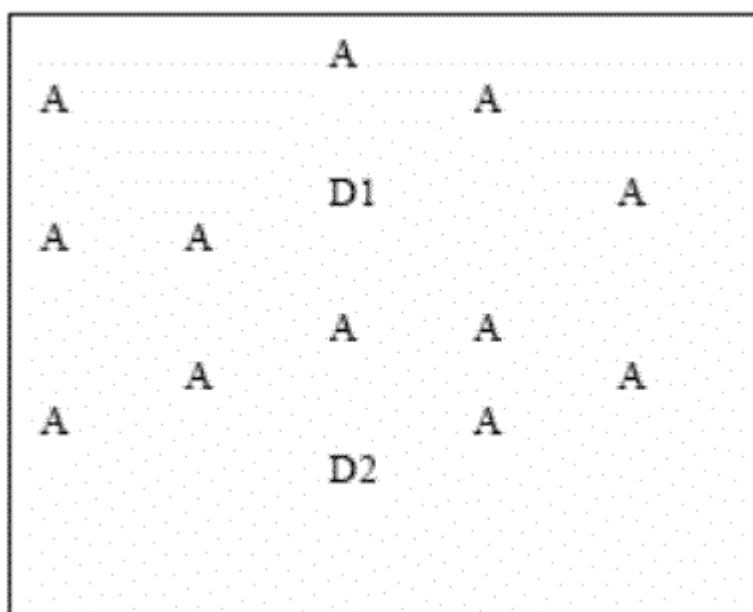
- Los defensores sólo pueden tocar a los jugadores con el balón, no pueden lanzar o patear el balón.
- El defensor que no tiene el balón debe moverse por el campo para colocarse cerca de los otros jugadores y poder recibir un pase de su compañero con el objeto de eliminarles.
- Cuando tocan a un jugador, ese jugador pasa a ser otro defensor más y así hasta que no queden más atacantes.

Puntos a mejorar

- Correr buscando los espacios libres.
- Los defensores deben jugar en equipo y comunicarse pidiendo o dando un pase, para tocar a los jugadores atacantes con el balón.

Variaciones

- Dividimos el grupo por la mitad en atacantes y defensores. Cuando un defensor toca a un atacante con el balón, éste se va fuera del cuadro y se quedará corriendo alrededor del cuadro. El equipo en defensa gana cuando consigue quitar todos los tags a los atacantes en el tiempo predeterminado por el entrenador/profesor. Cuando se acaba el tiempo, se cambian los papeles de los equipos.
- Cada uno de los defensores tienen un balón y corren para tocar a los atacantes con el balón. Cuando tocan a algún atacante éste se sale fuera del cuadro y descansa.



6. 2 v 1

- Hay tres filas de jugadores, dos a un lado y una fila al otro lado del cuadro.
- El lado con dos filas es el lado de ataque. El lado con una sola fila es la fila de defensa.
- A la señal del profesor los primeros jugadores de cada fila salen.
- Uno de los dos jugadores del equipo atacante lleva un balón.
- Los jugadores atacantes tienen que intentar marcar un ensayo detrás la línea de ensayo sin que los defensores les quiten una de las cintas mientras portan el balón.

Puntos a mejorar

- El atacante que lleva el balón tiene que intentar fijar al defensor que tiene enfrente, o si el defensor no le sigue avanzar y marcar un ensayo. (fijar = conseguir que el contrario centre su defensa sobre uno de los atacantes). Diagrama 1.
- La idea es obligar al defensor a ir hacia el atacante para quitarle su cinta y así crear espacio para que el segundo jugador pueda recibir el balón con un pase de su compañero y escapar entre los defensores, para marcar un ensayo.
- El atacante sin balón tiene que correr detrás del que lleva el balón, apoyando a su compañero en profundidad para estar en disposición de recibir un pase en carrera y hacia atrás.
- El atacante sin balón tiene que correr en una posición en la que pueda recibir un pase (no demasiado lejos de su compañero) y por un sitio por donde no haya defensores.
- El atacante sin balón no debe ir demasiado cerca del que lleva el balón, pero tampoco debe correr detrás del portador del balón.
- El defensor tiene que avanzar y cerrar el espacio que tiene por delante el atacante con el balón.
- Es mejor si el defensor viene corriendo desde un lado en lugar de ponerse directamente en frente del atacante para intentar quitarle las cintas del cinturón.
- La mejor acción que puede realizar el defensor es intentar fijar al portador del balón, en lugar de intentar placar o defender a los dos atacantes a la vez.

Variaciones

- 3 v 2
- 4 v 3
- 5 v 4
- Crear una situación de defensa en escalera (diagrama 2).

Diagrama 1

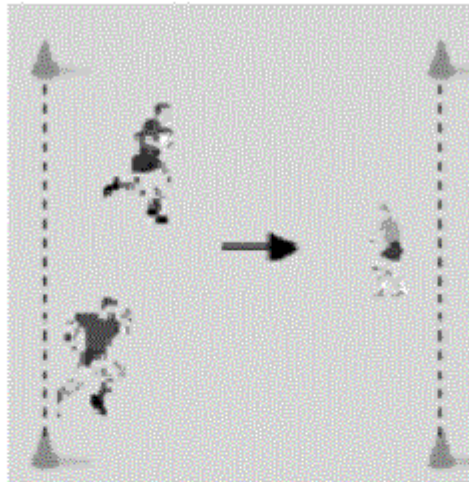
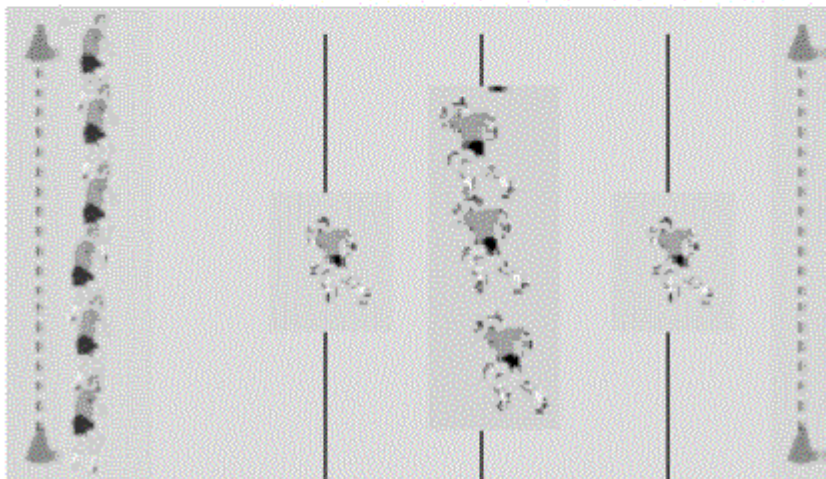


Diagrama 2



7. 1 v 1

- Hay dos filas de jugadores una a cada lado de un cuadro y enfrentadas la una a la otra.
- Una de ellas es la fila de defensores, la otra es la fila de los atacantes.
- A la señal del Profesor/entrenador, salen los primeros de cada fila.
- El jugador atacante (el que tiene el balón), tiene que intentar marcar un ensayo (acción de apoyar el balón en el suelo sin dejarlo caer), detrás de la línea de ensayo. El jugador que defiende intentará evitar el ensayo, arrancándole una de las cintas del cinturón del atacante.

Puntos a entrenar

- El atacante siempre tiene que buscar o crear espacio (cambio de pies, evasión...)
- El defensor tiene que avanzar y cerrar el espacio que tiene el atacante.
- Es más fácil hacer la defensa desde un lateral, cerrando el avance del atacante que si lo realizamos enfrentándonos directamente a él.

Variaciones

- Poner 2 v 2 (Diagrama 2)
- 3 v 3
- 4 v 4
- Cambiar el lugar de salida de la fila de los defensores:
 - Placaje lateral (Diagrama 3)
 - Placaje por detrás (Diagrama 4)

Diagrama 1

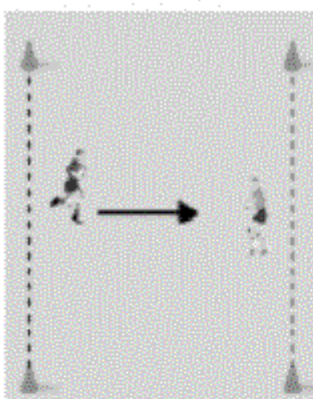


Diagrama 2

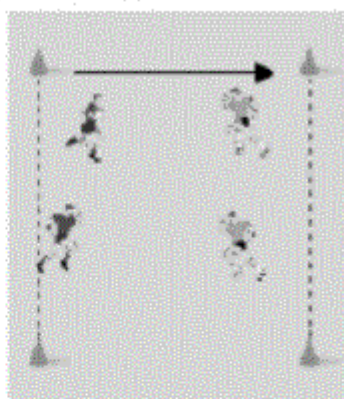


Diagrama 3

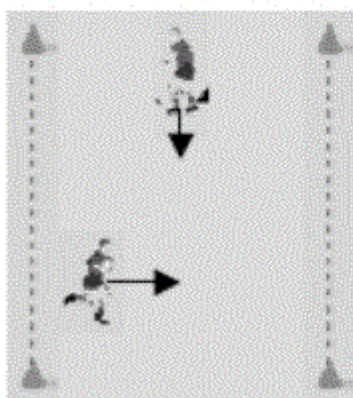
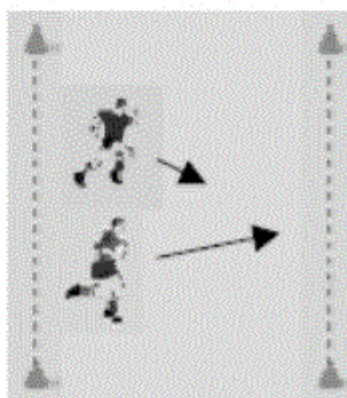


Diagrama 4



Conducción, pase, desplazamiento con balón y juego global

Descripción

- **Juego inicial:** 3 contra 1 donde el trío con balón intenta alcanzar la línea de fondo (línea de marca) antes de que los defensores consigan quitar tres veces alguna cinta a algún atacante. Sólo se puede pasar atrás. Cuando un defensor quita una cinta a algún atacante el balón se deja en el suelo para ser puesto en juego de nuevo por otro atacante. Si hay éxito se ataca hacia la otra línea de fondo. Si el equipo atacante agota los tres intentos, el equipo defensor pasa a atacar.
- **Variantes:** 3 contra 2 y 3 contra 3.

Objetivos

- Progresar esquivando al defensor o pasando al compañero antes de ser tocado
- Dejar el balón en el suelo cuando una cinta es quitada y desmarcarse detrás del balón
- Recoger rápidamente el balón dejado en el suelo para continuar el juego
- Cerrar espacios de avance a los jugadores con balón

Descripción

- **Relevo continuado de pases.** Tres grupos de cuatro se colocan entre el espacio marcado por los conos. En un lado se colocan tres grupos de cuatro (el primero con balón) y en el contrario el otro. El grupo con balón comienza su desplazamiento realizando pases de derecha a izquierda, hasta traspasar la línea de marca y colocar el balón en el suelo para puntuar. Ese balón será recogido por el siguiente grupo para iniciar su turno de pases.

Objetivos

- Coordinar la acción de desplazamiento hacia delante y pasar a izquierda o derecha mirando al receptor
- Mantenerse detrás del balón para ofrecer apoyo al jugador con balón y recepcionar en desplazamiento

Descripción

- **Rugby tag 3 contra 3** en campo reducido (15x20). Juego aplicando las reglas básicas, intentando traspasar la línea de marca antes de que el

- equipo defensivo consiga quitar la cinta (tag) 3 veces. La defensa debe retroceder 3 metros cada vez que consiga quitar una cinta.

Objetivos

- Progresar esquivando al defensor o pasando al compañero antes de que nos roben la cinta
- Dejar el balón en el suelo cuando nos quiten la cinta y desmarcarse detrás del balón
- Recoger rápidamente el balón dejado en el suelo por el compañero para continuar el juego
- Cerrar espacios de avance a los jugadores con balón

Descripción

- **Juego global del rugby tag** aplicando su reglamento.

Objetivos

- Conocer y desarrollar las posibles acciones de juego a realizar desde cada uno de los roles estratégicos que asumen los participantes (atacante con balón; atacante sin balón; defensor).
- Conocer las reglas de juego y valorar el respeto de las mismas como medio de asegurar la igualdad de oportunidades para todos los participantes.
- Valorar el Rugby Tag como un medio para el desarrollo de la propia competencia motriz y de actitudes de respeto, tolerancia y aceptación hacia los demás.

Propuesta de un **instrumento de evaluación** (escala descriptiva) para evaluar el ámbito motriz de la propuesta didáctica:

CONDUCTAS	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3
FUNDAMENTOS TÉCNICO-TÁCTICOS DEL JUGADOR CON BALÓN	Progresar con el balón, llevándolo con las puntas verticales y pasar al compañero entre la cadera y la línea de hombros.	Intenta progresar por los espacios libres	Intenta desbordar al adversario con acciones de fintas y de "pase y desplazamiento" o de "progresión y pase".
Fecha			
FUNDAMENTOS TÉCNICO-TÁCTICOS DEL JUGADOR SIN BALÓN DEL EQUIPO CON BALÓN	Se desmarca y ofrece líneas de pase al compañero con balón para recibir en movimiento y llevando las manos hacia el balón en el momento de recibir.	Busca espacios libres entre los defensores antes de recibir el balón.	Se sitúa cerca del jugador que recibe el toque para poner rápidamente el balón en juego.
Fecha			
FUNDAMENTOS TÉCNICO-TÁCTICOS DEL JUGADOR SIN BALÓN DEL EQUIPO SIN BALÓN	Encadena con rapidez la acción de retroceder después de realizar un toque.	Para intentar tocar emplea acciones con una mano para tocar finalmente con la otra.	Intenta acciones de interceptación del balón.
Fecha			

Conclusión

Podemos finalizar diciendo que hoy día existe una buena acogida de esta modalidad deportiva entre sus practicantes debido a sus reglas sencillas y a la posibilidad de practicarlo hombres y mujeres juntos. La modificación de ciertas reglas del rugby, como puede ser el contacto, hacen del rugby tag un deporte cercano y accesible a todos y todas. Creemos firmemente que el rugby tag constituye un contenido relevante en la educación física puesto que pone en juego valores tales como la coeducación, el espíritu de superación y la aceptación de unas reglas de juego. Igualmente, su práctica repercute beneficiosamente sobre la salud de los practicantes llegando a ser un contenido esencial en la programación de educación física.