

Algunas reglas básicas para comenzar a ver o jugar al rugby

Escrito por Administrator

Lunes, 26 de Septiembre de 2011 11:33 - Actualizado Martes, 18 de Octubre de 2011 17:35



- No se permite pasar el balón hacia adelante. Tampoco se permite que el balón caiga hacia adelante, lo cual se denomina **avant** ó “knock-on”.

- Una **melé** ó “scrum” reinicia el juego después de un pase hacia adelante o un avant. También se forma una melé en otras ocasiones, menos frecuentes como en casos de oval (balón) injugable.

- El oval (balón) sólo puede avanzar llevado por un jugador o pateándolo hacia delante (en cuyo caso todos los jugadores del equipo que patea tienen que estar detrás del propio pateador)

- Un jugador **placado** “tackleado” (derribado) debe soltar pasar o soltar inmediatamente el balón. El jugador que placa debe también soltar inmediatamente al jugador placado. El placaje para ser correcto tiene que seguir las siguientes normas

- Solo se puede placar por debajo del cuello. Este placaje alto se denomina coloquialmente corbata.

- Al placar hay que abrazar coger al jugador placado, es decir, no se permite percutir (chocar sin intención de agarrar)

- Tras un placaje se suele crear un agrupamiento espontáneo, en forma de maul o ruck, el primero es un agrupamiento de pie, mientras el ruck es el agrupamiento en el suelo. Son aunque, parezcan tiempos estáticos del juego, muy dinámicos donde los equipos intentan avanzar o conseguir la posición del balón.

- El rugby es un deporte continuo. No se prevén interrupciones (a menos que haya una lesión.). Incluso es muy frecuente que siga el juego mientras el medico atiende la posible lesión.

- Un saque lateral, **touch** o “line-out” reinicia el juego cuando el balón sale del terreno de juego. Normalmente saca el equipo que no tiró o sacó el balón fuera, pero esto es una de las

Algunas reglas básicas para comenzar a ver o jugar al rugby

Escrito por Administrator

Lunes, 26 de Septiembre de 2011 11:33 - Actualizado Martes, 18 de Octubre de 2011 17:35

partes complicadas del reglamento.

- Un **Ensayo** o Tryes otorgado cuando el balón es llevado y apoyado (muy importante) en la zona que se encuentra tras la H o palos. Un ensayo vale 5 puntos.
- 2 puntos se otorgan al convertir la patada adicional después de un ensayo (esta patada al igual que todas ha de pasar por la parte superior que delimitan los palos o haches.
- 3 puntos se otorgan al convertir un golpe de castigo o penal. También recibe tres puntos un drop que es la patada en juego abierto, para realizarla el jugador tiene que soltar el palo y tras un primer bote patearla haciéndola pasar por la parte superior de los palos (es uno de los gestos técnicos mas complicados).
- Después de que se convierte un ensayo o un golpe de castigo o un drop convertido, el balón es pateado hacia el equipo anotador.
- El árbitro es el responsable de hacer respetar el reglamento. Y a diferencia de otros deportes nadie puede dirigirse a él, a excepción del capitán de cada equipo, con mucho respeto y nunca para contrariar una decisión tomada por el propio arbitro.
- Hay dos jueces de línea adicionales que ayudan a indicar cuándo el balón o la persona que lo lleva salen del terreno de juego, pudiendo advertir al árbitro en cualquier momento de una infracción, teniendo su opinión el mismo peso que la del árbitro principal. En grandes ligas y mundiales existe la figura del Juez de televisión, al cual puede recurrir el árbitro principal cuando crea oportuno quedando el juego parado momentáneamente (esto suele ocurrir con ensayos dudosos)