

FCC/UNICAMP
1761r
1819 FEF/388

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Bernhard Jordan

RUGBY, POSSIBILIDADE
PEDAGÓGICA

Campinas 2004



BERNHARD JORDAN

RUGBY, POSSIBILIDADE
PEDAGÓGICA

Trabalho de conclusão de curso
apresentado à Universidade
Estadual de Campinas -
Faculdade de Educação Física
como exigência parcial para
obtenção de título de Bacharel
em Treinamento Esportivo sob a
orientação do Professor Doutor
Paulo César Montagner

Campinas 2004

TERMO DE APROVAÇÃO

BERNHARD JORDAN

RUGBY, POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Estadual de Campinas – Faculdade de Educação Física como exigência parcial para obtenção de título de Bacharel em Treinamento Esportivo sob a orientação do Professor Doutor Paulo César Montagner.

Orientador: Professor Doutor Paulo César Montagner

Banca: Professor Mestrando Rodrigo Ribeiro Rosa

Campinas 14, de dezembro de 2004

Resumo

O presente estudo busca apresentar o Esporte Rugby, esporte esse pouco difundido e conhecido dos profissionais de Educação física no Brasil. Para tanto, utilizamos de revisão bibliográfica visando demonstrar possíveis possibilidades pedagógicas para a inserção de elementos da prática ao longo da maturação e exemplificar maneiras de como ele pode contribuir para auxiliar na formação do indivíduo, seja ela física moral ou social.

A partir destes estudos foi possível observar que o Rugby, uma prática coletiva de regras complexas, que privilegiam o jogo em equipe, contato físico e de grande tradição no que se refere a manutenção de valores históricos da modalidade.

Apesar de possuir tantos valores, o Rugby não é muito praticado no Brasil. É uma modalidade esportiva coletiva que possui valores interessantes de serem trabalhados em uma aula, valores estes como a abrangência de recursos motores utilizados em sua prática ou a grande diversidade de tipos físicos que é necessário para a formação de uma equipe de Rugby. Com todas estas qualidades o Rugby poderia ser incluído do rol de práticas coletivas oferecidas a população e principalmente às práticas coletivas que são oferecidas nas Faculdades de Educação Física aos futuros profissionais da área para que estes possam suprir essa carência no mercado já praticamente que não há no Brasil profissionais que possam oferecer a prática desta modalidade ao seus alunos.

Palavras chaves: Rugby ; Rugby infantil ; Inclusão ;

Resumen

El presente estudio busca presentar el deporte Rugby, deporte este poco difundido y conocido de los profesionales de Educación física del Brasil. Para esto, utilizamos de revisión bibliográfica, objetivando demostrar posibles alternativas pedagógicas para la inclusión de la práctica a lo largo de la maduración, y ejemplificar maneras de cómo él puede contribuir para ayudar en la formación del individuo, sea ella física, moral o socialmente.

A partir de estos estudios fue posible observar que el Rugby es una práctica colectiva de reglas complejas, que privilegian el juego de equipo, el contacto físico y de gran tradición, en lo que se refiere al mantenimiento de valores históricos de la modalidad.

A pesar de poseer tantos valores, el Rugby no es muy practicado en Brasil. Es una modalidad deportiva colectiva que posee valores interesantes de ser trabajados en una clase. Valores con la inclusión de recursos motores utilizados en su práctica, o la gran diversidad de tipos físicos que es necesario para la formación de un equipo de Rugby. Con todas estas cualidades el Rugby podría ser incluido en el rol de prácticas colectivas ofrecidas a la población y principalmente entre las prácticas colectivas ofrecidas en las Facultades de Educación Física a los futuros profesionales del área, para que estos puedan proveer esta carencia en el mercado ya que, prácticamente, no hay en Brasil profesionales que puedan ofrecer la práctica de esta modalidad a sus alumnos.

Palabras claves: Rugby; Rugby infantil; inclusión;

Agradecimentos

Agradeço à minha família por me criar e me ensinar o que é certo e errado, e um agradecimento especial ao meu Pai por ter me ensinado a gostar deste esporte que agora estudo.

Às pessoa mais importante da minha vida por ter me aturado nas noites de trabalho que levei par concluir essa monografia e por todo o tempo que passamos e passaremos juntos serão os melhores da minha vida

Aos meus amigos da faculdade e em especial ao Luiz (Luiz Henrique Nogueira de Oliveira) que é um irmão para mim.

Aos meus companheiros de Time por estarem sempre junto apoiando para não deixar a bola morrer indo sempre em frente...

Ao meu técnico e amigo Carlos Pazos a pessoa que mais luta pelo Rugby e por seus ideais que eu conheço, um exemplo de conduta e atitude e um verdadeiro jogador de Rugby

A Ana Paula Kaul que sem me conhecer pessoalmente muito me ajudou pela rede fornecendo-me precioso material bibliográfico e também ao Douglas "Chubaca" Damame colega de time webmaster do site www.rugbymagazine.com.br que também muito contribuiu para esse contato e obtenção de material.

E por fim ao meu orientador Prof. Dr Paulo César Montagner que um um momento de tenção, me ajudou.

SI QUIERES PLANEAR POR 1AÑO, PLANTA
ARROZ.
SI QUIERES PLANEAR POR 10 AÑOS, PLANTA
ÁRBOLES.
PERO SI QUIERES PLANEAR POR 100 AÑOS,
TIENES QUE EDUCAR A TUS NIÑOS.
(PROF. JAVIER FERRARI)¹

¹ Se queres planejar por 1 ano, planta arroz
Se queres planejar por 10 anos, planta arvores
Se queres planejar por 100 anos, tens que educar teus filhos
(Prof. Javier Ferrari)

(tradução nossa)

Apresentação

Meu nome é Bernhard Jordan, natural de São Paulo capital - Brasil. Meu primeiro contato com o Rugby foi quando criança, meu pai jogava e por ele que fiquei conhecendo o esporte, mas nunca tive a oportunidade de jogar. Meu início como jogador deste esporte foi após o meu ingresso no UNICAMP Rugby Union ou U.R.U., time formado por alunos da UNICAMP que treinava no campo da F.E.F., time este que depois fundiu-se com o Campinas Rugby, formando o atual Jequitibá Rugby Club.

Após meu ingresso na prática comecei a notar a falta de material acadêmico e bibliográfico sobre o Rugby, principalmente em língua portuguesa, Carência esta que foi parcialmente suprida neste estudo com material em espanhol obtido através da Internet

Sempre me interessei por escrever algo sobre o Rugby, principalmente no intuito de provar suas qualidades pedagógicas, que é o tema deste estudo, para que talvez no futuro ele possa a ser adotado como mais uma prática esportiva coletiva para as crianças e portanto, posteriormente como conseqüência disso por adultos também. Mas para isso é necessário que o Rugby seja

apresentado como disciplina acadêmica nas Faculdades de Educação Física para que desta forma os futuros professores possam tornar-se multiplicadores da prática deste esporte. E para que isso possa vir uma dia a acontecer é preciso que se prove e demonstrem as qualidades do Rugby como meio para transmissão de valores morais, éticos e sociais.

O presente estudo é apenas o início de um processo complexo e longo que é a alteração cultural para que seja inserido uma nova prática esportiva no rol das praticadas no Brasil.

Lista de Figuras

Figura 1 - Capacidade de assimilação conforme método de ensino de WEINECK(1999).....	24
Figura 2 - Relação possibilidade de progressão com a bola contato permitido em regra, BAYER (1994).....	26
Figura 3 - Posição em campo a partir de uma formação (esquema).....	55

Lista de Tabelas

- Tabela 1 - Destrezas Individuais: momento de inserção de ação motora.....32**
- Tabela 2 - Destrezas Individuais: Aspectos que um professor deve por ênfase quando ensinar uma habilidade.....34**
- Tabela 3 - Destrezas de unidade: momento de inserção de ação motora.....35**
- Tabela 4 - Destrezas de conjunto: momento de inserção de ação motora.....37**
- Tabela 5 - Destrezas de unidade: Aspectos que os treinadores devem por ênfase ao ensinar uma destreza.....38**
- Tabela 6 - Destrezas de conjunto: Aspectos que os treinadores devem por ênfase ao ensinar uma destreza.....39**

Lista de Anexos

Anexo A - CRITERIOS PARA REFEREAR (União uruguaia de Rugby)...67

Anexo B - UNIÓN ARGENTINA DE RUGBY reglamento de Rugby infantil
propuesta 2004 – 2005.....74

Sumário

Capítulo I Histórico e Apresentação de Modalidade.....	13
Fundamentação e Caracterização do Rugby	
História do Rugby	14
Rugby no Brasil.....	15
Rugby no Mundo.....	17
Aspectos educacionais do Rugby.....	18
Capítulo II Desenvolvimento Infantil, Rugby e outras modalidades.....	20
Características do Rugby Infantil	
As Fases de Aprendizagem.....	21
Classificação dos Tipos de Movimentos.....	22
Mecanismos de Aquisição de Conhecimentos Motores.....	24
Rugby e Outros Esportes Coletivos.....	26
Capítulo III AS Ações Motoras do Rugby e Fases de Aprendizagem.....	28
As Ações Motoras do Rugby.....	29
Capítulo IV Rugby Pedagógico.....	42
Normas de Conduta de Ação no Campo de Jogo e Fora Dele (a Cultura da Prática).....	43
As possibilidades e Abrangências do Rugby para Crianças	
Características Educacionais.....	46
Variabilidade de Ações Táticas.....	49
Abrangência de Tipos Físicos	53
Caracterização das Posições em Campo.....	54
Conclusão.....	58
Bibliografia.....	59
Glosario.....	64

CAPITULO I

HISTÓRICO E APRESENTAÇÃO DA MODALIDADE

Fundamentação e caracterização do Rugby

Historia do Rugby

O Rugby é um esporte inglês criado, segundo diz a lenda, na década de 1820 em uma escola, na cidade de Rugby. O jogo nasceu de uma disputa entre os alunos em um esporte precursor ao futebol, aquele era um período onde haviam diversos “futebóis”, cada região, cada escola tinha o seu. E o Rugby foi o futebol desenvolvida no colégio da cidade de Rugby.

O conjunto de regras estabelecido tinha como forte princípio o “*fair play*”, o cavalheirismo e o amadorismo, valores morais vigentes na Inglaterra Vitoriana. Esta prática esportiva logo espalhou-se pelo mundo, e, no ano de 1871, foi realizado o primeiro jogo internacional, disputado pelas seleção da Escócia e da Inglaterra. A partir daí não parou de crescer, sendo disputado como esporte olímpico até a olimpíada de 1924, quando a “IRB”(International Rugby Board) entidade máxima do Rugby mundial, considerou que os Jogos Olímpicos estavam ficando excessivamente profissionais,o que contrariava um dos princípios básicos do esporte, o amadorismo, retirando o Rugby dos Jogos Olímpicos naquele ano.

Rugby no Brasil¹

O Rugby chegou no Brasil no ano de 1895 trásido, pelo conhecido Charles Miller, junto com o esporte cuja introdução em nosso país o tornou famoso. Diz-se que em uma mão havia uma bola de futebol e na outra uma de Rugby, o primeiro clube a praticar o rugby no Brasil foi o Clube Brasileiro de Futebol Rugby, que teria sido fundado em 1891. Os únicos campos oficiais no país estão localizados no S.P.A.C., clube da colônia Inglesa em São Paulo, e na cidade de São José dos Campos.

Neste período a colônia inglesa manteve o Rugby praticamente isolado do “povão”, apenas o apresentando ao futebol. O Rugby só veio a difundir-se mais na década de 20 do século passado quando foi adotado como esporte universitário, e não cresceu muito mais, se mantendo quase sempre como um esporte universitário. Exceção aberta a alguns colégios da cidade de São Paulo, entre eles o Rio Branco, o Pasteur e o Bandeirantes. Escolas estas que atualmente batizam times formados por seus ex-alunos que preferiram não parar de jogar quando terminaram seus estudos, tal a paixão que tinham pelo Rugby. (HISTORIA..., 2004).

Atualmente o Rugby vive um período de reflorescimento, com a realização de jogos internacionais e o bom desempenho que a seleção brasileira vem tendo ultimamente. São realizados também ao longo do ano jogos universitários pela FUPE –federação universitária paulista-, campeonato paulista, copa Minas - São Paulo (Segunda divisão) campeonato brasileiro, 1ª e 2ª divisões, e outras copas e eventos menores. Tendo um bom calendário anual.

Um problema do Rugby nacional é que ele ainda é um esporte eminentemente universitário, não havendo categorias de base para formar bons jogadores desde jovens, para quando chegarem na melhor idade de rendimento físico, entre 22 e 25 anos e estarem em plenas condições táticas de jogo (as regras do Rugby são relativamente complexas e diz-se que um jogador só deixa de ser um iniciante com aproximadamente 10 anos de experiência). A única cidade detentora de uma infra-estrutura com categorias de base é a de São José dos Campos, no vale do Paraíba, que vem colhendo frutos com uma relativa

¹ Informações retiradas do site (<http://www.brasilrugby.com.br>) da Associação Brasileira de Rugby sobre fatos históricos.

hegemonia no cenário nacional. Para melhorarmos isso no país só com uma massificação dá prática e de uma boa formação inicial dos jogadores, quando por eles ainda serem novos é possível sem uma preparação competitiva trabalhar uma formação holística do mesmo. Diferente do que ocorre com a formação de uma atleta quando inicia a sua prática muito tardiamente em uma universidade já voltado para as competições, desta forma além de não haver uma boa formação do individuo como atleta essa formação nunca se dará na idade acima citada. O trabalho do Rugby como um instrumento pedagógico, não visa a formação de atletas para um selecionado ou pra quadros de clubes e associações esportivas. Se isso ocorrer deve ser apenas como resultada de um interesse espontâneo por parte dos atletas em participarem de estas formas de organizações e níveis de competições

Rugby no mundo

Tendo como ponto de partida a Inglaterra, país onde o esporte foi criado, se difundiu pelo mundo. Principalmente em países sob forte influência inglesa como: Austrália, África do Sul, Nova Zelândia, Canadá e Estados Unidos da América. Neste último as regras foram alteradas, transformando-se no futebol americano. Atualmente o Rugby é praticado no mundo inteiro, chegando a ser um dos esportes mais populares.

Como esporte internacional o Rugby teve início, como já anteriormente citado, em 1871, no jogo entre a Escócia e a Inglaterra. Posteriormente, houve um aumento no número de seleções e a formação de um torneio que é o mais tradicional do mundo, o 5 Nações com a presença dos 4 países britânicos mais a França. Após a inclusão da Itália o campeonato passou a se chamar, obviamente, 6 Nações. (AYALA, 2004; HISTORIA..., 2004).

Mas o maior campeonato atualmente é a Copa do Mundo de Rugby, RWC. iniciada somente em 1987 e disputada a cada 4 anos. Alcançando a cada ano uma importância maior no mundo. É atualmente uma das principais práticas esportivas como o site² brasileiro especializado em Rugby relata:

A RWC 2003 bateu todos os recordes de audiência das edições anteriores do torneio. Durante os 44 dias de jogos, 1.837.547 espectadores assistiram aos jogos nos estádios australianos, uma média de mais de 38.000 pessoas por jogo. O recorde anterior de público nos estádios em uma RWC era de 1999 onde 1.576.928 compareceram aos jogos e a partida com maior público foi a final entre França e Austrália em Cardiff com 72.500 pagantes. O jogo final entre Austrália e Inglaterra foi assistido por mais de 300 milhões de pessoas ao redor do mundo, o que também é um novo recorde para a RWC 2003. (COPA..., 2004).

² www.rugbynews.com.br

Aspectos educacionais do Rugby

O Rugby é um esporte, por princípio coletivo, onde há espaço e função em campo para todos os tipos físicos, sendo, portanto, extremamente inclusivo. As regras, as normas de conduta, têm um aspecto educativo e formador de caráter, sendo também importante para fomentar a autonomia do jogador.

Pela forma como se desenrola o jogo, com 15 jogadores de cada lado, o valor individual passa a não ser o fator preponderante, e sim a forma como o time se porta em campo. Esta característica de coletividade é somada à característica de inclusão. Dentre os 15 jogadores em campo temos posição garantida para muitos que são excluídos de outras práticas esportivas como o "baixinho gordinho", o magro, o alto, o forte, o velocista, o resistente; todos jogam no mesmo time e em posições onde seu tipo físico é uma vantagem. São estes, dois dos fatores formadores das características de inclusão do Rugby. Características estas que discutiremos mais profundamente a seguir.

A moral inglesa do século XIX presente no Rugby, é de extrema valia sob o aspecto educacional, o cavalheirismo o jogo limpo, o respeito ao juiz e o jogo coletivo ajudam a formar cidadãos de bem e que saibam trabalhar coletivamente. Nos países em que o Rugby é difundido, ser jogador é considerado um ponto positivo nas entrevistas de emprego.

Como exemplo à afirmativa acima posso citar um trecho retirado do site da ABR:

O espírito do rúgbi é uma doutrina para seus praticantes. Prega-se que o esporte é praticado por um grupo de trinta pessoas, que somente no momento do jogo divide-se em dois grupos de quinze. Portanto, fora do campo, não há lugar para rivalidades e atitudes antiesportivas. Prova disso é que após as partidas, os jogadores tradicionalmente reúnem-se no chamado "terceiro tempo" em que, com muita cerveja e alegria, cantam, socializam e comentam os principais lances da partida.

A autonomia também é muito estimulada durante o jogo, já que a função do treinador é justamente como o nome diz treinar o time, quem comanda o time em campo é o capitão, é dele a responsabilidade de corrigir o time e também de realizar alguma substituição durante o jogo.

Por ter estes aspectos, autonomia, coletividade, inclusão, *fair play*, respeito ao juiz. O Rugby é adotado em países como a França como um dos principais esportes escolares.

CAPITULO II

DESENVOLVIMENTO INFANTIL, RUGBY E OUTRAS MODALIDADES

Características do desenvolvimento infantil

As fases de aprendizagem

O desenvolvimento infantil como qualquer outro tipo de aprendizado passa por três fases ou estágios, em indivíduos normais só é possível passar de um estágio após ter completado o outro. Estes estágios segundo Gallahue (1982 apud TANI 1988) que classifica o seqüenciamento de aprendizado motores em:

- Nível 1 ou estágio inicial, onde o nível de compreensão das ações é primário e elas são executadas todas a nível consciente, são de baixíssima eficiência e rudimentares sob o aspecto da complexidade da ação.
- Nível 2 ou estágio elementar. Nesta fase os movimentos já são semi-estruturados tendo o início do movimento necessitando de alguma preparação consciente, mas ainda não totalmente involuntário. Os movimentos nesta fase já se apresentam também um pouco mais complexos e coordenados mas ainda um pouco longe da perfeição.
- Nível 3 ou estágio maduro. Esta é a fase onde o aprendizado se consolidou e os movimentos são praticamente involuntários. As ações motoras desta fase são muito mais complexas e estruturadas sendo este o padrão motor que o indivíduo tem como certo. Qualquer erro ou imperfeição de um gesto técnico ou ação motora para ser corrigido ou alterado nesta fase é de extrema dificuldade, seja no tocante ao alto custo de tempo seja no resultado duvidoso deste. Portanto é de suma importância o aprendizado correto dos movimentos para depois não precisarmos de corrigi-lo mais tarde.

O que isso nos permite entender é como, de que forma deve ser feita a evolução das técnicas da forma de ensiná-las e do tipo de cobrança que é possível fazer sobre os indivíduos.

Classificação dos tipos de movimentos

A aquisição de movimentos e, portanto de possibilidades motoras segue fases ou níveis hierárquicos de complexidade e de elaboração que Harrow (1983 apud TANI, 1988, p. 67) classificou assim:

1.00— *Movimentos Reflexos*: respostas automáticas e involuntárias que permitem, em primeiro lugar, a sobrevivência do recém nascido e, em segundo lugar, a interação do bebê com o ambiente, o que caracterizará no futuro atos voluntários como no caso dos reflexos de preensão, tônico do pescoço, etc...

2.00— *Habilidades Básicas*: atividades voluntárias que permitem a locomoção e manipulação em diferentes citações, caracterizadas por uma meta geral, servindo de base para aquisição futura de tarefas mais complexas, como andar, correr, saltar, arremessar, chutar, etc...

3.00— *Habilidades Perceptivas*: atividades motoras que envolvem a percepção do executante, através das quais os estímulos visual, auditivo, tátil e cinestésico recebidos são interpretados pelos centros cerebrais superiores que emitem decisão como resposta, possibilitando ajuste ambiental.

4.00— *Capacidades Físicas*: são as características funcionais essenciais na execução de uma habilidade motora. Quando desenvolvidas proporcionam ao executante uma melhoria do nível de habilidade. Dentre estas capacidades estão a força, a flexibilidade, a resistência e a agilidade.

5.00— *Habilidades Específicas*: atividades motoras voluntárias mais complexas e com objetivo específicos, como a cortada do voleibol, o chute no futebol, o arremesso à cesta e a bandeja no basquetebol

6.00— *Comunicação Não Verbal*: atividades motoras mais complexas, organizadas de maneira que a qualidade dos movimentos apresentados permita a expressão, como a dança ginástica rítmica desportiva e até mesmo a ginástica olímpica

Praticamente todos esses tipos de movimentos nós encontramos em um jogo de Rugby, nele é permitido chutar como no futebol, manejar a bola com as mãos como a handebol ou o basquete, usar o corpo como no hóquei e até mesmo agarrar, puxar, empurrar e até mesmo juntar-se para empurrar em conjunto. O Rugby como prática coletiva exige um grande repertório motor inclusive a nível automático já que o jogador não pode utilizar-se da via aferente visual para a correção motora como diz Bayer (1994, p. 237):

O aperfeiçoamento do complexo perceptivo-motor, ou o apuramento da motricidade, que se torna, com uma especialização progressiva, que se deseja tardia, uma motricidade eletiva e específica da especialidade encarada (aspecto técnico). Essa motricidade deve necessariamente encarar-se em correlação com uma recolha de informações. O jogador devera, pois, descentrar-se em relação à bola para controlar o menos possível com ajuda das sensações visuais, portanto fazer apelo às sensações quinestésicas (liberar a vista para tarefas de percepção do desenvolvimento das situações de jogo). (grifo nosso).

Desta forma mostrando-se de grande valia no incentivo a motricidade do indivíduo por proporcionar a ele os mais diversos estímulos motores inclusive por exigir dele depois a execução destas atividades sem ver, já que toda a atenção estará voltada para o adversário, inclusive por que a possibilidade em regra de um contato físico mais ríspido estimula ainda mais a atenção aos adversários e também aos companheiros em apoio para poder estruturar uma jogada rapidamente. Necessidade e quantidade de possibilidades eu abordarei mais adiante.

Mecanismos de aquisição de conhecimentos motores

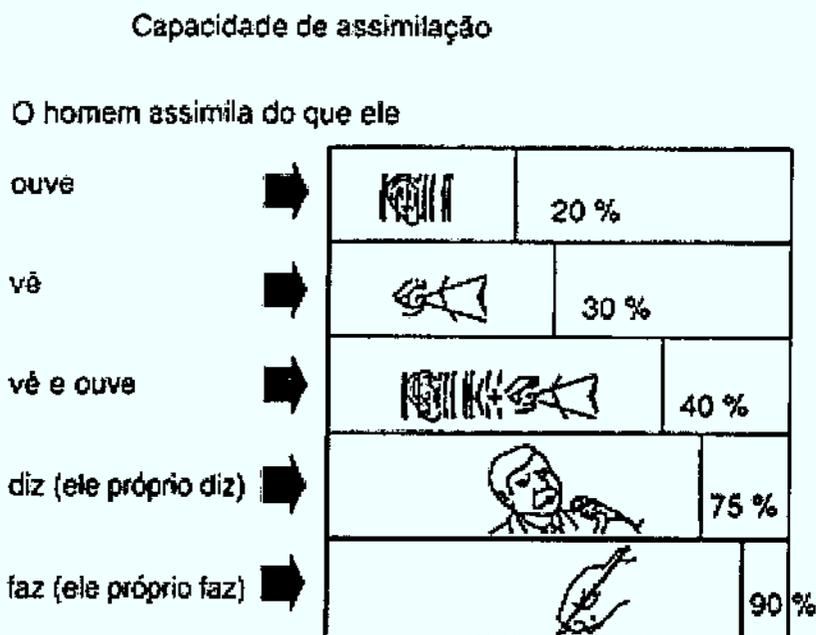


Figura 1: Capacidade de assimilação conforme método de ensino de Weineck.

Fonte: Weineck, 1999, p. 552.

Esta figura demonstra que o mais importante para a aquisição de uma informação é a prática. Apesar de nós podermos adquirir informações de outras formas como a figura mostra, com resultados de 20% do apenas ouvido, 30% do apenas visto 40% das informações transmitidas para o visto e ouvido, 75% para o que o próprio indivíduo diz, nenhuma destas formas supera ou pelo menos se aproxima dos 90% de capacidade de assimilação de informação. Este dado nos é importante para que possamos compreender de que forma seria melhor a transmissão do conteúdo de aula, para assim obtermos a melhor absorção possível, por parte dos nossos alunos.

Esta assimilação ideal só poderá ser obtida com a participação direta na ação.

Isso pode nortear ou pelo menos indicar de que forma é melhor a condução de uma aula para que o pretendido a ser passado para o aluno possa ser assimilado. Indica

também que o que o aluno constrói e ou faz é mais significativo para ele portanto há um assimilação melhor.

Tendo em vista uma boa formação por parte da criança e principalmente futuro adulto É imprescindível quando organizada um aula, ela tenha como centro a formação da compreensão táctica desta forma segundo (BAYER, 1994, p.66) “*O arranjo e a mobilidade das práticas e das regras facilitarão o desenvolvimento [...] evitando as armadilhas da repetição de gestos idênticos*”. Isso diz o autor, é para evitar uma especialização precoce o que futuramente reduz o leque de opções motoras, que o jogador tem principalmente para as situações de jogo, onde pela pressão do adversário, não há tempo para inventar coisas novas e o jogador só faz o que lhe foi ensinado. Se ele não compreende o jogo taticamente, transforma-se num robô em campo sem novas soluções, é um jogador limitado.

O ideal para uma boa organização de aula é propor para o aluno a descoberta das atividades e do jogo, desta forma as variações são no maior numero possível e como é ele quem inicialmente desenvolve as próprias soluções, o padrão de aquisição encaixa-se dentro do mais eficiente que é o descoberta própria ou como está dito no quadro o que o próprio individuo faz.

Rugby e outros esportes coletivos

Como diz a história da prática do Rugby ele tem um passado semelhante a outros esportes de campo principalmente o futebol com quem inclusive compartilha o nome já que o nome correto deste esporte é *Rugby Football Union* ou União De Futebol De Rugby. Portanto tendo ele origem semelhante ao de outros esportes e sendo ele uma prática coletiva tem semelhanças com outras práticas

Voleibol	Sem carga	Sem progressão com a bola
Basquetebol	Carga ligeira	Progressão cautelosa (andar)
Andebol	Carga mais dura	Progressão mais fácil
Futebol	Carga mais viril	Progressão livre, mas com a bola nos pés
Rôguebi	Carga máxima	Progressão livre, bola podendo ser transportada

Figura 2: Relação possibilidade de progressão com a bola contato permitido em regra.

Fonte: J.P.Favre apud Bayer, 1994, p. 45.

Um aspecto interessante que J. P. Favre³ ressalta na relação entre as diversas práticas esportivas é uma relação é a relação entre a violência do contato e a possibilidade de progressão com a bola e esse estudo foi completado por Parlebas⁴ que afirma:

- Quanto mais um jogador dispõe de espaço mais violenta é a carga;
- Quanto mais a carga é próxima, mais violenta ela é; quanto mais a carga é próxima, portanto mais violenta, mais a bola é tecnicamente mais fácil de controlar.

Isso coloca o Rugby em uma posição onde é fácil conduzir a bola portanto não é

³ Bayer, 1994, p. 45

⁴ Ibid., p. 45

necessário que os praticantes tenham um extremo domínio motor, no que tange ao controle de bola. Mas em contrapartida é necessária uma certa dose de coragem para o contato que pode vir. É neste ponto que entra a importância do entendimento das regras. No Rugby apesar de haver contacto com vigor entre os participantes ele não é obrigatório. A regra só permite o contacto com o portador da bola. Uma equipe ou grupo de jogadores que quiser evitar o contato seja por não ser da índole do indivíduo, seja por não considerá-lo vantajoso contra determinado oponente, pode fazê-lo com passes e com tática. Isso quer dizer que com a organização e o acerto em campo é possível que duas índoles diferentes de jogadores participem da mesma partida no mesmo time. Basicamente um time de Rugby é composto destas duas índoles. Os *forwards*, que são jogadores que tem maior gosto pelo contato físico e os *backs*, que são os jogadores que aproveitam os espaços livres e as corridas longas. Desta forma principalmente em crianças onde não devemos forçar a especialização a definição de posições em campo ocorre segundo a afinidade de cada jogador com o tipo de jogo. Não devemos esquecer que no período de aprendizado e formação dos jogadores eles devem participar e jogar em todas as posições, mas sempre haverá uma posição onde psicologicamente o jogador melhor se encaixa e isso independe do tipo físico.

Mais detalhes sobre as posições em campo discutiremos mais a diante.

CAPITULO III

AS AÇÕES MOTORAS DO RUGBY E FASES DE APRENDIZAGEM

As ações motoras do Rugby

Este capítulo tem como objetivo a descrição dos movimentos do Rugby e qual é a ordem cronológica de introdução recomendada pela federação internacional *International Rugby Board, I.R.B.* ou simplesmente *Board* através de uma apostila editada no Uruguai para um curso de formação de treinadores para iniciação esportiva seja ela infantil ou adulta. Nos podemos classificar as ações do esporte de acordo com Martin (1996):

- individuais – o nome é basicamente auto explicativo
- de unidade – são as ações de grupo do esporte ações essas caracterizadas por trabalho em conjunto em prol de um objetivo maior para a equipe são em geral realizado pelos jogadores de frente *forward* são as ações que compõem essas jogadas.
- De conjunto – são as ações de entendimento dos princípios de jogo, de entendimento tático, as realizadas por toda a equipe como um, ou o que torna um grupo uma equipe.

Irei agora expor alguns quadro da I.R.B. sobre o momento correto para a inclusão de ações específicas táticas ou mesmo de cobranças quanto a regras do jogo. Baseado em evolução etária mais exatamente nas diferentes divisões do Rugby uruguaio já que o material foi originalmente escrito para aquele país. Para facilitar o entendimento exporei o que significa cada uma da divisões e as recomendações básicas para cada uma delas:

- **Pré Rugby** neste período é que se começa a tomar contato com a bola campo e adversário
- **Pré Décima** neste período o contato aumenta é iniciada a apresentação do *scrum* inicia-se o ensino do *tackle* as exigências quanto a passar para trás e correr para frente aumentam.

- **Décima:** 10 anos completos no ano do calendário. Neste período o ensino da corrida do passe e do *tackle* deve agregar os primeiros conceitos de apoio de chute e de recepção de bola ao ar.

Também se deve enfatizar brevemente o ensino do *scrum* aplicando suas regras básicas (linha de impedimento, posse de bola e saída de bola da formação). *Tackle* da corrida da recepção de bola do ar e técnicas de chute. Deve-se também incrementar as técnicas de *scrum*, mas ainda sem o empurre. Enfatizar o apoio e iniciar os primeiros conceitos de *ruck* e *maul* assim como todas as suas regras e os primeiros conceitos de pressão, ensinar e aplicar todas as regras de impedimentos em todos os momentos do jogo. Começar a ensinar o lateral e suas regras.

- **Nona:** 11 anos completos no ano do calendário. Neste período deve-se continuar com o ensino de chute, corrida, passe, recepção de bola no ar e *tackle*. Incrementar as técnicas de *scrum* mas sem permitir o empurre. Iniciar o ensino dos conceitos de *ruck* e *maul* conjuntamente com suas regras e aplicar os primeiros conceitos de pressão. Ensinar e aplicar todas as regras de impedimento. Começar a ensinar as regras do lateral.
- **Oitava:** 12 anos completos no ano do calendário. Como objetivo desta fase temos a continuação do já aplicado as divisões anteriores pondo ênfase nas formações fixas como *scrum* e laterais com o objetivo que o jogador vá dominando estas formações. Como objetivo tem-se também a melhoria das formações moveis (*maul* e *ruck*).
- **Sétima:** 13 anos completos no ano do calendário. A partir desta divisão é importante aperfeiçoar todas as facetas do jogo.

É muito importante saber que a criança e muitas vezes seus pais e treinadores querem ganhar a qualquer custo e com isso se incrementa a possibilidade de lesão por:

- jogo ilegal
- falta de ensino por parte dos treinadores (especialmente nas situações de contato *tacke* , *scrum*, laterais,*ruck*, *maul*)

- falta de condicionamento físico (capacidade cardiovascular). Há um prejuízo do gesto técnico quando em fadiga o que pode provocar acidentes
- Distintos graus de desenvolvimento físico e psíquico característico desta fase da mudanças (deve-se dar especial ênfase no ensino das habilidades básicas para os mais atrasados e menos desenvolvidos para que eles possam seguir no rugby).

Sexta: 14 anos completos no ano do calendário. Neste período já se aplicam as regras oficiais para menores de 19 anos categoria da I.R.B. **M19**

Deve-se ter em conta que a expectativa de êxito dos pais e jogadores afeta o jogo demasiadas vezes.

Para facilitar a compreensão destas fases e como forma de detalhar mais as destrezas utilizadas e em qual momento devemos inseri-las na prática dos iniciantes ainda segundo (Martin 1996) referenciando as divisões do Rugby uruguaio. Inserirei aqui um trecho de uma apostila da União Uruguaia de Rugby, (traduzido por nos), sobre as fases de aprendizagem de qual destreza ou habilidade para o jogo de Rugby. Essas fases se baseiam nos períodos de inserção de regras do jogo conforme a faixa etária (em anexo) desta forma criando uma evolução da complexidade e especialização do jogo condizente com o desenvolvimento infantil.

Tabela 1: Destrezas Individuais: momento de inserção de ação motora.

1.	Corrida	P.R.	P10^a	10^a	9^a	8^a	7^a	6^a
1.1	Correr com a bola	*	*	*	*	*	*	*
1.2	Correr em apoio	*	*	*	*	*	*	*
1.3	Correr na defesa	*	*	*	*	*	*	*
1.1	Corridas para trás				*	*	*	*
1.2	Troca de passo				*	*	*	*
1.3	Desvio				*	*	*	*
1.4	Finta					*	*	*
2.	Manejo	P.r.	P10^a	10^a	9^a	8^a	7^a	6^a
2.1	Passé ortodoxo e recepção	*	*	*	*	*	*	*
2.2	Passé protegido e recepção				*	*	*	*
2.3	Passé de troca e recepção				*	*	*	*
2.4	Passé de meio scrum			*	*	*	*	*
2.5	Passé pivô				*	*	*	*
2.6	Passé em mergulho				*	*	*	*
2.7	Passé longo com giro						*	*
2.8	Passé reverso						*	*
2.9	Tesoura ou "X"					*	*	*
2.10	Fintas	*	*	*	*	*	*	*
2.11	Lançar no scrum			*	*	*	*	*
2.12	Arremessar no line out			*	*	*	*	*
2.13	Recepção de line out (salto)			*	*	*	*	*
2.14	Recepção de chutes				*	*	*	*
2.15	Levantar a bola em velocidade.	*	*	*	*	*	*	*
2.16	Cair sobre a bola	*	*	*	*	*	*	*
2.17	Apoiar a bola	*	*	*	*	*	*	*

3.	Chute	P.r.	P10 ^a	10 ^a	9 ^a	8 ^a	7 ^a	6 ^a
3.1	No lugar (à partir do chão)			*	*	*	*	*
3.2	<i>Drop kick</i> de bate pronto			*	*	*	*	*
3.3	Rasteiro					*	*	*
3.4	Chute no ataque					*	*	*
3.5	Chute na defesa				*	*	*	*
4.	Contato	P.r.	P10 ^a	10 ^a	9 ^a	8 ^a	7 ^a	6 ^a
4.1	<i>Tackle</i> (derrubada) por atrás	*	*	*	*	*	*	*
4.2	<i>Tackle</i> (derrubada) pela lateral	*	*	*	*	*	*	*
4.3	<i>Tackle</i> (derrubada) de frente			*	*	*	*	*
4.4	<i>Hand off</i> (afastar com a mão)			*	*	*	*	*
4.5	Retirar a bola do adversário	*	*	*	*	*	*	*
4.6	Formação de <i>scrum</i> de 3 e 5			*	*	*		
4.7	Formação de <i>scrum</i> de 8						*	*
4.8	<i>Maul</i>			*	*	*	*	*
4.9	<i>Ruck</i>				*	*	*	*

Tabela 2: Destrezas Individuais: Aspectos que um professor deve por ênfase quando ensinar uma habilidade

Destreza	Aspectos	P.R.	P10 ^a	10 ^a	9 ^a	8 ^a	7 ^a	6 ^a
Passe	1. Preciso	1	1	1	1	1	1	1
	2. Que possa se jogar		2	2	2	2	2	2
	3. Rápido				3	3	3	3
	4. Para que se ataque					4	4	4
Recepção	1. Segura	1	1	1	1	1	1	1
	2. Contra ataque						2	2
Correr	1. Firme	1	1	1	1	1	1	1
	2. Direto				2	2	2	2
	3. Rápido					3	3	3
Chute	1. Forte			1	1	1	1	1
	2. Precisa					2	2	2
Tackle Derrubada	1. Seguro	1	1	1	1	1	1	1
	2. Forte					2	2	2
Levantar a bola	1. Técnica	1	1	1	1	1	1	1
	2. Velocidade					2	2	2
Cair sobre A bola	1. Técnica	1	1	1	1	1	1	1
	2. Iniciação de <i>ruck</i>					2	2	2
Apoiar A bola	1. Técnica	1	1	1	1	1	1	1
	2. Mergulho					2	2	2
Retirar A bola	1. Técnica	1	1	1	1	1	1	1
	2. Iniciação ao <i>maul</i>				2	2	2	2
Passe do 1/2 scrum	1. Preciso			1	1	1	1	1
	2. Rápido				2	2	2	2
	3. Longo					3	3	3

Tabela 3: Destrezas de unidade: momento de inserção de ação motora.

5.	<i>SCRUM</i>	10^a	9^a	8^a	7^a	6^a
5.1	<i>Hoocking</i> , “ruqueada” enganchada	*	*	*	*	*
5.2	Posição do corpo	*	*	*	*	*
5.3	Posição dos pés - <i>scrum</i> de 3 e 5	*	*	*		
5.4	Posição dos pés - <i>scrum</i> de 8				*	*
5.5	Canais <i>scrum</i> de 5			*		
5.6	Canais <i>scrum</i> de 8				*	*
5.7	Técnicas de empurre				*	*
5.8	Giro, rotação				*	*
5.9	Trava				*	*
5.10	Jogo do oitavo					*
5.11	Jogo terceira linha no ataque					*
5.12	Jogo terceira linha na defesa					*
6.	<i>Line out</i>	10^a	9^a	8^a	7^a	6^a
6.1	Arremessar e pegar	*	*	*	*	*
6.2	Salto e técnica de obtenção de bola	*	*	*	*	*
6.3	Sinais				*	*
6.4	Jogo desde o <i>line out</i> (lateral)				*	*
7.	<i>Maul e Ruck</i>	10^a	9^a	8^a	7^a	6^a
7.1	Diferenças e regras		*	*	*	*
7.2	Técnicas de posse		*	*	*	*
7.3	Jogo a partir do <i>maul</i> e do <i>ruck</i>					*

8.	Linha de <i>backs</i>	10 ^a	9 ^a	8 ^a	7 ^a	6 ^a
8.1	Princípio do jogo de <i>backs</i>			*	*	*
8.2	Linha de vantagem e <i>tackle</i>		*	*	*	*
8.3	Movimentos (“X”, relevos, salteios)			*	*	*
8.4	Jogador extra no ataque			*	*	*
8.5	Jogador extra na defesa			*	*	*
8.6	Chutes no ataque e defesa				*	*
8.7	Velocidade de corrida	*	*	*	*	*
8.8	Velocidade de passes		*	*	*	*
8.9	Tipos de passes		*	*	*	*
8.7	Sinais, códigos				*	*

Tabela 4: Destrezas de conjunto: momento de inserção de ação motora.

9.	Destrezas de equipo	10 ^a	9 ^a	8 ^a	7 ^a	6 ^a
9.1	Princípios do jogo			*	*	*
9.2	Chute para fora no ataque				*	*
9.3	Chute para fora na defesa			*	*	*
9.4	Saída de 22 m na defesa			*	*	*
9.5	Saída de 22 m no ataque			*	*	*
9.6	Penalidades no ataque e defesa			*	*	*
9.7	Ataque e defesa desde o <i>scrum</i>	*	*	*	*	*
9.8	Ataque e defesa desde a cobrança de lateral	*	*	*	*	*
9.9	Ataque e defesa desde o <i>maul</i>	*	*	*	*	*
9.10	Ataque e defesa desde o <i>ruck</i>			*	*	*

Tabela 5: Destrezas de unidade: Aspectos que os treinadores devem por ênfase ao ensinar uma destreza.

Destreza	Aspectos	P.r.	P10 ^a	10 ^a	9 ^a	8 ^a	7 ^a	6 ^a
<i>Scrum</i>	1. Posição cômoda		1	1	1	1	1	1
	2. Posição sólida		2	2	2	2	2	2
	3. <i>Hooking</i>			3	3	3	3	3
	4. Empurre					4	4	4
	5. Posição baixa						5	5
	6. Jogo desde o <i>scrum</i>							6
<i>Line out</i>	1. Lançamento e salto			1	1	1	1	1
	2. Apoios				2	2	2	2
	3. Antecipação					3	3	3
	4. Jogo desde o <i>line</i>						4	4
<i>Maul/ruck</i>	1. Iniciação (formação)			1	1	1	1	1
	2. Coordenação			2	2	2	2	2
	3. Empurre					3	3	3
	4. Jogo desde <i>maul/ruck</i>							4
Posicionamento	1. Distancias	1	1	1	1	1	1	1
	2. Profundidade			2	2	2	2	2
	3. Manter a formação				3	3	3	3
Marcação	1. Homem a homem	1	1	1	1	1	1	1
	2. Rápida				2	2	2	2
	3. Manter a marca					3	3	3
Passes	1. Segurança	1	1	1	1	1	1	1
	2. Velocidade					2	2	2
	3. Apoio							
Movimentos	1. Fintas			1	1	1	1	1
	2. Salteios					2	2	2
	3. Relevos						3	3
	4. Jogador extra						4	4
	5. Chutes tácticos							5
Linha de vantagem	1. Noção e compreensão			1	1	1	1	1

Tabela 6: Destrezas de conjunto: Aspectos que os treinadores devem por ênfase ao ensinar uma destreza

Destreza	Aspectos	-10	P10 ^a	10 ^a	9 ^a	8 ^a	7 ^a	6 ^a
Princípios	1. Ir para frente		1	1	1	1	1	1
	2. Apoio		2	2	2	2	2	2
	3. Continuidade			3	3	3	3	3
	4. Pressão					4	4	4
	5. Solidariedade				5	5	5	5
Saídas no ataque	1. Chute no lugar			1	1	1	1	1
	2. Pressão			2	2	2	2	2
	3. <i>Tackle</i>				3	3	3	3
	4. Apoio fixação de formações					4	4	4
	5. Jogo desde formações							5
Saídas na defesa	1. Agrupamento - formação			1	1	1	1	1
	2. Recepção			2	2	2	2	2
	3. Apoio fixação de formações				3	3	3	3
	4. Jogo desde formações					4	4	4
Penalidades	1. Rapidez				1	1	1	1
	2. Concentração					2	2	2
	3. Jogo desde a penalidade						3	3
Chutes no ataque	1. Pressão						1	1
	2. Posicionamento						2	2
	3. Jogo desde formações							3
Recepção do Chute	1. Reposicionamento				1	1	1	1
	2. Apoio fixação de formações					2	2	2
	3. Contra ataque						3	3
A bola	1. Obtenção					1	1	1
	2. Conservação						2	2
	3. Utilização						3	3
	4. Recuperação					4	4	4
Linha de vantagem	1. Noção e compreensão			1	1	1	1	1
Sombra	1. Posições			1	1	1	1	1
	2. Agrupamento			2	2	2	2	2
	3. Continuidade				3	3	3	3
	4. Jogo de distintas formações e lugares do campo de jogo					4	4	4

É possível também a classificação das ações motoras do Rugby segundo suas condições de execução:

Ações livres – feitas em grandes áreas e sem contato direto com o adversário- estas ações são:

1. A corrida
2. O passe
3. A finta
4. O chute
 - Rasteiro
 - Por sobre o adversário (chapéu)
 - Para os paus
 - Para a lateral
 - O chute de bate-pronto (*drop kick*)

Ações com contato - as que ocorrem contato físico entre os jogadores adversários ou do próprio time - e estas ações podem ainda se subdividir em:

1. Dinâmicas

- Choque
- *Hand-off- afastar com as mãos*
- *Tackle* derrubada
 - Abafante - tem como objetivo segurar a bola junto com o adversário ,ele é executado alto
 - Ofensivo - a derrubada é feita contra o movimento do atacante, tem como objetivo parar o seu avanço e demonstrar superioridade física do defensor
 - Lateral – é caracterizado por uma investida lateral por parte do defensor sobre o atacante
 - Defensivo – o defensor apenas se segura nas pernas do atacante fazendo com que ele caia sem adicionar

energia ao sistema é o oposto da ofensivo , este tipo de jogada defensiva é geralmente usado por defensores menores e ou mais fracos que os atacantes.

- Por trás – o defensor quando executa esta modalidade de jogada defensiva foi ultrapassado pelo atacante e consegue recuperar essa desvantagem aproximando-se por trás do atacante.
- Francês – a derrubada é realizada com as mão tocando os pés do adversário e impedindo que ele prossiga a corrida fazendo-o vir ao chão.
- Duplo – quando dois defensores se ocupam de impedir a progressão de um atacante.

➤ *Formações Dinâmicas*

- Dinâmicas
- *Huck*
- *Maul*
- Volante

Ações de contato que ocorre ao decorrer do jogo como ação normal de jogo sendo elas consideradas ações legais.

2. Estáticas

➤ Scrum

➤ *Line out* (lateral)

Ações de contato organizado que ocorrem para a cobrança de alguma penalidade de jogo. Ocorrem por ordem do juiz, tem regras próprias e início determinado pelo árbitro.

CAPITULO IV

RUGBY PEDAGÓGICO

Normas de conduta de ação no campo de jogo e fora dele (a cultura da prática).

O rugby como já comentado acima é uma prática esportiva que teve a sua origem na escola de Rugby na Inglaterra. Por sua origem escolar e pela forma como foi desenvolvido a prática deste esporte tem certas características educacionais que foram desenvolvendo-se com o tempo.

Em sua prática original o rugby era jogado pelos alunos das escolas internas para os filhos da burguesia e os professores eram os árbitros. Neste ambiente conforme era objetivo na época, os alunos deveriam tornar-se fortes perante as adversidades, estimular o espírito de liderança e principalmente, respeito às regras vigentes.

Como norma de conduta do jogo de rugby, a mais óbvia, é a extrema necessidade de respeito às regras, como também ao árbitro. Sendo o rugby uma prática esportiva de contato, é de suma importância que os jogadores saibam diferenciar entre o que é um contato de jogo e, portanto um contato permitido na regra, e o que é agressão, sendo o árbitro a pessoa em campo com a função de determinar isso. Desta forma o jogador não pode “apitar” em seu lugar, reclamando de qualquer marcação efetivada pelo árbitro. Pode sim o capitão de cada equipe falar em voz calma e com respeito com o árbitro se assim ele o permitir e mesmo assim não para contestar uma marcação efetivada pelo árbitro. Se partirmos do pressuposto que a violência é uma ação em desacordo com as regras, o Rugby é uma prática tradicionalmente pouquíssimo violenta.

Como traço mais marcante temos o chamado terceiro tempo porque é este o numero de tempos que o jogo tem dois em campo de quarenta minutos cada onde dois times se confrontam e o terceiro que é por alguns o mais importante até pela sua duração que é livre, onde os dois times se juntam para comemorar o fato de terem jogado os lances

do jogo ou qualquer outra coisa. Por que mais importante que o campo ou a bola são os amigos que se faz jogando, é o time adversário já que sem ele não podemos jogar. É no terceiro tempo que se resolve qualquer desavença ou briga que possa ter havido em campo para que quando todo o evento do jogo terminar, não sobrem mágoas ou rancores, mágoas e rancores estes que podem resultar em inimizades futuras, que podem prejudicar o bom andamento dos próximos jogos entre as equipes ou jogadores envolvidos.

Há um quase consenso na comunidade do Rugby que o maior adversário para o seu crescimento são as lesões que nele são geradas, um importante fator de origem das lesões é o antijogo, alguma ação não prevista na regra como sendo uma ação legal. Este é um dos motivos pelo qual a violência é tão inibida. Há um selecionado mundial conhecido como *Barbarians* (time donde jogam jogadores do mundo inteiro sob o mesmo uniforme só as meias são diferentes levando elas as cores dos seus países de origem) que faz jogos de exibição contra selecionados mundiais para um jogador poder ser escalado para jogar pelos *Barbarians* ele não pode em momento algum de sua carreira ter recebido um cartão vermelho que seja, portanto este é um time que não tem como característica ter jogadores violentos e apesar de ser um selecionado mundial, prima mais pela forma limpa de jogo que pelo ganhar a qualquer custo.

O terceiro tempo como característica do Rugby é um fenômeno mundial sendo nos países onde ele existe como esporte Profissional um dos alvos de patrocínio, geralmente por parte das cervejarias sendo a festa entre os jogadores um acontecimento social. O motivo de citar isso é mostrar o quão enraizado na cultura da prática do Rugby está, a confraternização com o adversário, não inimigo.

No Brasil como norma não escrita está o fato do terceiro tempo ser oferecido como uma forma de agradecimentos ao time visitante pela visita, isso quer dizer quem recebe um time paga a festa, já que o outro time teve de pagar toda a viagem. Isso mostra a preocupação da ética da prática do Rugby para com o time adversário.

Geralmente esta festa para os times adultos é regada a muita cerveja, churrasco e

chandi (uma bebida típica do terceiro tempo, uma mistura de cerveja e refrigerante de limão).

E assim, podemos citar Carlos David Elkan⁵, para quem o Rugby é só uma desculpa para fazer amigos, um motivo para se juntar. Além de ter morado na Argentina e Brasil, Elkan morou também nos Estados Unidos, e nos dois países a primeira coisa que fez foi procurar um time para se juntar, e em menos de duas semanas aqui no Brasil ele já havia entrado no time e se enturmado em um país estrangeiro com mais de 15 amigos.

Tudo isso para dizer que o Rugby é um esporte de amigos e este é o principal fundamento que temos de passar para nossos alunos e tomarmos como atitude pessoal quando conduzirmos uma competição ou jogos entre crianças. Devemos fazer com que elas entendam e saibam separar bem a competição, a disputa e as amizades e o extra campo. Desta forma certamente evita-se a violência dentro do campo.

⁵ Argentino, amigo e colega de time.

As Possibilidade E Abrangências Do Rugby Para Crianças

Características educacionais

O Rugby com muitos outros esportes coletivos pode transmitir valores para quem os pratica como diz Bayer (1994, p. 53) “[...] é também um meio de educação, portanto disciplina de ensino [...] e “[...] o desporto colectivo representa pois uma atividade social e cultural [...]” e “[...] cada disciplina esportiva constrói sua própria didáctica [...]”.

Melhor que entender e compreender quais são os valores possíveis de se transmitir através da prática do Rugby é extremamente importante atentar para o fato de quem pode transmitir valores não é a prática em si ou qualquer modalidade é a maneira com a qual o professor conduz a prática, os diferentes esportes são apenas um meio pelo qual é possível educar ou transmitir valores. É claro que modalidades diferentes são meios diferentes, portanto obtêm-se resultados diferentes. Aqui apenas tentamos expor parte da cultura da prática do Rugby e quais são os valores possíveis de serem trabalhados de forma positiva através dele.

Como prática de contato onde é possível coletivamente impedir o avanço de qualquer jogador, torna-se imprescindível que este jogador também jogue de forma coletiva. Você só pode enfrentar o adversário por que sabe que atrás de você estão os seus companheiros de time para te apoiar, para receber um passe ou para manter a posse de bola caso você seja derrubado. Não adianta nada você ser um jogador extremamente

rápido ou forte que finta quatro ou choca com todo mundo por que se você finta quatro o quinto te pega e leva a bola, se você choca com dois, três não choca com oito ou dez não importa o seu tamanho ou o tamanho dos da equipe adversária vai perder a posse da bola se não houver apoio alguém junto com você. Este é um valor muito importante que é possível se transmitir através da prática do Rugby o da coletividade, apesar de valores individuais serem importantes se um time não joga junto dificilmente irá ganhar uma partida não existe um jogador mais 14.

Em um jogo o respeito ao árbitro é fundamental, como diz A Associação... (2004, p. 29): *“O árbitro é o único juiz dos fatos e a lei durante a partida”*. Baseado nesta afirmação não pode haver contestação alguma do que o árbitro decide mesmo que a decisão pareça equivocada, não cabe aos jogadores decidirem isso, cabe a eles jogar a partida e respeitar o que o árbitro determina. Isso pode ser importante para transmitir a noção de hierarquia e de respeito por quem determina as regras ou o dever a ser seguido. Como com as leis na nossa sociedade.

Em campo há quinze jogadores, se todos falarem ao mesmo tempo não é possível que se chegue a alguma conclusão. Para isso em campo existe o capitão: é dele a responsabilidade de determinar as ações a serem tomadas, de falar com o árbitro ou de pedir uma substituição. Aos outros jogadores cabe obedecer, se houver alguma contestação que se diga depois fora do campo em jogo não há margem nem tempo para isso. Esse é mais um exemplo de como é possível transmitir-se disciplina e ordem através do jogo. Mas esses não são os únicos valores que a prática bem orientada do Rugby pode transmitir.

A autonomia é um deles: o capitão é o técnico em campo; cabe ao treinador observar os erros e acertos da equipe e transmiti-los aos jogadores no próximo dia de treinamentos/aula. Sem ter um treinador a quem seguir à beira do campo os jogadores tem total liberdade para escutar aquilo que eles sabem, sem ter que ficar tentando ouvir o que o treinador fala e segui-lo, exigindo que os jogadores sejam mais autônomos porque as

decisões em campo são deles. Com crianças pode-se fazer atividades onde cada uma tem a responsabilidade de comandar o grupo e o resto de obedecer para desta proporcionarmos uma maior vivencia em todas as funções e evitarmos a especialização precoce.

Respeito ao adversário não é uma exclusividade do Rugby, é mais uma atitude do professor em transmitir isso a criança. Uma das formas de se respeitar o adversário é participar com ele do terceiro tempo. É jogar seriamente contra ele dando o máximo durante todo o jogo.

O jogo é difícil e o adversário sempre é duro, e para ganhar é preciso ter uma postura positiva frente às adversidades. Esta postura frente aos desafios que um jogo pode impor aos seus participantes não é obviamente uma característica que possa diferenciar a prática do Rugby de qualquer outro jogo, mas como ela é também muito importante para nós jogarmos uma partida é possível elencar isso como uma característica trabalhada e treinada pelos praticantes de Rugby.

Variabilidade de ações táticas

O Rugby diferentemente de outras práticas esportivas tem uma possibilidade que amplia muito as variáveis táticas do jogo. Existe mais de uma forma de se marcar pontos. Desta forma existe mais de um objetivo a ser atingido conforme as características de cada equipe perante a outra. As formas possíveis de se obter pontos em um jogo de Rugby e seu valores são:

1. **Try**- tento vale 5 pontos e é obtido quando um jogador apóia a bola no solo, isso é para marcar um pondo a bola deve estar entre o solo e qualquer parte do tronco (não vale sentar na bola ou apoiar com o pé). Não existe *Try* contra. Todo *TRY* da direito a um
2. **Chute de bonificação**- todo o *Try* da direito a um chute de bonificação de qualquer ponto no campo que esteja na perpendicular do ponto apoiado. O chute tem como objetivo os paus ou “H” que são como prolongamentos da traves do futebol, a bola deve passar por cima tem o valor de 2 pontos.
3. **Drop Kick ou Chute de Bate Pronto** – é quando durante em jogo um jogador solta a bola ao solo e logo após ela tocá-lo ele a chuta em direção ao “H” esta forma de marcar da o direito a 3 pontos.
4. **Chute em cobrança de penalidade** – uma das formas de se cobrar uma penalidade consiste de um chute parado em duração ao “H” tem o valor de 3 pontos.

Tendo toda essa possibilidade de marcar pontos é possível adaptar-se as características do time adversário e as do seu próprio time permitindo assim desta forma que mais tipos físicos e características motoras sejam explorados e inclusos em uma equipe como característica individual ou se como característica de equipe.

Estas são as possibilidades de variações mais fáceis de se observar, já que estão intimamente ligadas ao objetivo primeiro de qualquer jogo que é marcar pontos. Como possibilidade tática mais profunda ou pelo menos não tão explícitas existe a característica geral do time, isto é, se um time é mais pesado e joga mais fechado com jogo baseado na

possibilidade de contato ou se o time é mais leve e tem jogo baseado na qualidade de sua linha de passe e na velocidade de seus jogadores. Essas são caracterizações bem simplistas perto do que é possível de variações dentro de um time de Rugby já que são 15 indivíduos a serem diferentes seja no tipo físico como: altura, peso, força, velocidade e agilidade. Seja no âmbito mental: habilidade, atitude, espírito de equipe, capacidade de liderança, capacidade de ser liderado, velocidade de raciocínio, entre outras.

A velocidade de raciocínio é de grande necessidade em um jogo de Rugby, já que o numero de jogadas possíveis a cada momento em que se está com a bola é muito grande.

Existe uma necessidade de que a decisão seja tomada rápido já que é permitido ao adversário retirar a bola de suas mãos e a cada passe efetivado ocorre uma perda de terreno (os passes só podem ser feitos para trás ou no máximo na mesma linha do portador da bola).

Tornando desta forma o jogo muito dinâmico já que não é possível colocar o time adversário “na roda”, isso é apenas tocar a bola sem o objetivo de marcar pontos apenas para o tempo passar.

As possibilidades de ação quando com a bola em mãos:

1. Correr para frente.
2. Correr e fintar pela direita.
3. Correr e fintar pela esquerda.
4. Correr chocar e continuar correndo.
5. Correr chocar e passar para a direita.
6. Correr chocar a passar para a esquerda.
7. Correr chocar e ficar de pé para *Maul*.
8. Correr e chocar para *Volante*.
9. Correr objetivando cair para *Huck*.
10. Passar para a direita.
11. Passar para a direita com salteio.
12. Passar para a esquerda.
13. Passar para a esquerda com salteio.
14. Finta de passe esquerda direita.
15. Finta de passe direita esquerda.

16. Chutar curto por cima para ele com a esquerda.
 17. Chutar curto por cima para ele com a direita.
 18. Chutar alto e curto (dependurar) com a esquerda.
 19. Chutar alto e curto (dependurar) com a direita.
 20. Chutar rasteiro para ele com a esquerda.
 21. Chutar rasteiro para ele com a direita.
 22. Chutar rasteiro para um companheiro com a esquerda.
 23. Chutar rasteiro para um companheiro com a direita.
 24. Chutar para o fundo com a esquerda.
 25. Chutar para o fundo com a direita.
 26. Chutar para fora com a esquerda.
 27. Chutar para fora com a direita.
 28. Chutar para os paus com a esquerda.
 29. Chutar para os paus com a direita.
- Entre outras.

Alem de toda esta gama de ações citadas que possibilitam um jogo bastante diverso e inteligente, já que sem velocidade de raciocínio para computar todas essas possibilidades de ações não é possível jogar. Por que com a pressão do adversário e a possibilidade de ele tomar a bola, como já falado acima, ou você joga direito ou acaba cedendo a bola ao adversário.

Para continuar com a variabilidade das ações que é possível se desenrolar em um jogo de Rugby existem também as variações em regra. São as variações que a regra permite para a cobrança de alguma infração de jogo. Quando uma equipe comete um infração, na maioria dos casos, o árbitro que coloca para o capitão da equipe beneficiada com a cobrança da infração algumas possibilidades de como efetuar essa cobrança. O intuito disso na regra é fazer com que a equipe infratora não obtenha nenhum benefício com o ato ilícito cometido. Desta forma o capitão da equipe beneficiada pela cobrança tem sempre a opção que melhor se adapte ao momento da equipe, seja ele tático em função da posição no campo ou da pontuação no placar, seja ele técnico em função das características físicas e técnicas entre as duas equipes.

Essa possibilidade de variações torna o jogo mais adaptável para diferentes organizações de equipe tornando desta forma o Rugby uma prática muito inclusiva onde há espaço para jogadores dos mais diversos biotipos (o que será explicado a seguir) e possibilita formar equipes com diversas formações táticas. Se pensarmos que é necessário criar condições de variações na tática do jogo e que principalmente para crianças fora de um contexto de selecionado competitivo é de suma importância que todos participem, uma prática includente como o Rugby é uma opção de trabalho para as crianças. Por que mais importante que nos acharmos um grande atleta é incentivarmos a criança e adolescentes a se tornarem adultos ativos e uma forma importante de conseguirmos isso é não o tornarmos um adulto frustrado com algum esporte, frustrado por não se encaixar no biotipo desejado para a prática ou por não haver condições de participar de algum time por ele estar sempre cheio e não haver lugar para ele e o Rugby como prática que permite variabilidade de tipos físicos e comporta 15 pessoas jogando em um mesmo time parece ser uma excelente opção para tal objetivo.

A abrangência de tipos físicos

O Rugby como prática esportiva para idade escolar, deve ser interessante e abrangente. Principalmente se olharmos pelo aspecto da inclusão, tanto pelo fato mais simples e obvio dela que é a participação de um grande número de alunos (como comentado acima) 15 por time desta forma evitando ou pelo menos reduzindo a quantidade de alunos saem jogar. Mas talvez o aspecto mais importante da capacidade de inclusão que o Rugby pode ter é a sua abrangência de tipos físicos necessários para formar um time. Diferente de outros esportes coletivos mais conhecidos, como o basquete e o vôlei, onde para se ser um jogador de destaque a altura é preponderante ou o handebol que alem de altura é necessário uma compleição física mais avantajada ou o futebol que apesar de ser mais abrangente sob os aspectos das características físicas possíveis para jogadores estas práticas ainda cobram a grande habilidade motora para todos e a característica atlética com compleição mediana. Já o Rugby nos seus 15 jogadores encontramos lugar e necessidade para os mais variados tipos físicos dês de o brevilíneo gordo até os jogadores mais altos passando pelos velocistas, os de grande habilidade, os fortes e os de grande capacidade física geral incluindo até o com excelente visão de campo e capacidade de liderança.

Caracterização das posições em campo

As posições em campo principalmente com crianças são muito mais uma função psicológica do que física. Não é possível sabermos como esta criança será –fisicamente– no futuro. O ideal é não especializarmos a criança precocemente, (BAYER 1994 p. 237) :”... com uma especialização progressiva de se deseja tardia...”. Isso fomenta a polivalência do jogador, formação multifuncional, de importância ressaltada pelo site argentino⁶:

En el rugby moderno, la noción de puesto con las cualidades específicas requeridas es muy importante. Pero la formación es, ante todo, **polivalente**, es decir poder realizar con suceso todas las destrezas de un rugbier, independientemente del puesto que ocupa⁷. (RUGBY..., 2004).

Com isso apesar das diferentes posições em campo devemos ter em mente que devemos evitar a especialização precoce da criança. Bayer (1994) recomenda uma especialização final – treino semelhante ao do adulto sob o aspecto das regras e táticas – ao redor dos 15 anos de idade, aproximadamente a mesma idade recomendada pela União de Rugby do Uruguai 14 anos para a introdução completa das regras do sub-19.

Para uma compreensão maior das posições e funções dos jogadores em campo, mesmo ela não sendo usada por crianças serve de exemplificação da organização do jogo entre as características dos jogadores.

Em campo temos, como já comentado acima, 15 jogadores sendo eles divididos em dois grupos conforme suas atuações em campo e funções táticas. Esses grupos são os *forwards* e os *backs* ou linha. Os *forwards* em número de 8 tem como característica a formação do *scrum* e a maior busca pelas disputas de bola, são principalmente mais fortes e robustos que os *backs*, é justamente pela posição que formam o *scrum* que os jogadores são diferenciados. Já os *backs* ou linha (por causa da forma que se organizam em campo) são 7 ao todo, são os responsáveis pelas jogadas de velocidade e grandes espaços, são principalmente jogadores mais leves e rápidos.

⁶ <http://www.geocities.com/diasderugby>

⁷ No Rugby moderno, a noção de postos (função em campo) com as qualidades específicas requerida é muito importante. Mas a formação é, antes de tudo, **polivalente**, quer dizer poder realizar com sucesso todas as habilidades de um jogador de Rugby independentemente do posto que ocupa. (tradução nossa).

No rugby o numero da camiseta do jogador identifica a posição dele em campo:

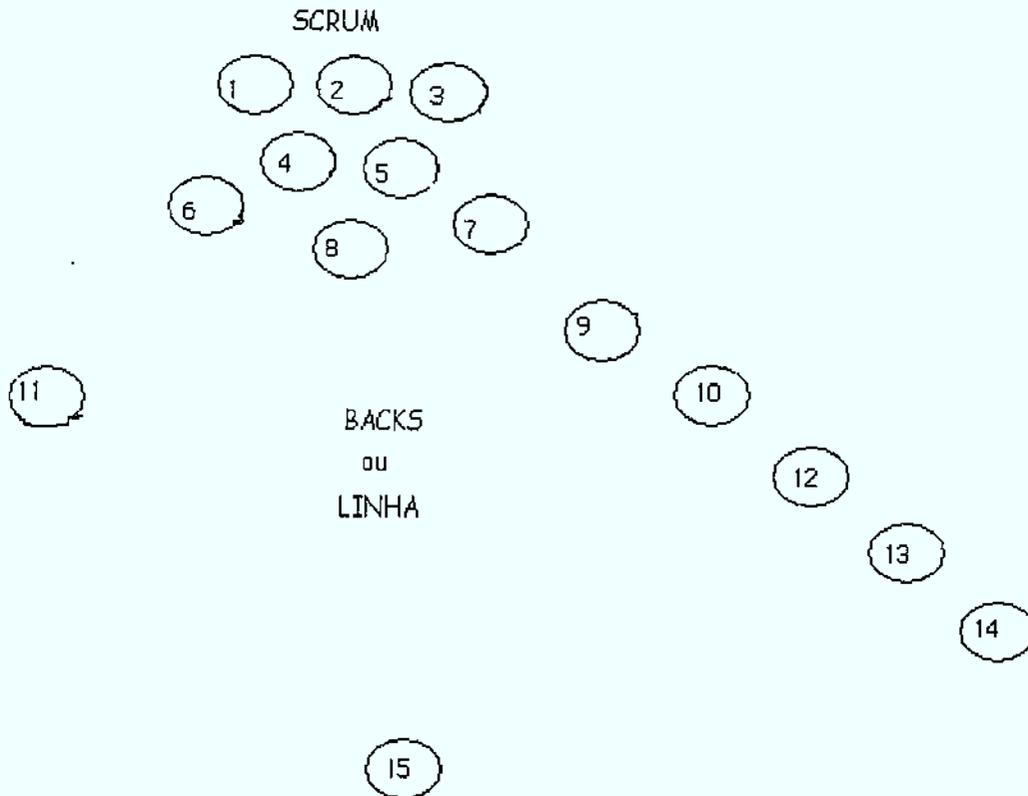


Figura 3: posição em campo a partir de uma formação (esquema).

Os jogadores do *scrum*:

1. Pilares são dois em campo, camisas 1 e 3 são jogadores de físico mais forte e pesados, em times amadores esses jogadores geralmente são gordos, eles usam o seu peso e força física para tentar manter a posse de bola, disputar o *scrum* para atacar de forma conjunta
2. *Rucker* o nº2, no *scrum* ele é o responsável por puxar a bola com o pés, geralmente tem uma estrutura física semelhante aos pilares mas com uma estatura em geral ligeiramente menor, mas podem ser mais magros o que lhes permite maior mobilidade. Junto com os pilares formam a chamada primeira linha
3. Segunda linha números 4 e 5 são em geral os mais altos da equipe sendo também de suma importância uma grande força de pernas já que a

função deles no *scrum* é a de empurrar os jogadores da segunda linha também são os responsáveis por disputar as bolas aéreas em jogo ou em formações fixas. Formam com a primeira linha a alma do *scrum* são os principais responsáveis pela disputa e pelo empurre na formação atuam juntos em campo em bloco de forma que sua principal força seja o trabalho em conjunto.

4. Asas números 6 e 7 eles estabilizam a formação do *scrum* para que ele não rode; como estão completamente soltos são os primeiros a se soltarem da formação ajudando assim mais rápido tanto na defesa quanto no ataque; são mais atléticos e mais rápidos que os da 1ª e 2ª linha são sempre os primeiros a chegarem para garantir a posse de bola
5. Nº 8 forma com os asas a terceira linha no *scrum* eles empurram e mantém a bola na formação quando a bola é ganha tem grande poder de ataque, físico atlético de compleição forte de muita potencia de pernas e aceleração, Nesta posição boa visão de jogo também é muito importante, defensivamente atua junto com os asas para garantir um contato rápido, nas formações geralmente a terceira linha compõe, o segundo grupo de defesa varrendo por trás dos outros jogadores para garantir as formações e para defender caso alguém passe.

Os jogadores da linha

1. Médio-*scrum* número 9 essa posição não tem um tipo físico que a defina ou lhe seja característica o médio-*scrum* tem como requisitos a qualidade dos passes e a visão de jogo é um jogador mais de coordenação que de ação , ele tem a função de fazer a ligação em ter o *scrum* e a linha ele também coordena os *forwards* quando em formação sobre o numero de jogadores necessários nela e quando a formação acabou já que quando se esta em uma não é possível saber se a bola saiu ou não.
2. Abertura número 10 ele coordena os jogadores da linha é que escolhe qual jogada a linha irá fazer e para que lado ela irá abrir, é um jogador

rápido e com bom passe de longa distancia, tem também um chute de boa qualidade com as duas pernas.

3. Centros ou $\frac{3}{4}$ números 12 e 13 são jogadores com fisico semelhante aos asas mas com uma velocidade de deslocamento maior são os da linha que mais buscam o contato , sempre de forma penetrante, são dos mais completos em campo física ou tecnicamente.
4. Pontas números 11 e 14 os pontas tem como característica principal a velocidade seja a final seja a capacidade de mudar de direção, geralmente são jogadores pequenos mas o mais importante é o desempenho veloz não o tamanho (um dos pontas mais famosos do mundo jogador da Nova Zelândia tinha 1,96m e pesava 120kg com um tempo para 100m pouco mais de 11s, um ponto fora da curva é claro mas serve para ilustrar que o principal é a velocidade) alem da velocidade de corrida o ponta deve ter a habilidade para receber e passar a bola em alta velocidade, são os pontas os jogadores que mais ganham terreno para a equipe quando de posse da bola.
5. *Full-Back* o numero 15 não há tradução para o português para o nome desta posição que ao pé da letra que dizer “todo atrás” e é mais ou menos essa a função dele em campo. O tipo fisico de um *full-back* é semelhante ao dos pontas mas pela sua função de ser a última linha de defesa em campo, ele deve ter uma recepção de chutes muito boa assim como um potente chute, deve ter também um *tackle* extremamente seguro por que se ele perder o *tackle* é ponto. No ataque compõem a linha como um homem surpresa,

Pudemos assim ver que em um time de Rugby há vaga para todos os tamanhos, dos excluídos nas outras práticas aos que sempre terão espaço, desta forma o Rugby mostra-se como uma prática onde praticamente todos podem participar, o que é um fato raro entre as práticas normalmente institucionalizadas sem que seja feita alguma alteração na regra ou adaptação para esse fim.

Conclusão

O Rugby é um esporte de contato (se cumprida as regras causa poucas lesões, geralmente por acidente) que tem sua origem de uma prática para crianças e com regras desenvolvidas em escolas. Através dele como instrumento é possível transmitir valores que podem influir positivamente na forma que uma pessoa vê o mundo. Motoramente é uma prática interessante por propor solicitações novas e abrangentes se compararmos com outras práticas. Como atividade escolar é bem incluída e proporciona assim um novo desporto para o rol de atividades possíveis na formação motora de um indivíduo e uma excelente prática para grupos heterogêneos.

Portanto faz-se necessário que o Rugby seja apresentado a futuros professores de Educação Física para que desta forma eles possam suprir a solicitação de pensar sobre e transmitir mais essa prática esportiva coletiva para a população.

Bibliografia

A ASSOCIAÇÃO Brasileira de Rugby. **Regras do Rugby 2003**. Disponível em:
<<http://www.brasilrugby.com.br/Rbrasil.htm>> Acesso em: 24/11/2004.

AYALA, Ruben. **Rugby nas olimpíadas**. Disponível em:
<<http://www.geocities.com/diasderugby/investigacion03.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. **Heredero del mas antiguo de europa**. Disponível em:
<<http://www.geocities.com/diasderugby/investigacion04.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. **Barbarians**. Disponível em:
<<http://www.geocities.com/diasderugby/investigacion05.html>> Acesso em: 24/11/2004.

BAYER, Claude.: **o ensino dos jogos desportivos colectivos**. Lisboa: Editora Dinalivro. 1994.

EL CAPITAN del equipo. Disponível em:
<<http://www.geocities.com/diasderugby/coaching17.html>> Acesso em: 24/11/2004.

COELHO, Mauricio Ferreira.: **Cargas concentradas de força: uma proposta para o desporto rugby**. 2000. 53fl. Monografia (Licenciatura em Educação Física)-Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000.

COPA do Mundo de Rugby. Disponível em:
<<http://www.rugbynews.com.br/artigos/artigo214.html>> Acesso em: 24/11/2004.

FERRARI, Javier. **Rugby infantil**. Disponível em: <<http://www.rugbyinfantil.org.ar/>>
Acesso em: 24/11/2004.

FLINCHUM, Betty M.: **Desenvolvimento motor da criança**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

The INTERNATIONAL championship: the history so far. Disponível em:
<http://www.6nations.net/archive_english.htm> Acesso em: 24/11/2004.

KAUL, Ana Paula Aranalde. **Rugby: proposta metodológica para o ensino fundamental de 5a à 8a série**. 2004. 78 fls. Monografia (Licenciatura em Educação Física)-Centro de Desportos, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2004.

KAUL, Ana. **Níveis de Tratamento Didático Pedagógico do Esporte Rugby**. Disponível em: <<http://www.rugbymagazine.com.br/artigosdaana.asp?id=11>> Acesso em: 24/11/2004.

KAUL, Ana. **Formas Didáticas Metodológicas de Ensino do Rugby**. Disponível em: <<http://www.rugbymagazine.com.br/artigosdaana.asp?id=10>> Acesso em: 24/11/2004.

KAUL, Ana. **Ensino do Rugby na Escola**. Disponível em: <<http://www.rugbymagazine.com.br/artigosdaana.asp?id=9>> Acesso em: 24/11/2004.

RUGBY por postos. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/001a.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/001b.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/002a.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/002b.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/004a.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/004b.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/006a.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/006b.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/008a.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/008b.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/009a.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/009b.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/010a.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/010b.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/011a.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/011b.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/012a.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/012b.html>> Acesso em: 24/11/2004.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/diasderugby/coach01.html>> Acesso em: 24/11/2004.

SANSOT, Martín: **Desarrollo del juego curso de coaching – nivel uno (13 a 16 Años / 0 a 2 Años de Experiencia)**. S.l.: Ed. I.R.B, 1996.

SEBASTIAN. **Rugby infantil é possível**. 2004. Disponível em: <http://www.rugbymagazine.com.br/artigosdosebastian.asp?id=2> Acesso em: 23/09/2004.

SEBASTIAN. **Iniciação esportiva e o mini esporte**. 2004. Disponível em: <<http://www.rugbymagazine.com.br/artigosdosebastian.asp?id=3>> Acesso em: 23/04/2004.

SEBASTIAN. **Treinamento físico excessivo em crianças e adolescentes**. 2004. Disponível em: <<http://www.rugbymagazine.com.br/artigosdosebastian.asp?id=4>> Acesso em: 23/09/2004.

SEBASTIAN. **O que ensinar?** 2004. Disponível em:

<<http://www.rugbymagazine.com.br/artigosdosebastian.asp?id=5>> Acesso em:
23/09/2004.

TANI, Go; Et al. **Educação física escolar: fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista**. 2.ed. São Paulo: EPU, 1988.

UNIÓN ARGENTINA DE RUGBY: reglamento de rugby infantil propuesta 2004 – 2005
Disponível em: <<http://www.rugbyinfantil.org.ar/reglamento.htm>> Acesso em:
23/09/2004.

WEINECK, Jürgen.: **Treinamento Ideal**. 9.ed. São Paulo: Manole, 1999.

Glossário

A.B.R.	Sigla para Associação Brasileira de Rugby
Backs	Ou em português linha , são os jogadores mais leves e rápidos com a função e característica de jogo de buscar os espaços evitando o contato
Drop kick	Chute de bate pronto, a bola é largada e logo após tocar o solo o jogador a chuta, é utilizado para, em alguns casos, reinício de jogo e para tentar uma das formas de pontuar no jogo passando a bola com este chute por entre os paus marcando assim 3 pontos
Fair play	Termo em inglês para jogo limpo.
Forward	Jogador que compõem o scrum , tem como característica o tipo físico avantajado e grande força, sua função em campo é disputar e manter a posse de bola, Por possuírem esta característica buscam mais o contacto e jogam juntos, em bloco
Forward pass	Passe a frente, jogada ilegal punida com um <i>scrum</i>
Fullback	O jogador que cumpre na defesa a função de ficar atrás para cobrir os chutes dos adversários, tem características técnicas diferenciadas como um ótimo chute recepção e bola e <i>tackle</i> , o físico é semelhante aos pontas
Hand-off	Afastar com as mão, o portador da bola pode sem impacto utilizar-se de uma mão para manter o adversário a distancia
I.R.B.	International Rugby Board, sigla para a federação internacional de Rugby

Knock on	Infração de jogo Punida com um <i>scrum</i> , ocorre quando o portador da bola a deixa cair a sua frente
Line-out	Ou cobrança de lateral, a bola é cobrada entre um corredor com o numero de jogadores determinado pelo cobrador, formado entre 5m e 15m da linha lateral
Maul	Formação móvel que ocorre quando há contato entre os jogadores, no mínimo 3 , e eles permanecem em pé
Muck	Quando o portador da bola busca o contato e o chão ao mesmo tempo, termo novo e sem regras específicas, uma mistura entre <i>maul</i> e <i>ruck</i>
Penal	Ou penalidade forma de cobrança de infração grave
Ruck	É a formação móvel que ocorre quando um jogador é tackleado, para haver uma formação é preciso que haja no mínimo dois jogadores envolvidos de pelo menos um time
Rucker	Jogador de <i>scrum</i> geralmente o nº2 tem como função nesta forma de disputa de bola puxar com os pés a bola para de baixo da formação
Ruqueada	É o nome dado para a ação que o <i>rucker</i> realiza para quando puxa a bola para de baixo da formação
Tackle	Derrubada é a forma técnica de derrubar o adversário visando assim impedir a sua progressão.
Taclear	Verbo neologístico que designa-se a ação de efetuar um <i>tackle</i>
Try	É o nome dado para a forma de se marcar pontos , 5, consiste em apoiar a bola no chão .
Volante	Conhecido também no termo em espanhol <i>RULO</i> , é um <i>maul</i> que gira visando desvencilhar-se da oposição e ganhar terreno

Anexos

Anexo A - CRITERIOS PARA ARBITRAR **(União uruguaia de Rugby)**

OBJETIVOS BÁSICOS POR DIVISIÓN

• **PRE-RUGBY**

El fundamento de esta división es que primordialmente comiencen a tomar contacto con la pelota, con el suelo y con el adversario.

En base a estas premisas, sólo debe explicársele, someramente, que el pase debe ser hacia atrás, aunque no debe dársele ninguna importancia al pase hacia adelante, correr hacia adelante y que debe tratar de no patear la pelota. Asimismo debe comenzarse con las primeras nociones de tackle. No deberán permitirse los pases adelante demasiado notorios.

• **CRITERIOS PARA REFEREAR**

Debe ser sumamente amplio, dejando total libertad al niño para que desarrolle su propio juego con la pelota y sus compañeros.

Sólo debe tenerse en cuenta que:

1. **Comienzo del partido/reinicio:** con patada de media cancha, si la pelota ingresa en el in-goal o sale al touch(aunque haya sido tocada por un jugador defensor) deberá patearse nuevamente. El criterio es que prioriza el JUEGO: la pelota debe ir hacia un contrario, con una fuerza razonable para que su contención no sea problemática
2. **Salida del touch:** se inicia con un pase (habilitación), a tres pasos del mismo para evitar que se detenga el juego en la fase siguiente, como resultante de una nueva salida al touch.
3. No se debe permitir amontonamiento de jugadores en el suelo.
4. No permitir tackles altos.
5. Cortar el juego cuando se patea la pelota.
6. **Maul :** no existe como formación. En caso de originarse no deben ser mas de cuatro jugadores, sin tironear, sin empuje, sin embestida y como máximo 5 segundos. En caso de duda otorgar la pelota a la defensa para priorizar el JUEGO y no el tanteador.
7. **Ruck :** no existe. Todos los jugadores deben estar de pie. Al levantar la pelota, debe priorizarse que no se golpeen. Ante la duda otorgar la pelota al equipo en defensa, priorizando el JUEGO.

En todos los casos se debe cobrar habilitación (una especie de penal) haciendo formar en líneas a los dos equipos. El quipos que debe jugar la pelota , debe hacerlo como una tocata, es decir jugando con las manos.

No se penalizan los pases adelante, ni los knock-ons y no existe el scrum ni el lineout.

Lesionados, tackle alto, camiseteada, empujón, embestida : detener el juego EN FORMA INMEDIATA, priorizando el físico del niño antes que el juego.

Recalcando al niño que haya originado la situación, la prohibición de repetirlo.

• **PREDÉCIMA**

En esta división se debe continuar con la enseñanza y enfatización del contacto con la pelota, los ejercicios de tackle y agregar una somera explicación y enseñanza del scrum. aumentar levemente las exigencias en cuanto al pase hacia atrás y la carrera hacia adelante.

• **CRITERIOS PARA REFEREAR**

1. **inicio/reinicio de juego:** la pelota debe ir hacia un contrario, no excesivamente fuerte.
2. cobrar habilitación -con las manos- en los pases para adelante permitiendo o dejando pasar aquellos que son menos notorios o realizados sobre el límite de la infracción.
3. cortar de inmediato todo amontonamiento de jugadores en el suelo.
4. cobrar **habilitación a tres metros de la línea de touch** cuando la pelota salga de la línea de juego (esto reemplaza el lineout)
5. cobrar habilitación cuando la pelota es pateada
6. cobrar penal cuando el tackle no sea debajo de la cintura.
7. la habilitación deberá efectuarse con al menos 7 metros entre las líneas de ambos equipos.

OBJETIVOS BÁSICOS POR DIVISIÓN

• **DÉCIMA DIVISIÓN**

• **CRITERIOS PARA REFEREAR**

1. Cobrar SRUM en los pases para adelante, en esta división ya se deben cortar los pases para adelante.
2. Cobrar LINEOUT cuando la pelota salga al touch.
3. Cobrar de inmediato todo amontonamiento de jugadores en el suelo.
4. Cobrar penal cuando no se tacklee por debajo de la cintura.
5. Cobra penal cuando el jugador tackleado no suelte la pelota.
6. No existe la marca del medio scrum en defensa. Deberá estar posicionado detrás de su scrum.

División:	DÉCIMA
Edad:	10 AÑOS CUMPLIDOS EN EL AÑO CALENDARIO
Pelota:	NÚMERO 4
Nº de Jugadores:	NUEVE (9)
Nº de Fordwards:	TRES (3)
Disposición en el Scrum:	3 PRIMERA LÍNEA. 0 0 0
Tiempo de Juego:	TRES TIEMPOS DE DIEZ MINUTOS.
Tamaño de la Cancha:	60 MTS x 40 MTS (REGLAMENTARIA DIVIDIDA EN DOS).
Conversiones:	SI SE DECIDE PATEAR ES SIEMPRE BAJO LOS PALOS.
Lineout:	SE FORMA A TRES MTS DEL TOUCH. NO SE DISPUTA PERO SE DEBE ARROJAR LA PELOTA LA MEDIO DE LAS DOS HILERAS.
Offside en Lineout:	BACKS 5 MTS DEL LINEOUT.
Scrum:	NO HAY EMPUJE, NO SE DISPUTA EL HOOKING. EL QUE HECHA SACA.
Offside en Scrum:	EL ½ SCRUM DEBE PERMANECER EN SU BASE, PUEDE PASAR LA LÍNEA DEL TÚNEL. BACKS A 5 MTS DEL SCRUM.
Rucks:	NO SE PERMITE SOBRE UN JUGADOR EN EL PISO. SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL, TODOS DE PIÉ, COBRAR OFFSIDE, QUE NADIE SE TIRE DEL OTRO LADO O IMPIDA QUE SALGA LA PELOTA.
Maul:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL, NO HAY EMPUJE .
Kicks:	SOLAMENTE EN DEFENSA DENTRO DE LOS 22 METROS.
Dribling:	NO ESTÁ PERMITIDO.
Penales:	SE JUEGAN SIEMPRE CON LAS MANOS.
Tackles:	DEBAJO DE LA CINTURA.
Hand-off	PERMITIDO.

OBJETIVOS BÁSICOS POR DIVISIÓN

• **NOVENA DIVISIÓN**

• **CRITERIOS PARA REFEREAR**

1. Penalizar todos los tackles que no sean por debajo de la cintura.
2. Se deberá penalizar el empuje, (scrum: prohibido, Maul: 1 metro), tirarse en la montonera.
3. Comenzar a definir y hacer conocer la línea de ventaja y off side, haciéndolas respetar.

División:	NOVENA
Edad:	11 AÑOS CUMPLIDOS EN EL AÑO CALENDARIO
Pelota:	NÚMERO 4
Nº de Jugadores:	NUEVE (9)
Nº de Forwards:	TRES (3)
Disposición en el Scrum:	3 PRIMERA LÍNEA. 0 0 0
Tiempo de Juego:	TRES TIEMPOS DE DOCE MINUTOS.
Tamaño de la Cancha:	60 MTS x 40 MTS (REGLAMENTARIA DIVIDIDA EN DOS).
Conversiones:	SI SE DECIDE PATEAR ES SIEMPRE BAJO LOS PALOS.
Lineout:	SE FORMA A TRES MTS DEL TOUCH. SE DISPUTA ÚNICAMENTE EL SALTO, NO SE PUEDE CARGAR NI EMPUJAR DESPUÉS DE OBTENIDA LA PELOTA.
Offside en Lineout:	BACKS 5 MTS DEL LINEOUT.
Scrum:	NO HAY EMPUJE, SE DISPUTA EL HOOKING SOLAMENTE. EL ÚNICO QUE PUEDE OBTENER LA PELOTA ES EL HOOKER.
Offside en Scrum:	EL ½ SCRUM DEBE PERMANECER EN SU BASE. PUEDE PASAR LA LÍNEA DEL TÚNEL. BACKS A 5 MTS DEL SCRUM.
Rucks:	NO SE PERMITE SOBRE UN JUGADOR EN EL PISO. SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL, TODOS DE PIÉ, COBRAR OFFSIDE, QUE NADIE SE TIRE DEL OTRO LADO O IMPIDA QUE SALGA LA PELOTA.
Maul:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL, MÁXIMO EMPUJE PERMITIDO UN METRO.
Kicks:	SOLAMENTE EN DEFENSA DENTRO DE LOS 22 METROS.
Dribling:	PERMITIDO.
Penales:	SE JUEGAN CON LAS MANOS AUN DENTRO DE LAS 22 YARDAS.
Tackles:	DEBAJO DE LA CINTURA.
Hand-off	PERMITIDO.

OBJETIVOS BÁSICOS POR DIVISIÓN

• **OCTAVA DIVISIÓN**

• **CRITERIOS PARA REFEREAR**

1. No permitir el desprendimiento de jugadores del scrum y del lineout antes que estas formaciones terminen.
2. Prestar atención a la línea de off side del equipo en defensa.

División:	OCTAVA
Edad:	12 AÑOS CUMPLIDOS EN EL AÑO CALENDARIO
Pelota:	NÚMERO 4
Nº de Jugadores:	DOCE (12)
Nº de Fordwards:	CINCO (5)
Disposición en el Scrum:	3-2 PRIMERA, SEGUNDA LÍNEAS. APLICACIÓN DEL REGLAMENTO OFICIAL PARA M19.
Tiempo de Juego:	TRES TIEMPOS DE QUINCE MINUTOS.
Tamaño de la Cancha:	78 MTS x 55 MTS (REGLAMENTARIA MENOS 22 MTS DE LARGO Y SIN 5 MTS DE CADA LADO).
Conversiones:	NUNCA MAS ALLÁ DE LAS DIEZ YARDAS
Lineout:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL. SE DISPUTA.
Offside en Lineout:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL. BACKS 7 MTS DEL LINEOUT.
Scrum:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL PARA M19, NO HAY EMPUJE, SE DISPUTA EL HOOKING SOLAMENTE. EL ÚNICO QUE PUEDE OBTENER LA PELOTA ES EL HOOKER.
Offside en Scrum:	EL ½ SCRUM NO PUEDE PASAR LA LÍNEA DEL TÚNEL, BACKS A 7 MTS DEL PIÉ DEL ÚLTIMO HOMBRE, NINGÚN JUGADOR PUEDE ABANDONAR EL SCRUM ANTES DE SU FINALIZACIÓN.
Rucks:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL, TODOS DE PIÉ, COBRAR OFFSIDE, QUE NADIE SE TIRE DEL OTRO LADO O IMPIDA QUE SALGA LA PELOTA.
Maul:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL, MÁXIMO EMPUJE PERMITIDO UN METRO.
Kicks:	SOLAMENTE EN DEFENSA DENTRO DE LOS 22 METROS.
Dribling:	PERMITIDO.
Penales:	SE JUEGAN CON LAS MANOS.
Tackles:	DEBAJO DE LA CINTURA.
Hand-off	PERMITIDO.

OBJETIVOS BÁSICOS POR DIVISIÓN

• **SÉPTIMA DIVISIÓN**

• **CRITERIOS PARA REFEREAR** (Aplicación casi total del reglamento)

1. Se permiten patadas tácticas.
2. No existe empuje en el scrum.
3. No se puede retener la pelota en el scrum.
4. Tanto en el Ruck, como en el Maul solo podrán participar los jugadores que estén de pié.

División:	SÉPTIMA
Edad:	13 AÑOS CUMPLIDOS EN EL AÑO CALENDARIO
Pelota:	NÚMERO 5
Nº de Jugadores:	QUINCE (15)
Nº de Fordwards:	OCHO (8)
Disposición en el Scrum:	3-2-3 PRIMERA, SEGUNDA Y TERCERA LÍNEAS. APLICACIÓN DEL REGLAMENTO OFICIAL PARA M19.
Tiempo de Juego:	TRES TIEMPOS DE DIECISIETE MINUTOS.
Tamaño de la Cancha:	REGLAMENTARIA PARA M19.
Conversiones:	NUNCA MAS ALLÁ DE LAS 15 YARDAS.
Lineout:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL.
Offside en Lineout:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL.
Scrum:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL PARA M19, NO HAY EMPUJE, SE DISPUTA EL HOOKING SOLAMENTE. EL ÚNICO QUE PUEDE OBTENER LA PELOTA ES EL HOOKER.
Offside en Scrum:	EL ½ SCRUM NO PUEDE PASAR LA LÍNEA DEL TÚNEL, EL OCTAVO NO SE PUEDE LEVANTAR, BACKS PIÉ DEL ÚLTIMO HOMBRE, NINGÚN JUGADOR PUEDE ABANDONAR EL SCRUM ANTES DE SU FINALIZACIÓN.
Rucks:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL, TODOS DE PIÉ, COBRAR OFFSIDE, QUE NADIE SE TIRE DEL OTRO LADO O IMPIDA QUE SALGA LA PELOTA.
Maul:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL, MÁXIMO EMPUJE PERMITIDO UN METRO.
Kicks:	SE PERMITE EL KICK TÁCTICO.
Dribling:	PERMITIDO.
Penales:	SE PUEDE OPTAR POR PATEAR AL TOUCH, SI NO SE JUEGA CON LAS MANOS.
Tackles:	DEBAJO DE LA CINTURA.
Hand-off	PERMITIDO.

OBJETIVOS BÁSICOS POR DIVISIÓN

• **SEXTA DIVISIÓN**

• **CRITERIOS PARA REFEREAR** (Aplicación total del reglamento)

1. Que se respeten las líneas de Offside.
2. Los tackles deben ser correctamente aplicados.
3. El empuje del scrum no exederá un paso, sin recuperación de la pelota.
4. No se puede retener la pelota en el scrum.
5. Penalizar inmediatamente:
 - a) Tirarse en las formaciones móviles.
 - b) Actitudes antirreglamentarias (pisotear, embestir en Rucks y Mauls, no permitir que un jugador tackleado pueda jugar la pelota).
 - c) Desprenderse del scrum antes de que haya finalizado (Solo el octavo con la pelota entre los pies podrá levantarse).
 - d) Inconductas hacia el Referi por parte de los jugadores.

División:	SEXTA
Edad:	14 AÑOS CUMPLIDOS EN EL AÑO CALENDARIO
Pelota:	NÚMERO 5
N° de Jugadores:	QUINCE (15)
N° de Fordwards:	OCHO (8)
Disposición en el Scrum:	3-2-3 PRIMERA, SEGUNDA Y TERCERA LÍNEAS. APLICACIÓN DEL REGLAMENTO OFICIAL PARA M19.
Tiempo de Juego:	TRES TIEMPOS DE VEINTE MINUTOS.
Tamaño de la Cancha:	REGLAMENTARIA PARA M19.
Conversiones:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL
Lineout:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL.
Offside en Lineout:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL.
Scrum:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL PARA M19, NO SE PUEDE EMPUJAR MAS DE UN PASO, NO SE PUEDE RECUPERAR LA PELOTA CON EL EMPUJE
Offside en Scrum:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL M19, PIE DEL ÚLTIMO HOMBRE, NINGÚN JUGADOR PUEDE DESPRENDERSE ANTES DE QUE TERMINE.
Rucks:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL, TODOS DE PIÉ, COBRAR OFFSIDE, QUE NADIE SE TIRE DEL OTRO LADO O IMPIDA QUE SALGA LA PELOTA.
Maul:	SEGÚN REGLAMENTO OFICIAL, MÁXIMO EMPUJE PERMITIDO UN METRO.
Kicks:	SE PERMITE EL KICK TÁCTICO.
Dribling:	PERMITIDO.
Penales:	SE PUEDE OPTAR POR PATEAR AL TOUCH.
Tackles:	DEBAJO DE LA CINTURA.
Hand-off	PERMITIDO.

**Anexo B - UNIÓN ARGENTINA DE
RUGBY reglamento de Rugby infantil
propuesta 2004 – 2005**

UNIÓN ARGENTINA DE RUGBY REGLAMENTO DE RUGBY INFANTIL PROPUESTA 2004 – 2005

ÍNDICE

OBJETIVOS :	Página: 76
LEY 1: LAS LEYES DEL JUEGO	Página: 76
LEY 2: LOS ENCUENTROS DE RUGBY INFANTIL	Página: 77
LEY 3: LAS CATEGORÍAS	Página: 78
LEY 4: CONSTITUCIÓN DE LOS EQUIPOS	Página: 79
LEY 5: DURACIÓN DE LOS PARTIDOS	Página: 80
LEY 6: CANTIDAD DE PARTIDOS	Página: 81
LEY 7: TERRENO DE JUEGO	Página: 81
LEY 8: SCRUM	Página: 81
LEY 9: LINE OUT	Página: 83
LEY 10: RUCK	Página: 85
LEY 11: MAUL	Página: 86
LEY 12: SITUACIONES DE CONTACTO (TACKLE. EMBESTIR. HAND OFF)	Página: 86
LEY 13: KNOCK ON O PASE FORWARD	Página: 87
LEY 14: KICK	Página: 87
LEY 15: SALIDAS (Patadas de Inicio y re inicio)	Página: 88
LEY 16: CONVERSIÓN A GOAL DESPUÉS DE UN TRY.	Página: 88
LEY 17: LA PELOTA	Página: 88
LEY 18: INDUMENTARIAS	Página: 88
LEY 19: JUEGO SUCIO	Página: 88
LEY 20: INFRACCIONES A LAS LEYES	Página: 89
LEY 21: PUESTA EN JUEGO DE LA PELOTA	Página: 89
LEY 22: ENCARGADOS DE LOS EQUIPOS	Página: 89
LEY 23: OFICIALES DEL PARTIDO	Página: 90
LEY 24: CONDICIONES CLIMÁTICAS	Página: 91
LEY 25: PASES DE JUGADORES	Página: 91
LEY 26: TERCER TIEMPO	Página: 91
PLANOS :	Página: 92

UNIÃO ARGENTINA DE RUGBY REGLAMENTO DE RUGBY INFANTIL PROPUESTA 2004 – 2005

OBJETIVOS:

Las modificaciones que sugiero a las Leyes del juego del **Reglamento de Rugby Infantil**, promueven los siguientes objetivos:

- Utilizar el juego de rugby como un medio **formativo, recreativo y educativo**
- Respetar los derechos que tienen los niños a una práctica **segura, tranquila y divertida**.
- Adecuar el juego a los **diferentes niveles de maduración de los niños**.
- Difundir el juego mediante el uso de leyes sencillas de aprender.

- **Adaptar la enseñanza a las demandas del juego**, concibiéndolo de una manera progresiva y adaptada

- Estimular la **toma de decisiones, las destrezas del juego y la inteligencia táctica**.
- Incentivar a los jugadores, **apoyados en la lealtad que demandan las leyes del juego**, a que marquen la mayor cantidad de puntos posibles, portando, pasando, pateando y apoyando la pelota.

LEY 1: **LAS LEYES DEL JUEGO**

Se aplicará el texto oficial de las Leyes del Juego de Rugby, aprobadas por la IRB, con las modificaciones que presenta éste reglamento.

El rugby al ser un deporte que implica contacto físico, impone a que los responsables de conducir los entrenamientos y partidos de Rugby Infantil, conozcan y respeten las leyes del Juego, aprobadas por la UAR y la IRB. Es decir que, es responsabilidad de los entrenadores, generar un ámbito de seguridad, desarrollando prácticas confiables y seguras.

LEY 2: LOS ENCUENTROS DE RUGBY INFANTIL

Serán programados y / o autorizados por la Comisión o Sub comisión de Rugby Infantil de cada Unión y sus resultados no serán vinculantes para clasificar un campeón, ya que no se tendrán en cuenta tablas de posiciones, ni las características de un torneo. Es decir que, los encuentros deberán ser exclusivamente

FORMATIVOS, RECREATIVOS y EDUCATIVOS

LEY 3: LAS CATEGORÍAS

Los jugadores se encuentran separados según sus edades, en las siguientes categorías:

Menores de 14 años	Menores de 10 años
Menores de 13 años	Menores de 9 años
Menores de 12 años	Menores de 8 años
Menores de 11 años	Menores de 7 años

Edades a cumplir durante el año calendario, que serán estrictamente controladas, no permitiéndose la inclusión de un jugador en una categoría menor a la que le correspondiere por edad.

Se establecen idénticas leyes de juego para las siguientes categorías:

<u>Categorías</u>	<u>Edades</u>	<u>Leyes de Juego</u>
Menores de	14 años	Idénticas Leyes de Juego
Menores de	13 y 12 años	Idénticas Leyes de Juego
Menores de	11 y 10 años	Idénticas Leyes de Juego
Menores de	9, 8 y 7 años	Idénticas Leyes de Juego

Propósitos:

- Contar con leyes idénticas en distintas categorías, simplificará su entendimiento, promoviendo y facilitando de esta manera, su difusión, enseñanza y aplicación.
- El término "Menor de", permitirá identificar rápidamente las edades de los jugadores en las diferentes categorías.

Se permite la incursión criteriosa de jugadores de una **categoría inferior a la inmediata superior.**

Propósitos:

Permitir a los jugadores subir una categoría a la que le correspondiere por edad, permitirá:

- Mantener juntos a compañeros escolares y amigos, evitando de esta manera probables abandonos deportivos.
- Reforzar una categoría que cuente con escaso número de jugadores o viceversa, es decir, descomprimir a las que cuentan con una excesiva cantidad de jugadores.

Un jugador durante el año, puede regresar a la categoría que le corresponde de acuerdo a su edad, este cambio no puede ser realizado en una misma jornada deportiva.

En ningún caso podrán enfrentarse jugadores que se lleven más de un año de edad.

No habrá limitaciones en cuanto a pesos y a estaturas de los jugadores.

LEY 4: **CONSTITUCIÓN DE LOS EQUIPOS**

<u>Categorías</u>	<u>Nº de Jugadores</u>
M.14	15 Quince
M.13 -12	12 Doce
M.11 -10	9 Nueve
M. 9 -8 -7	7 Siete

Propósitos:

Disminuir el número en la conformación de los equipos, le permitirá al jugador, tocar un mayor número de veces la pelota, beneficiando de esta manera, el aprendizaje de las destrezas de juego.

LEY 5: DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Categorías	Períodos	Minutos	Pausas	Total
M.14	4	15´	5´	60´
M.13 -12	6	10´	4´	60´
M.11 -10	6	10´	3´	60´
M. 9 -8 -7	6	5´	3´	35´

Propósitos:

Aumentar el número de períodos, permitirá a los jugadores, recuperar sus energías durante las pausas, posibilitando de esta manera una mayor participación y seguridad durante el juego.

Un jugador cansado se encuentra expuesto a un mayor riesgos de sufrir lesiones.

Otro factor a tener en cuenta es que solamente durante las pausas o por lesión, el entrenador puede realizar los cambios de jugadores, su hidratación y una breve indicación técnica.

Los períodos establecidos para cada categoría, corresponden al número máximo permitido para cada jugador durante el partido.

En el caso de enfrentarse dos equipos que cuenten con un elevado número de jugadores, podrán aumentar la cantidad de períodos de juego, siempre y cuando, ningún jugador, supere el máximo establecido.

No se permite adicionar minutos a los totales establecidos para cada categoría. Finalizado cada período de juego, los equipos cambiarán de lado.

Todos los niños tienen derecho a participar del juego, independientemente de su nivel técnico o del resultado del partido.

Sin embargo, es necesario destacar que hay que proteger al principiante, convocándolo a participar del juego, luego de que haya adquirido una mínima experiencia, de tal manera que pueda disfrutarlo de un modo más seguro.

LEY 6: CANTIDAD DE PARTIDOS

Se establece un máximo de minutos de juego, por jugador, cada 48 horas:

Categorías	Total
M.14	90´
M.13 -12	80´
M.11 -10	70´
M. 9 –8 -7	60´

Se establece una pausa mínima entre partidos de 40 minutos.

Propósitos:

- Proteger al jugador de rugby infantil, de realizar esfuerzos excesivos que pongan en riesgo su seguridad.

LEY 7: TERRENO DE JUEGO

M.14 años	100 x 60 m
M.13 -12 años	60 x 45 m
M.11 -10 años	40 x 30 m
M.9 –8- 7 años	30 x 20 m.

Propósitos:

Disminuir las dimensiones del terreno, permitirá a los jugadores desplazarse en un espacio acorde a sus posibilidades, de tal manera que puedan participar más activamente durante el tiempo de juego.

Aquellas instituciones que todavía no cuentan con áreas de juego marcadas para el rugby infantil, podrán utilizar las líneas del campo de juego de mayores, completando el espacio utilizando cintas demarcatorias de no menos de 6 cm de ancho.

En el caso de utilizar el campo de juego de los mayores, ningún poste podrá estar a una distancia menor de 5 m, exceptuando a la categoría M 14.

- Ver Plano adjunto, en la última página.

Con la finalidad de prevenir accidentes, deberán colocarse protectores a los postes, de las canchas, aún en el caso que estos se encuentren por fuera del espacio establecido para el rugby infantil.

Se encuentra permitido utilizar conos, solamente en el caso de que sean flexibles.

Antes del inicio de los encuentros, el referí debe controlar el estado del área de juego y sus alrededores, de mediar alguna situación que atente contra la seguridad del jugador, deberá suspender el partido hasta que se solucione el inconveniente.

LEY 8: SCRUM

	Jugadores	Disposición	Empuje	Hooking	Off side 1/2 Scrum	Off side. Backs
M.14	8 (Ocho)	000 0000 0	Un paso	Si	Según Leyes	Según Leyes
M.13 -12	6 (Seis)	000 00 0	No	Si	Detrás del Scrum	Según Leyes
M.11 -10	3 (Tres)	000	No	Si	Detrás del Scrum	Según Leyes
M. 9 -8 -7	Ninguno	-	-	-	-	-

Propósitos del scrum:

Re iniciar el juego después de una infracción menor o de una detención, de un modo **rápido, seguro e imparcial**.

La M 14, es la única categoría en la que se encuentra permitido avanzar, hasta un paso desde la marca original.

Con el propósito de permitir una práctica segura, en las otras categorías, **no se permite el empuje, ni el giro del Scrum**.

Los jugadores **podrán disputar la posesión de la pelota utilizando el hooking, pero no podrán empujar, ni desplazar la formación**.

Por razones de seguridad, cada pilar deberá tocar el hombro de su oponente y hacer una pausa antes del asimiento en la secuencia de: acuciillarse, tocarse, pausa, y sólo deberán asirse a la voz de "formen" dada por el referí.

Un jugador no debe retener la pelota intencionalmente en el scrum una vez que ha logrado el control de la misma.

Los niños tienen derecho a una práctica segura

El scrum, no debe formarse dentro de los cinco (5) metros de las líneas del touch o dentro de los cinco (5) metros de la línea de goal.

Off Side para el Medio Scrum del equipo que no arroja la pelota:

Para la categoría M14. Según texto oficial de las Leyes del Juego

Para las categorías M13 -12 y M11 -10, el Medio Scrum, no podrá avanzar más allá del pie más rezagado del scrum, hasta que este finalice.

Los jugadores de M 9 –8 -7 años jugarán sin Scrum.

LEY 9: LINE - OUT

	<u>Jugadores que participan</u>	<u>Oposición</u>	<u>Levantar al saltador</u>	<u>Off side. Backs</u>	<u>Disposición</u>	
M.14	9(Nueve)	Si	No	10 m	0	0000000 0
M.13 -12	6 (Seis)	Si	No	7 m	0	0000 0
M.11 -10	4 (Cuatro)	Si	No	5 m	0	000 0
M. 9 - 8 -7	Ninguno	-	-	-	-	-

Propósitos del Line out:

Re iniciar el juego, de una manera, **segura e imparcial**, después de que la pelota esta en touch.

Jugadores que participan en el Line out:

En las categorías **M14**: El número de jugadores es de (9) nueve por equipo y se encuentran distribuidos de la siguiente manera:

- 1 (un) jugador que lanza la pelota + (7) siete jugadores que forman las hileras + 1(un) jugador medio scrum.
- El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 5 m. de la línea de Touch.
- Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos 1 m, de la línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las dos líneas de jugadores.

En las categorías **M13 -12**: El número de jugadores es de (6) seis por equipo y se encuentran distribuidos de la siguiente manera:

- 1 (un) jugador que lanza la pelota + (4) cuatro jugadores que forman las hileras + 1(un) jugador medio scrum.

- El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 4 m. de la línea de Touch.
- Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos medio metro, de la línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las dos líneas de jugadores.

En la categoría **M11- 10**: El número de jugadores es de (5) cinco por equipo y se encuentran distribuidos de la siguiente manera:

- 1 (un) jugador que lanza la pelota + (4) cuatro jugadores que forman las hileras + 1(un) jugador medio scrum.
- El primer jugador de la hilera forma **a una distancia de 3 m.** de la línea de Touch.
- Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos **medio metro**, de la línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las dos líneas de jugadores.
- Los jugadores que forman la hilera, no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación

Los jugadores podrán disputar la posesión de la pelota impulsándose desde el suelo y por sus propios medios, no podrán ser levantados, ni sostenidos hasta regresar al suelo.

En la categoría M 14, en un maul después de un Line out, no se podrá empujar la formación más de dos metros. Para las demás categorías, se permite empujar hasta 1 m, luego que los saltadores hayan apoyado ambos pies en el suelo.

La línea Off-side, durante el Line-out:

En la categoría M14: La línea del off-side significa una línea a diez (10) metros de la línea del line-out y paralela a las líneas de goal o si la línea de goal estuviese a menos de diez (10) metros de la línea del line-out, la "línea de off-side" es la línea de goal.

En las categorías M13 -12: La línea del off-side significa una línea a (7) metros de la línea del line-out y paralela a las líneas de goal o si la línea de goal estuviese a menos de siete (7) metros de la línea del line-out, la "línea de off-side" es la línea de goal.

En las categorías M11 -10: La línea del off-side significa una línea de cinco (5) metros de la línea del line-out y paralela a las líneas de goal o si la línea de goal estuviese a menos de cinco (5) metros de la línea del line-out, la "línea de off-side" es la línea de goal.

Seguridad:

Equipo que lanza la pelota: No esta permitido utilizar a cualquier jugador como sostén para saltar en procura de la pelota o levantar a un jugador, o efectuar el pre asimiento, o sostener en el momento del salto en procura de la pelota.

Equipo que disputa la pelota: No esta permitido cargar al saltador

Consideraciones pedagógicas:

Permitir impulsarse por sus propios medios permitirá desarrollar las destrezas de salto en cualquier situación de juego.

La rápida liberación de la pelota permitirá el desarrollo de destrezas de carreras y de pases.

Con la finalidad de que los jugadores aprendan a lanzar correctamente la pelota, el jugador que ejecuta el lanzamiento deberá sujetar la pelota por sobre sus hombros y desde allí lanzarla al medio de las hileras y arriba de la cabeza del saltador quien procurará obtenerla con ambos brazos. Si el lanzamiento es defectuoso podrá repetirse. De subsistir, se aplican las leyes del juego.

En esta etapa deben aprender a lanzar la pelota, saltar y tomarla con ambas manos, y cubrir al saltador.

El medio scrum no tendrá limitaciones respecto a su juego. Podrá mandarse por la boca o por la cola, de manera tal, de no cortarle creatividad en el juego.

LEY 10: RUCK

Propósito:

Mantener la continuidad del juego cuando se hayan agotados las opciones de carreras, kicks y pases.

Seguridad

Esta formación puede ser riesgosa para los niños que no ingresen de pie y por detrás de la pelota. El referí debe prevenir, cortando el juego inmediatamente si observa alguna acción de peligro

LEY 11: MAUL

Propósitos:

Mantener la continuidad del juego cuando se hayan agotados las opciones de carreras, kicks y pases.

El Maul esta permitido en todas las categorías del rugby infantil. La pelota debe emerger rápidamente de la formación, si luego de ser advertidos, los jugadores **intencionalmente** demoran la salida de la pelota, el referí deberá detener el juego y re iniciarlo según las leyes.

Los jugadores de ambos equipos no podrán empujar más de dos metros, M 14, y un metro para las otras categorías, luego de que los saltadores hayan apoyado ambos pies en el suelo.

LEY 12: SITUACIONES DE CONTACTOS

TACKLE:

Propósito:

Recuperar la posesión de la pelota para contraatacar.

Se permite el uso del Tackle, en todas las categorías del Rugby Infantil. El mismo **debe realizarse desde la cintura hacia abajo**. Esta acción, además de brindar mayor seguridad, permitirá al atacante mantener sus brazos libres para pasar la pelota y dar continuidad al juego.

Ningún jugador debe utilizar el tackle para levantar intencionalmente al portador de la pelota, de manera tal, que pierda el apoyo de ambos pies sobre el suelo.

EMBESTIR:

El jugador portador de la pelota debe intentar eludir con carreras, pases o patadas al defensor, no encontrándose permitido **embestir intencionalmente** a otro jugador.

HAND OFF:

M.14 Según Leyes del juego

M.13 -12 Excepto sobre la cara

M.11 -10 Excepto sobre la cara

M. 9 –8 -7 Excepto sobre la cara

Propósitos:

Escapar de un intento de tackle y retener la posesión de la pelota ante la inminencia de un contacto físico.

El Hand off es la acción, por parte del portador de la pelota, de intentar frenar al tackleador empleando la mano abierta.

El hand off debe ser empleado como un recurso por escapar del tackle, no está permitido que el portador de la pelota corra hacia el defensor con el solo propósito de provocar intencionalmente su uso.

El empleo del Hand off, es un recurso que hace a la **seguridad del jugador portador de la pelota**, quién emplea esta técnica para disminuir el impacto del tackle rival.

El Hand off no es correr con el brazo extendido, sino realizar el intento de apoyarse, desplazar o frenar al tackleador.

LEY 13: KNOCK ON O PASE FORWARD

- M.14 Según Leyes del juego
- M.13 -12 Según Leyes del juego
- M.11 -10 Según Leyes del juego
- M. 9 –8 -7 No hay sanción si el pase forward es involuntario.

LEY 14: KICKS

Propósitos:

Avanzar en el campo de juego.

Se permite el uso del Kick, en todas las categorías del Rugby Infantil, en la categoría M 14, según lo establecido en el texto oficial de las Leyes del Juego. En las otras categorías, si la pelota sale directamente, el juego se re iniciará a la altura desde donde se pateo la pelota.

Los Kicks, forman parte de las destrezas del juego y por lo tanto deben ser enseñadas y estimuladas desde el ingreso al Rugby Infantil. Es de destacar que desaprovechar estas etapas, implicaría ignorar una importante destreza del juego.

En ningún caso se podrá tacklear al jugador receptor de una pelota pateada hasta que este se encuentre sobre sus pies e inicie su carrera.

Seguridad

El o los jugadores que cargan al receptor, deberán esperar a que este tome la pelota e inicie la carrera, pase o pateo y recién podrán tacklearlo. Con esta norma se procura evitar situaciones de riesgo al jugador que espera recibir la pelota.

LEY 15: SALIDAS (Patadas de Inicio y re inicio).

M.14	Sobre pique (Drop)
M.13 -12	Sobre pique (Drop)
M.11 -10	Sobre pique (Drop)
M. 9 -8 -7	Sobre pique (Drop) o patada de aire (Punt)

Hasta la categoría M 11, cada patada de inicio o re inicio deberá ser ejecutada por un jugador diferente.

Propósito:

Que todos los jugadores aprendan a patear la pelota.

Todas las destrezas para todos los jugadores

LEY 16: CONVERSIÓN A GOAL DESPUÉS DE UN TRY

M.14,	Sobre pique, frente a los postes, a la altura donde se apoyo la pelota.
M 13 -12,	Sobre pique, frente a los postes más cercanos.
M.11 -10	Sobre pique, frente a los postes más cercanos.
M. 9 -8 -7	No patea conversión.

LEY 17: LA PELOTA

Tamaño de la pelota:

M.14	Número 5
M.13 -12	Número 5
M.11 -10	Número 4
M. 9 -8 -7	Número 3

LEY 18: INDUMENTARIAS

Calzado:

Se encuentra permitido el uso de zapatillas y botines con suela y tapones de goma, estando vedado el uso de botines con tapones intercambiables, cualquiera sea el material de los mismos.

Protector bucal:

Su uso es obligatorio, desarrollar el hábito del protector bucal desde las categorías infantiles disminuirá el riesgo de lesiones importantes en boca y dientes.

LEY 19: JUEGO SUCIO

El referí, en caso de considerar necesario, ordenará cambiar definitiva o temporalmente al jugador, según la gravedad de la infracción.

LEY 20: **INFRACCIONES A LAS LEYES**

En la categoría M 14, se aplicará el texto oficial de las Leyes del Juego, en las otras categorías, los penales se transforman en Free Kicks.

LEY 21: **PUESTA EN JUEGO DE LA PELOTA**

La marca de un Free Kick, debe ser en el lugar de la infracción. Si el mismo es a menos de 5 m. de las líneas de Touch o de goal, la marca deberá trasladarse hasta los 5 m.

Propósito:

Los jugadores tendrán más opciones y espacios para jugar la pelota, además promoverá la acción de avanzar hacia el in goal adversario y generará mejores apoyos al portador de la pelota.

Los jugadores deberán respetar las siguientes distancias:

Categorías	Distancia mínima entre los equipos
M.14	10 m
M.13 -12	5 m
M.11 -10	5 m
M. 9 - 8 -7	3 m

No se permite jugar rápidamente la pelota a 5 m de las líneas de goal.

El referí no sancionará a un jugador que sin intención o por la velocidad de la puesta en juego de la pelota, no se encuentra en las distancias establecidas.

El referí deberá sancionar a un jugador que luego de haber sido advertido, deliberadamente, no respeta las distancias establecidas.

LEY 22: **ENCARGADOS DE LOS EQUIPOS**

Para desempeñarse como responsable de un equipo, es condición necesaria contar con la aprobación del Curso de Iniciación al Rugby Infantil. "CIRI", desarrollado por la UAR.

Los clubes deberán arbitrar los medios para que un mayor de edad, responsable, acompañe a los jugadores en el traslado a los encuentros, durante todo el desarrollo del partido y el regreso al punto de partida desde donde hubiere asumido su responsabilidad. Esta persona deberá conocer, en todos sus detalles, el presente Reglamento.

Esta vedada la presencia de persona alguna dentro del terreno de juego, se recomienda a los entrenadores, abstenerse de dar indicaciones a los jugadores durante el partido, salvo durante las pausas, oportunidad en que podrán ingresar. Con ésta

medida se trata de evitar todo tipo de presiones que interfieran con el espíritu lúdico del juego.

LEY 23: OFICIALES DEL PARTIDO

Para desempeñarse como referee, es condición necesaria conocer el Reglamento oficial aprobado por la IRB y aprobar el Curso UAR de Referato Didáctico y Preventivo de Rugby Infantil.

El referí de cada encuentro será designado de común acuerdo entre los clubes, y en todos los casos debe vestir ropa adecuada para dirigir el partido.

El referí debe tener una actitud preventiva y docente, por lo que debe conocer a fondo las leyes para saber explicarlas a los jugadores.

Los clubes son responsables de que el referí conozca el texto oficial de las Leyes del Juego de Rugby y las del presente Reglamento.

El referí no permitirá bajo ningún concepto que los entrenadores, jugadores y/o terceros vulneren lo prescripto en la ley anterior.

LEY 24: CONDICIONES CLIMÁTICAS

Podrán ser suspendidos aquellos encuentros que previo a su inicio, y por las condiciones climáticas imperantes, fuera a criterio de los encargados, **consideradas de gravedad** atendiendo la salud y seguridad de los jugadores

Los partidos una vez iniciados, deberán ser terminados de no mediar situaciones que atenten contra la seguridad del jugador, cualquiera fuere la etapa en que se encuentren.

Con el propósito de permitirles una mejor recuperación a los jugadores, en los días muy calurosos o fríos, se podrán agregar hasta 2 minutos, a cada pausa, entre períodos de juego.

LEY 25: PASES DE JUGADORES

En aquellas Uniones donde se registren los jugadores infantiles, los que deseen participar en un club distinto de aquel en que hubiesen jugado anteriormente, deberán solicitar el pase a la Subcomisión de Rugby Infantil respectiva, mediante un formulario donde conste la firma del padre o tutor, argumentando el motivo.

LEY 26: TERCER TIEMPO

Siendo ésta costumbre una de las principales bases que tiene el rugby como deporte fomentando la amistad y la camaradería, cada club hará lo necesario para que una vez finalizados los encuentros, se reúnan todos los jugadores, entrenadores, referee y padres.

TERRENO DE JUEGO

M.14 años	100 m x 60 m	M.11 -10 años	40 m x 30 (Máximo)
M.13 -12 años	60 m x 45 m	M.9 -8 -7 años	30 m x 20 m

