

# FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE RUGBY

Dirección Desarrollo

# GUÍA PEDAGÓGICA RUGBY BABY







PROLOGO	3
PRESENTACIÓN	4
¿QUÉ ES EL RUGBY BABY?	4
¿PARA QUIÉN ES EL RUGBY BABY?	4
¿CUÁLES SON LOS PRINCIPIOS DEL RUGBY BABY?	5
¿QUIÉN PUEDE ORGANIZAR SESIONES DE RUGBY PARA RUGBY BABY?	6
¿QUIÉN EJERCE LA SUPERVISIÓN DE LA ACTIVIDAD?	6
FORMACIÓN	6
HERRAMIENTAS EDUCATIVAS	7
QUE SE ESPERA DEL EDUCADOR	7
LO QUE SE ESPERA DE LAS FAMILIAS	8
INFRAESTRUCTURA	8
EL MATERIAL	9
CONTENIDO Y DESARROLLO DE LOS PERÍODOS DE SESIONES	9
TIEMPO 1: ANTES DEL CAMPO	10
TIEMPO 2: EN EL CAMPO (duración máxima 45 min)	10
TIEMPO 3: DESPUÉS DEL CAMPO	11
PARA IR MÁS ALLÁ	12
SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL RUGBY BABY	13
LAS JORNADAS M6 – PRIMEROS PASOS A LA COMPETICIÓN	
REGLAMENTACIÓN	
LAS JORNADAS - FESTIVALES	
EL MATERIAL	
ROLES DE LAS FAMILIAS	38













# **PROLOGO**

Bienvenidos a la emocionante aventura del rugby para los más pequeños.

Esta guía pedagógica ha sido adaptada con cariño y cuidado del documento de la Federación Francesa de Rugby (www.ffr.fr) para introducir a los niños y niñas menores de 6 años en el apasionante mundo de este deporte lleno de valores, compañerismo y diversión.

El rugby no es solo un juego; es una oportunidad para que los niños desarrollen habilidades físicas, mentales y sociales de manera integral. En esta etapa temprana, nuestro enfoque es crear un ambiente seguro y divertido donde los pequeños rugbiers puedan explorar, aprender y crecer.

A lo largo de esta guía, descubriremos estrategias y herramientas pedagógicas adaptadas a las características particulares de los niños menores de 6 años. Abordaremos el desarrollo motor, la socialización, la construcción de habilidades fundamentales y la promoción de valores como el trabajo en equipo, el respeto y la resiliencia.

El rugby, con su espíritu inclusivo, es el escenario perfecto para que los niños exploren sus capacidades físicas, se relacionen con sus compañeros y adquieran las bases fundamentales que les serán útiles en su crecimiento personal.

Acompañemos a estos pequeños exploradores en su viaje rugbístico, fomentando el amor por el juego y construyendo cimientos sólidos para su desarrollo integral.

Antes de sumergirnos en los detalles, queremos expresar nuestro profundo agradecimiento al Camargo rugby club de Cantabria por su inestimable colaboración en la traducción de este material, demostrando su compromiso con la difusión del conocimiento y la promoción de los valores del rugby.

¡Qué empiece la aventura del rugby para los más pequeños!

CESAR ARCHILLLA
Director de Desarrollo Rugby
Federación Española de Rugby

El genérico masculino se utiliza en esta guía solo con el fin de aligerar la forma y facilitar la lectura.













# **PRESENTACIÓN**

# ¿QUÉ ES EL RUGBY BABY?

Es una actividad lúdica, deportiva y amigable para la primera infancia, permitiendo también participar en la educación del niño y el inicio en las actividades físicas desde una edad temprana. Cuidado, no estamos hablando del deporte del rugby en sí, sino de un rugby adaptado para niños pequeños.

Rugby Baby se integra en un proyecto: educativo y deportivo del club principalmente en juegos, talleres de motricidad multideportiva en los que participan:

- Desarrollo infantil.
- Socialización (aprender a jugar con otros, a jugar con reglas...).

Los niños evolucionan gradualmente de la categoría menor de 6 años (M6)"Rugby Baby" el despertar que es el "rugby de los más pequeños" hacia la categoría de menores de 8 años (M8) y la entrada en el "rugby formativo".

La actividad es también un momento privilegiado de compartir e intercambiar, lo que contribuye a fortalecer el vínculo entre el niño y sus padres. Rugby Baby permite la práctica entre padres e hijos al ofrecer a los padres la oportunidad de participar en las sesiones. El educador debe proponer a los padres ser activos o no y solicitarlos si siente la necesidad. En este caso es necesario e importante que el educador y los padres construyan la sesión.

Con el fin de garantizar una recepción calificada y segura, así como un contenido de sesión adaptado, esta "Guía Pedagógica de Rugby Baby ", aporta un repositorio que enumera los elementos esenciales para dar la bienvenida a los más pequeños, así como consejos y recomendaciones para organizar la actividad en las mejores condiciones.

# ¿PARA QUIÉN ES EL RUGBY BABY?

Rugby Baby está dirigido a niños a partir de 3 años, para algunos hasta 6 años. El niño puede tener licencia (ser asegurado) en un club de rugby afiliado a la Federación Autonómica correspondiente, en la categoría "M6", que corresponde a los años de jardín de infancia o preescolar.













# ¿CUÁLES SON LOS PRINCIPIOS DEL RUGBY BABY?

	CARACTERÍSITICAS DEL NIÑO/A	PRINCIPIOS DEL RUGBY BABY
1	Para evolucionar con seguridad, el niño	Las instrucciones deben ser pocas y estar expresadas
-	necesita entender las instrucciones y reglas del juego.	con gran claridad.
2	Es sensible a la ficción, a los juegos de rol, el	Contar historias, utilizando la noción de placer como
2	niño está en imitación.	base del juego.
3	Su capacidad de atención se reduce, especialmente cuando el juego no le agrada o no encuentra interés en él.	La situación debe tener sentido / el juego debe tener un propósito  Un juego que no funciona necesita ser modificado o reemplazado.
		Construir un tiempo bien definido para sentarse,
		escuchar y contar historias.
		Deja que el niño descubra: poner conos es una aventura.
4	Aborrece la inmovilidad impuesta. Necesita moverse y esforzarse.	La acción debe estar en el centro de las
		preocupaciones del educador.
		Debe evitarse las filas.
	Tada a sudhistica / assasiona a sasasiona a Novada da sidir	Gestiona los espacios limitándolos claramente.
5	Todo se multiplica (emociones, sensaciones). Puede decidir enfurruñarse o abrazarse en cualquier momento durante la sesión.	Dejar que el niño exprese emociones deportivas
	Puede decidir salir de la situación en cualquier momento.	(sentir la velocidad, progresar).
	·	Debe haber alguien que lo cuide si sale del juego.
		Ponte en su lugar, a su altura: literal y
6	El niño piensa en grande.	figurativamente.
		Utilizar materiales adaptados a su tamaño.
_		Descubre todas las habilidades motoras básicas
7	Esta es la edad de oro de la movilidad. Facilidad de movimiento	(correr, girar, gatear, lanzar, saltar, pasar, atrapar, recibir, caer).
		Definir el espacio en el que se encuentra el niño, uso
		de "casas ".
8	Necesita estar tranquilo, sentirse seguro:	Use y repita las mismas situaciones, establezca
	tener puntos de referencia de hábitos	rutinas.
		Mantener un marco de sesión, con Situaciones en
	Delta have first and the second secon	evolución.
9	Debe beneficiarse de un marco emocional seguro.	Involucre a los padres en la sesión, garantice un
	Apego a los padres	ambiente seguro (pocas personas, poco ruido).













# ¿QUIÉN PUEDE ORGANIZAR SESIONES DE RUGBY PARA RUGBY BABY?

Todos los clubes pueden ofrecer la actividad de rugby baby a niños de 3 años o más sujeto al cumplimiento de las condiciones necesarias para su recepción mencionadas en esta guía educativa.

# ¿QUIÉN EJERCE LA SUPERVISIÓN DE LA ACTIVIDAD?

La figura del educador de Rugby Baby es una persona, voluntario o empleado, con licencia en la FFAA - FER. Su compromiso ayuda a asegurar y garantizar la correcta aplicación pedagógica del Rugby Baby para la implementación y animación de las sesiones.

Para dar la bienvenida a los niños al Baby Rugby el educador debe tener el título equivalente al primer nivel de formación de entrenadores.

Las sesiones estarán asistidas por un adulto acompañante, con el fin de garantizar la seguridad y el buen desarrollo de las mismas. Este acompañante deberá tener licencia federativa de delegado-directivo. La supervisión mínima es de un educador cualificado para dirigir menores de 8 años y un adulto acompañante que lo apoye.

# **FORMACIÓN**

El entrenamiento de Rugby Baby se organiza en forma de 3 bloques de habilidades:

- Diseñar y facilitar sesiones adaptadas a los niños.
- o Preparar y acompañar a los menores de 6 años en los primeros pasos en la Escuela de Rugby.
- o Aplicar un enfoque pedagógico; crear y garantizar un clima favorable.

El curso de formación para la obtención del certificado de monitor se obtiene de la formación del nivel primero del itinerario de entrenadores.



#### **BUENOS CONSEJOS**

Hay una brecha significativa entre los niños de 3 años y los de 6 años. Es importante, dependiendo del número de niños a cargo, la distribución por edades y las habilidades:

- Lleve a cabo varios grupos: cada grupo debe ser supervisado por un educador y un adulto acompañante.
- Adaptar el nivel de actividad según los niños.
- Ofrezca múltiples franjas horarias si es necesario.
- Posponer la entrada en Rugby Baby si el educador considera que el niño no está listo para comenzar la actividad.















# **HERRAMIENTAS EDUCATIVAS**

## **QUE SE ESPERA DEL EDUCADOR**

El educador debe incentivar al niño, darle el deseo de practicar Rugby Baby y que vuelva. El educador debe permitir que el niño crezca en el club de rugby.

#### El educador frente a los niños:

- Es acogedor, entusiasta y sonriente.
- Crea un clima de confianza, seguridad emocional, es benevolente.
- Asegura la práctica, los juegos, los viajes.
- Explica claramente las instrucciones mientras y las ilustra con imágenes para cautivar la atención de los niños.
- Adapta las situaciones según el nivel de desarrollo de los niños.
- Está atento a los niños, observa comportamientos, estados de fatiga.
- Establece situaciones que permiten al niño practicar, repetir, dejar espacio para el error y permitir que el niño tenga éxito.
- Valores, fomenta los buenos comportamientos y las buenas intenciones y esfuerzos.
- No fuerce a un niño que no quiere participar, encuentre otras formas de invertirlos y traerlos.
- Sé paciente.
- ...

#### El educador frente a los padres:

- Organiza una reunión, un momento de bienvenida al comienzo de la temporada para presentar a los padres el proceso y el curso de una sesión
- Define el rol y las tareas de los padres durante la sesión
- Deja tiempo con el niño y sus padres para permitir el juego libre con seguridad durante la recepción
- Pida a los padres que participen en ciertos juegos (sea un actor en los juegos)
- Pida a los padres que permanezcan discretos para que los niños se concentren en las instrucciones y el juego.
- Organiza tiempos de intercambio con los niños, otros padres, el educador.













# LO QUE SE ESPERA DE LAS FAMILIAS

Los padres son parte del programa Rugby Baby, pueden, según su voluntad, su disponibilidad, las necesidades del niño, estar presentes e involucrarse en la realización de las sesiones.

El educador sigue siendo, sin embargo, la única persona cualificada y responsable del grupo.

El objetivo es compartir un momento especial con su hijo en un entorno diferente a la familia y también conocer a otros niños, otros padres.

#### Los padres pueden:

- o Intercambiar ideas con el educador para involucrarse en la construcción de la sesión.
- o Participar en la entrada a la sesión jugando con sus hijos por un tiempo limitado.
- Ayudar al educador que los asignará según sea necesario, especial para contribuir a la seguridad.
- o Animar, tranquilizar y acompañar a los niños si es necesario
- Jugar con los niños (los juegos permiten que los padres participen).
- o Comparta una experiencia con los niños y otros padres.
- Organizar los tiempos de intercambio antes, durante o después de la sesión con otros padres sobre diversos temas.
- o Involúcrate en la vida del club (organización de eventos festivos, salidas, etc....).
- o Practicar rugby en el ocio (organizar entrenamiento de rugby).

#### **INFRAESTRUCTURA**

La actividad de Rugby Baby debe, en la medida de lo posible, llevarse a cabo en su totalidad al aire libre, sobre hierba natural o campo sintético. En clima lluvioso o demasiado frío, o en el caso de un campo de mala calidad, la actividad tendrá que realizarse en interiores, en un gimnasio o en una sala. Los baños deben ser accesibles y estar cerca del área de práctica.



#### **BUENOS CONSEJOS**

Si el club no dispone de un espacio interior lo suficientemente amplio como para practicar la actividad en caso de mal tiempo, es posible ofrecer otras actividades que requieran menos espacio en el club por ejemplo (talleres de dibujo, juegos, actividades manuales...)













#### **EL MATERIAL**

Es importante utilizar equipos adaptados a la categoría de edad.

- 8 petos reversibles de 3-5 años
- 8 balones de gomaespuma Talla 2
- 1 juego de 40 conos
- 20 grandes petos flexibles
- 1 túnel
- 6 puestas de agilidad y soporte
- 8 cinturones + 16 cintas
- 4 aros planos 40 cm
- 4 aros planos de 60 cm
- 6 mini conos ajustables
- 2 juegos de 6 balones





#### **BUENOS CONSEJOS**

Se prefieren materiales flexibles y coloridos

# CONTENIDO Y DESARROLLO DE LOS PERÍODOS DE SESIONES

El objetivo es hacer que el niño participe en una aventura de Rugby Baby dentro de su club. Para ello, recomendamos la organización de sesiones en 3 etapas distintas.

- 1. ANTES DEL CAMPO
- 2. EN EL CAMPO
- DESPUÉS DEL CAMPO



### **BUENOS CONSEJOS**

Para que el niño cree puntos de referencia y hábitos, usted debe favorecer:

- El mismo marco de sesión.
- Los mismos espacios en el suelo.
- Los rituales con los 3 tiempos identificativos.

Es esencial que el educador prepare su sesión con anticipación. Si el contenido planificado no se pudo realizar en su totalidad, no se preocupe, las situaciones se pueden utilizar para la próxima sesión.













#### **TIEMPO 1: ANTES DEL CAMPO**

Este es el tiempo de recepción para padres e hijos. Para los más pequeños, la bienvenida es fundamental, para que tengan confianza y quieran volver. Los niños pueden moverse libremente en parte del campo con los padres. Esto puede dar tiempo para que el educador instale el equipo si aún no está hecho.



#### **BUENOS CONSEJOS**

Instalar espacios y equipos antes de la llegada de los niños.

# TIEMPO 2: EN EL CAMPO (duración máxima 45 min)

Las situaciones se organizan en espacios de juego representados por casas de 3 colores diferentes: azul, blanco, rojo,

Cada casa representa un tamaño diferente, temas de juego y situaciones específicas. Si la actividad se realiza en un gimnasio, el tamaño de las casas se puede adaptar y reducir.

La sesión comenzará en la casa azul, continuará en la casa blanca, luego en la casa roja.



#### **BUENOS CONSEJOS**

- El educador diseña las situaciones propuestas en el apéndice.
- Adapta el número de situaciones y la dificultad según el grupo y el nivel de cada una.
- No debe dudar en reutilizar las mismas situaciones durante las sesiones, para hacerlas evolucionar según las habilidades del grupo.
- Durante la sesión, una vuelta a la casa azul es posible para un retorno a la calma de los niños o instrucciones.















#### La Casa Azul: 8m x 8m

La casa azul es la más pequeña, es el lugar que simboliza la entrada y salida de la sesión. Los niños se reúnen al principio y al final de la sesión, sentados y atentos. Este es el momento de presentación e intercambio sobre el tema de la sesión, los juegos previstos, la declaración de las reglas. La casa azul se utiliza para el calentamiento colectivo y los juegos de lucha libre. También se puede utilizar en cualquier momento durante la sesión para calmarse, para hacer pausas para las bebidas y la presentación del próximo juego.



#### La Casa Blanca: 10m x 15m

La casa blanca es un espacio intermedio donde se pueden organizar pequeños juegos de evasión a baja velocidad.



#### La Casa Roja: 22m x 15m

La casa roja es el campo más grande, está dedicado a juegos con objetivos concretos y juegos colectivos.

# TIEMPO 3: DESPUÉS DEL CAMPO

Este es el final de la sesión, planifique un regreso a la calma antes de finalizar la actividad con el almacenamiento de los materiales utilizados. Es importante involucrar a los niños en el almacenamiento de materiales, contribuye al aprendizaje. Cada niño está empoderado a través de tareas que deben realizarse.



#### **BUENOS CONSEJOS**

Para que el momento de almacenamiento sea más divertido puedes darle un nombre al lugar donde se almacenará el equipo: el baúl del tesoro. El educador define tareas y distribuye roles para que todos participen en la orden.















Guía pedagógica Rugby Baby

#### Volver a la calma

Los niños se reúnen en la casa azul, para volver a la calma, permitiéndoles expresarse sobre la experiencia de la sesión. Los ejercicios de relajación promoverán su regreso a la calma.

#### Salida: fin de la actividad

Es un momento de intercambio con los padres, y los padres entre ellos. Los niños se van con un adulto autorizado.

#### PARA IR MÁS ALLÁ

Durante la temporada, y para niños de 3 años las jornadas/festivales están prohibidos, no debe hacerse encuentros con otras Escuelas de Rugby.

Sin embargo, es posible organizar una sesión de Rugby Baby bajo la forma de una excursión a un parque, al zoológico, por ejemplo.

Para los niños de 4 y 5 años, las jornadas/festivales están autorizadas en las condiciones que se presentan a continuación.

FECHA DE NACIMIENTO	TENER 3 AÑOS	TENER 4 Y 5 AÑOS
Participación en jornadas / festivales M6	PROHIBIDO	AUTORIZADO

La participación en las jornadas / festivales se rige por los siguientes principios:

- Cumplimiento de los requisitos de edad mencionados anteriormente.
- Participación para un club en 1 o 2 jornadas/festivales por mes máximo organizada por su federación autonómica.
- Planificar talleres específicos que cubran situaciones de Rugby Baby.
- Cumplimiento de las normas y tiempo de juego para la categoría M6.
- Secuencia de jornadas/festivales M6:
  - o Establecimiento de talleres.
  - o Enfrentamientos por nivel de aprendizaje.
  - Préstamo de jugadores posible y recomendado para hacer jugar a todos los chicos (5 vs 5 máximo).













# SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL RUGBY BABY

Con el fin de acompañarlo en la implementación de las sesiones de Baby Rugby, ofrecemos situaciones de juego clasificadas por "color de la casa" (según el tamaño del campo, el tema del juego) y por "número de estrellas "(dependiendo de la dificultad de la situación): 1 estrella: nivel fácil; 2 estrellas: nivel intermedio; 3 estrellas: nivel avanzado.

Cada situación es evolutiva para permitir que se adapte de acuerdo con el número y habilidades de los niños.

Casa	No	Situación	Nivel
	1	Juega con tu pelota	*
	2	Cara a cara	*
	3	Ardillas enjauladas	**
Casa Azul	4	Los transportistas	**
Casa Azui	5	Tortugas	**
	6	El Gran Bazar	*
	7	Hagamos un viaje al zoológico	*
	8	El mapa del tesoro	*
	9	Pollos y zorros	**
□□□ Casa Blanca	10	Los tentáculos del pulpo	**
Casa Bialica	11	El río cocodrilo	***
	12	El pase	***
	13	El cangrejo mágico	*
	14	La marca	*
	15	El trenecito	*
	16	Lobos y zorros	**
	17	El bosque de Elfos	**
	18	El fantasma del Galeón	**
	19	Huevos de dinosaurio	**
	20	Túnel de burbujas	***
	21	La caza de diamantes	***
	22	El autoestopista	***
	23	Traspasar el muro	***
Casa Roja	24	Las Jornadas M6 "Primeros pasos en la competición"	***













# LA DISPOSICIÓN DE LOS ESPACIOS



#### ORGANIZACIÓN:

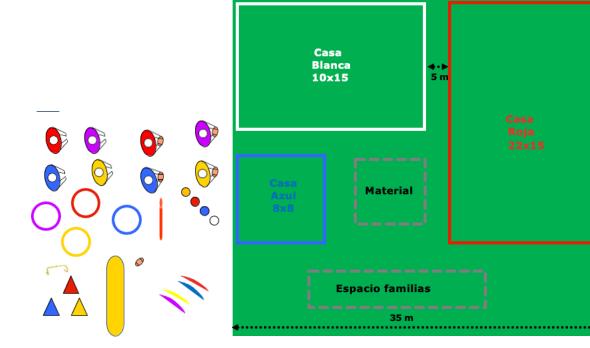
Para tranquilizar a los niños y acogerlos en las mejores condiciones, es importante que los espacios de juego dedicados al Rugby Baby sean idénticos de una sesión a otra.

- Elija el terreno más accesible y el más cercano a las instalaciones (punto de agua y baños).
- Preferir espacios cerca de la entrada del campo que sean más fáciles de acceder para los niños y que faciliten la observación y la participación de las familias.
- No tengas miedo de instalar suficientes conos para que los espacios estén bien definidos.



### **EL MATERIAL**:

#### **ESPACIO:**















8





# JUEGA CON TÚ PELOTA











CASA AZUL

#### EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:

Despertar, manipular, tocar la pelota.



#### **EL MATERIAL:**

balones, conos.



#### ORGANIZACIÓN:

Situación de calentamiento al comienzo de la sesión. Los niños/as se sientan en un semicírculo frente al educador/a que hará la demostración.

Este ejercicio anuncia el comienzo de la sesión. Se dan varias instrucciones a los niños/as para que se familiaricen con el balón (de rodillas, balón frente a ti, giro el balón en mis dedos, como arcilla para modelar, Aplasto mi brazo extendido, la espalda plana, me acuesto con la pelota debajo del estómago y trato de rodar hacia adelante y hacia atrás extendiendo mis brazos "como Superman", me siento en mis piernas, separo las piernas y trato de tocar la punta de mis pies contando hasta cinco y luego hasta diez.



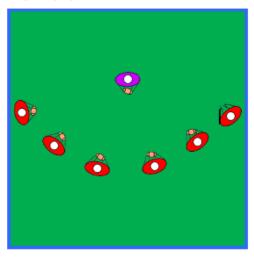
#### PAPEL DE LAS FAMILIAS:

Acompañar a los niños/as.



#### LAS VARIANTES:

- Sentado en el balón con los brazos
- · levantados hacia el cielo
- Ponerse de pie y girar la pelota alrededor de la cintura
- Ponerse de pie con las piernas separadas y tratar de rodar la pelota entre las piernas
- · Usa diferentes balones.



















# **CARA A CARA**





NIVEL★







**EL MATERIAL:** 

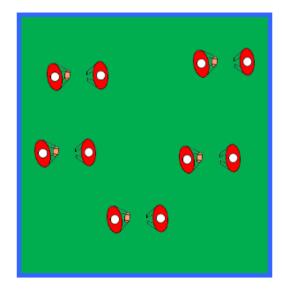
Conos, balones.



#### **ORGANIZACIÓN:**

Los niños estarán de dos en dos, cara a cara e intercambian el balón. Al principio con un rebote, luego sin un rebote.

#### **ESPACIO:**





#### **PAPEL DE LAS FAMILIAS:**

5 min

Acompañar a los niños/as.



- Usar diferentes balones
- Variar los pases (número de rebotes, uso del pie) Variar distancias
- Variar direcciones















# ARDILLAS ENJAULADAS











NIVEL



#### **EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:**

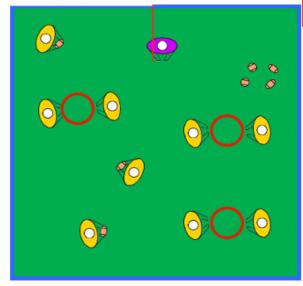
Correr con una pelota, orientarse, reaccionar rápidamente a una señal, ajustar sus movimientos según el objetivo, buscar espacios libres y respetar las reglas del juego.



#### ORGANIZACIÓN:

Situación de calentamiento comienzo de la sesión. Dos niños se enfrentan cogidos de la mano por encima del aro, es la jaula. En la señal "Ardilla" dada por el educador/a, las ardillas salen de las jaulas (aros) soltando sus manos y salen a caminar. En la segunda señal de "retorno" las ardillas deben encontrar un aro y formar una jaula con otra ardilla tan pronto como sea posible. Las ardillas que ganan son las que han reformado una jaula. Tenga cuidado, inicialmente algunas ardillas no tienen jaula. Cambie las parejas en las jaulas regularmente.

#### **ESPACIO:**





#### **EL MATERIAL:**

Aros, balones.



#### **PAPEL DE LAS FAMILIAS:**

Las familias pueden participar en la situación y así ayudar a los niños/as a entender el juego.



- Número de ardillas sin jaulas
- No regrese dos veces a la misma jaula
- Variar los modos de desplazamiento (gatear)
- Dar restricciones a las ardillas (buscar una avellana (balón) antes de unirse a una jaula
- Usar diferentes balones

















### TRANSPORTISTAS









### \*\* CASA AZUL

#### **EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:**



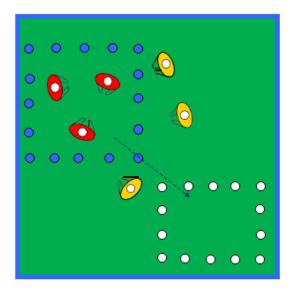
Actuar/reaccionar, equilibrar/ desequilibrar, controlar/voltear fuerzas distintas. Usar la fuerza del otro, cambiando el centro de gravedad del oponente.



#### **ORGANIZACIÓN:**

Equipos de 3 o 4 niños/as, los rojos (muebles) están en su zona inerte (azul). Los amarillos (transportistas) deben transportarlos a la zona blanca. Los muebles deben estar degastados (no tirar o tirar los muebles). Se debe conseguir ser el último en el juego para ganar.

#### **ESPACIO:**





#### **EL MATERIAL:** Conos y petos.



#### **PAPEL DE LAS FEMILIAS:**

Acompañar a los niños/as



- Variar distancias
- Tiempo limitado: cuenta el número de oponentes restantes.
- Variar la posición de los muebles (en la espalda, sentados, arrodillados, agrupados)
- El equilibrio de poder.









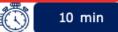






## **TORTUGAS**









#### EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:



Actuaran/reaccionaran, equilibrarán/ desequilibrarán, controlarán, girarán, empujarán, tirarán, resistirán, extenderán soportes, dirigirán fuerzas, usarán la fuerza del otro oponente cambiando el centro de gravedad.

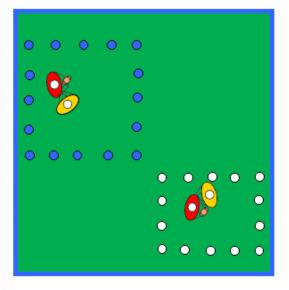


#### ORGANIZACIÓN:

Dos equipos de 3/4 niños/as. Los rojos (tortugas) están en su zona (azul), cuatro apoyos en el suelo, con la bola debajo del vientre.

Los amarillos deben girar a las tortugas sobre sus espaldas, mantenerlas quietas durante 3 segundos y agarrar el globo.
Cambio de rol después de 2 intentos. Luego cambio de oponente.

#### **ESPACIO:**





# EL MATERIAL:

Conos, petos, balones.



#### **PAPEL DE LAS FAMILIAS:**

Acompañar a los niños/as.



- Si el atacante tiene poco éxito, le quitamos el apoyo y/o podemos ayudar a las piernas.
- Si la tortuga se da vuelta muy fácilmente, extiende las extremidades o incluso se acerca al suelo.















# **EL GRAN BAZAR**









NIVEL ★



#### **EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:**

Moverse hacia objetivos específicos, correr, saltar, reconocer colores...

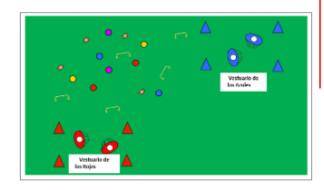


#### ORGANIZACIÓN:

Este juego se lleva a cabo en equipos. Un niño/a se va, y debe recuperar un objetivo para traerlo de vuelta a su vestuario. Pone el objeto en su camerino y su compañero/a puede a su vez irse. Un niño/a lleva solo un objeto a la vez. Los conos son obstáculos, ilos niños/as no pueden saltarlos.

El equipo que trae de vuelta la mayor cantidad de artículos ha ganado.

#### **ESPACIO:**





#### **EL MATERIAL:**

Conos, balones, petos...



#### **PAPEL DE LAS FAMILIAS:**

En este juego las familias podrán ayudar a los niños/as, localizar sus vestuarios y animarlos.



- Juega con colores (los niños solo pueden recoger objetos de un color).
- Los movimientos se pueden hacer de manera diferente, de pie, pero deje que los niños vayan libremente.
- Usa diferentes balones.















# VIAJE AL ZOOLÓGICO









#### EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:

Correr, saltar, hacer slalom, gatear



# EL MATERIAL:

Conos, balones petos, túnel...



#### **PAPEL DE LAS FAMILIAS:**

En este juego, las familias podrán animar a los niños/as y ayudarles a encadenar las áreas en el orden correcto.



#### LAS VARIANTES:

- Añadir obstáculos
- Usar diferentes balones.

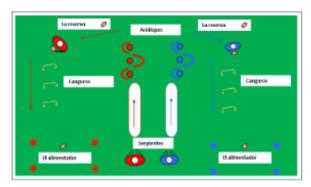


#### ORGANIZACIÓN:

Establecer dos (o más) carreras de habilidades motoras. Cada uno conduce al comedero del zoológico, donde los niños/as, tendrán que depositar comida (balones) para los animales y luego regresar al punto de partida, pasando por la zona de serpientes, luego las antílopes y canguros.

El primero niño/a se va, luego cuando ha depositado su balón en el comedero, su compañero/a se va a su vez.

Te arrastras en el área de serpientes debajo de un túnel, haces slalom en el área de antílopes, recolectas comida de la reserva y saltas sobre los conos en el área del canguro para depositar tu balón en el comedero.

















### **EL CARTA DEL TESORO**









#### **EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:**

Moverse hacia objetos específicos, correr con una pelota en las manos, reconocer colores.



#### ORGANIZACIÓN:

En un espacio limitado, cada niño/a corre con un balón. A la señal del educador/a deben depositar su tesoro (balón) en uno de los cofres (conos en el suelo, por ejemplo).

Cuando todos los niños/as han dejado su pelota, toman otra y el juego comienza de nuevo.

#### **ESPACIO:**





#### **EL MATERIAL:**

Conos, petos y balones.



#### **PAPEL DE LAS FAMILIAS:**

En este juego las familias podrán animar a los niños/as a orientarse hacia sus arcas.



#### LAS VARIANTES:

- El educador/a pide depositar los balones en un solo cofre anunciando un color (o un color por equipo).
- El educador/a puede cambiar la señal (visual, sonora...)
- Los movimientos se pueden hacer de manera diferente, pie de campana, cuadrupedia ...
- Solo se puede depositar uno (o dos) balones por persona.
- Pon obstáculos delante de los cofres...
- Usa diferentes pelotas.











22





### **POLLOS Y ZORROS**









#### EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:

Correr, atrapar balones, esquivar y atrapar a otros niños/as...



#### ORGANIZACIÓN:

Dos niños/as juegan el papel de pollos. Los otros, son zorros y se distribuyen en sus cabañas, simbolizadas por conos en el suelo.

A la señal, los zorros deben ir a robar los huevos del gallinero y traerlos de vuelta a la cabaña.

Para defenderse, las gallinas podrán tocar (o con cinturones) a los zorros antes que entren en el gallinero, tendrán que regresar a sus cabañas antes de que puedan «atacar de nuevo».

Las gallinas también pueden tocar (o con cinturón) a los zorros, una vez que estos últimos han atrapado los balones, tendrán que devolver el balón a las gallinas.

El equipo que logra traer de vuelta más balones gana.



#### **EL MATERIAL:**

Conos, balones y petos.



#### **PAPEL DE LAS FAMILIAS:**

En este juego las familias podrán ayudar a los niños/as a ubicar sus cabañas y animarlos.



#### LAS VARIANTES:

- El número de gallinas y/o zorros
- Toque de juego, cinturón
- Usa diferentes pelotas.











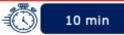






### LOS LADRONES DEL CASTILLO









# EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:

En un espacio delimitado, un niño/a

desempeñará el papel de ladrón del tesoro y lo traerá de vuelta a su

Todos los demás, serán caminantes, y tienen una bandera o cuelgan 2

calcetines o cintas en sus pantalones

para hacerlos colgar de los lados,

A la señal, el ladrón intentará robar

estos serán los tesoros para robar.



ORGANIZACIÓN:



# cintas

**EL MATERIAL:** Balones, conos y



## PAPEL DE LAS FAMILIAS:

En este juego, las familias podrán alentarlos y ayudarlos si es necesario.



#### LAS VARIANTES:

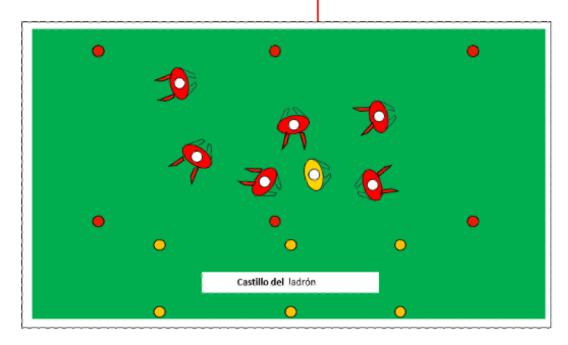
- Establecer «refugios» delimitados en el suelo por conos, en los cuales, los caminantes nos son «atacables»
- Añadir ladrones
- Los caminantes pueden correr con un balón en sus manos
- Usar diferentes balones



#### tantos tesoros como sea posible, en un tiempo limitado y traerlos de vuelta al

castillo.

castillo.













10 min





# EL RÍO CON COCODRILOS









Correr, atrapar balones, evitar y atrapar a los otros niños/as.



#### ORGANIZACIÓN:

El equipo de exploradores (rojo) es colocado a un lado del río. Los balones están dispuestos en un cofre, o en el suelo con un espacio delimitado por conos.

Dos niños/as juegan el papel de cocodrilo (en el río).

A la señal, el explorador debe recuperar los balones, luego cruzar el río cocodrilo para aterrizarlos en la cabaña de los exploradores.

Si los exploradores son golpeados (o atrapados) por cocodrilos, pierden los balones...

Tienen que tener cuidado con los cocodrilos que solo defienden en el río.

### **ESPACIO:**





#### **EL MATERIAL:**

Conos, petos y balones.



#### **PAPEL DE LAS FAMILIAS:**

En este juego las familias podrán animar. Además, podrán ayudar a los cocodrilos a orientarse.



- El ancho del río que facilitará o no el papel de los cocodrilos
- El número de cocodrilos
- Ponerse cocodrilos en cuadrupedia
- Jugar a tocar con 1 mano, 2 manos...etc.
- Usar diferentes balones.















# **EL PASE**











#### EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:

Mejorar la transmisión y recepción del balón.



### ORGANIZACIÓN:

Todos los jugadores trotan alrededor del área de juego.

El educador/a da una de las siguientes instrucciones:

- Pase único
- · Con una sola mano (izquierda o derecha)
- Pases en el aire
- · Varie las direcciones de la carrera.



#### **EL MATERIAL:**

Balones de rugby y petos.



#### **PAPEL DE LAS FAMILIAS:**

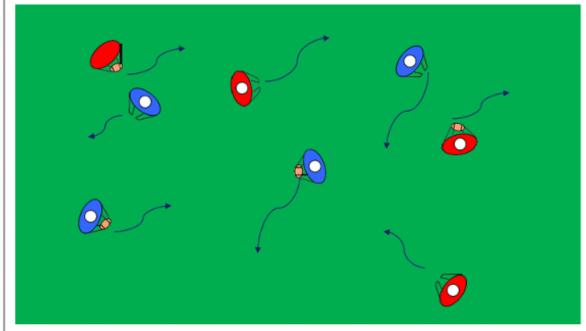
Las familias pueden participar.



#### LAS VARIANTES:

- Usar diferentes balones
- 1 balón para cada 2 y además el oponente intentando recuperar o interceptar el balón.



















#### **EL CANGREJO**











ROJA

#### EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:

Moverse, tomar información, correr, reconocer el espacio de juego limitado, evitar y correr en espacios.



#### ORGANIZACIÓN:

Un niño/a elegido por el educador/a, lleva dos pelotas de tenis en las manos, estas son las garras del cangrejo. Debe pillar (pellizcar) durante el tiempo que sea, a los demás.

Los otros, deben permanecer en la casa (el acuario) tratando de no ser tocados. Cuando se toca a un pez, se convierte en estatua y tiene que estirar los brazos y se libera cuando un pez libre pasa entre sus piernas.

#### **ESPACIO:**



#### **EL MATERIAL:**

Pelotas de tenis.

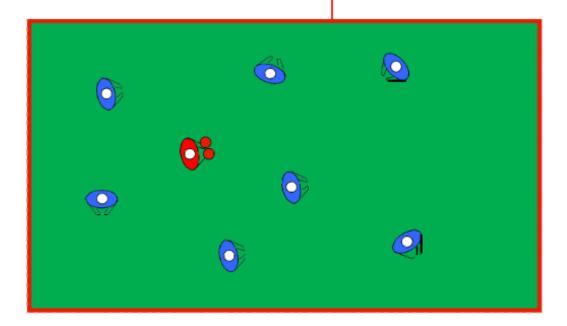


#### PAPEL DE LAS FAMILIAS:

Pueden participar en el juego.



- Puede haber varios cangrejos si el número de jugadores lo permite.
- Cada jugador/a es el cangrejo durante 45 segundos máximo.
- El educador/a puede hacer el cangrejo para lanzar demostrar la situación.
- Las formas de liberar la estatua pueden variar.





















CASA ROJA

#### LA MARCA









#### **EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:**

Moverse a zonas, correr con un balón en las manos, reconocer colores, marcar...teniendo en cuenta a los demás.



#### **EL MATERIAL:**

Conos, balones...



#### ORGANIZACIÓN:

A la señal del educador/a (anuncio de un color), los niños/as, deben ir y depositar su balón en el área correspondiente al color que se ha indicado. El área estará marcada por conos.

Cuando todos los jugadores hayan ensayado, vuelven a su salida que será el punto de referencia durante la duración del juego.





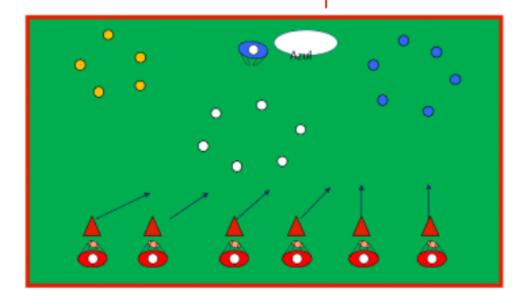
#### **PAPEL DE LAS FAMILIAS:**

Las familias pueden ponerse detrás de la zona de salida de cada niño/a.



#### LAS VARIANTES:

- · Varíe las instrucciones
- Dejar el balón colocado delante de los pies, sentado, atrás, tumbado.
- Los niños/as pueden sostener el balón en la pierna y a la señal, patearla, buscar el balón y ensayar.
- · Usar diferentes balones













28

#### www.ferugby.es





#### **EL TRENECITO**











#### **EN ESTE JUEGO EL ESCOLAR VA:**

Moverse siguiendo al educador/a y sus compañeros, corriendo con un balón en la mano, respetar instrucciones... tener en cuenta el espacio y la distancia.



#### ORGANIZACIÓN:

Situación de calentamiento a comienzo de la sesión.

Los niños/as están en una fila única respetando las distancias de seguridad (brazos extendidos con la pelota sin tocar al compañero/a de enfrente). Se debe insistir en el manejo del balón con dos manos.

A la señal del educador/a, el trenecito se detiene (subir rodillas, brazos extendidos, rodillas deben tocar el balón, tumbarse y rodar por el suelo, brazos estirados por encima de la cabeza, de una manera y luego de otra, etc....) A la señal del educador/a sale del trenecito (tchou, tchou..)

#### ESPACIO:



#### **EL MATERIAL:**

Balones de rugby, conos, picas...

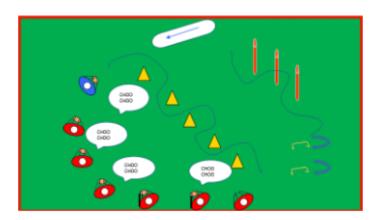


#### **PAPEL DE LAS FAMILIAS:**

Pueden participar en el trenecito



- Sentarse en el balón en cada parada del trenecito.
- Iniciar sin obstáculos y luego hacer pequeños obstáculos.
- · Usar diferentes balones.

















## LOS LOBOS Y EL CAZADOR











#### EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:

Moverse, correr sin balón en un espacio amplio pero delimitado, atrapar las banderas alrededor del educador/a y llevarlas de vuelta a su guarida. Conocer los colores.



#### **EL MATERIAL:**

Balones, banderas y conos.



#### ORGANIZACIÓN:

El cazador (educador o familia) intenta atrapar los balones en la guarida del lobo y traerlos de vuelta a su casa. Los lobos deben atrapar las banderas unidas al cazador y depositarlos en la casa del cazador antes de atrapar una nueva bandera.

educador/a familiar 0 desempeña el papel del cazador debe prestar atención al cambio brusco de dirección y favorecer grandes curvas.

A los niños/as solo se les permite coger una bandera a la vez. El objetivo es permitir que todos atrapen bandera. El juego se detiene cuando el cazador ya no tiene una bandera.



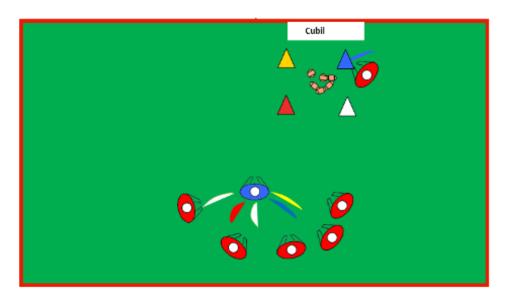
### PAPEL DE LAS FAMILIAS:

Las familias pueden animar y participar en el juego.



#### LAS VARIANTES:

- Una vez que la bandera es atrapada por el niño/a, puede traerla de vuelta a su guarida en el lugar correspondiente al color de la bandera
- El niño/a desempeña el papel del cazador.
- Los niños/as se tumban en sus guaridas para proteger los balones y el cazador rodea la guarida con pequeños gritos.
- Usar diferentes balones.

















# **EL BOSQUE DE ELFOS**





10 min





### EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:

A leer los espacios, correr, equilibrarse, esquivar.



#### ORGANIZACIÓN:

Debemos pedir al mayor número de familias que se distribuyan equitativamente, para simbolizar árboles. Los jugadores son elfos que deben cruzar el bosque en cada llamada del Mago/a (educador/a).

Las familias permanecerán inmóviles durante las dos primeras veces. Y luego el viento se levanta (las ramas se mueven), luego la tormenta, entonces los árboles se arrancan de raíz y se vuelven móviles, pero lentamente.

Los niños/as deben cruzar el bosque lo más rápido posible, sin ser tocados. El niño debe ensayar detrás de la línea de conos.



#### **EL MATERIAL:**

Balones de rugby, conos.



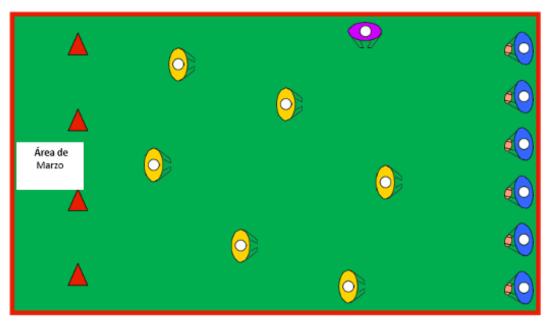
### **PAPEL DE LAS FAMILIAS:**

Involucrar a tantas personas como sea posible para que participen en la sesión.



#### LAS VARIANTES:

- Los niños/as pueden llevar un balón.
- Pueden llevar cinturones y si le tocan una vez, le hacen un rasguño y si le tocan dos, pierden el balón.
- Se pueden invertir los papeles
- Las familias pueden empezar de rodillas.
- Usar diferentes balones.

















# EL FANTASMA DEL GALEON





10 min





NIVEL

CASA ROJA

### EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:

Correr, evitar, atrapar balones.





4 equipos de dos a tres jugadores. Los máximos están en aros en cada rincón de la casa. Cada aro representa un barco pirata. El área de conos en el centro, lleno de balones, representa un galeón en el fondo del agua. Solo un pirata por equipo puede «bucear», recuperar un solo balón y volver a depositarlo en su barco. Cuando está en su aro es turno del siguiente. El juego termina cuando no hay más balones. Las rondas duran 45 segundos como máximo, el equipo que

#### **ESPACIO:**

trajo más balones, gana.



#### **EL MATERIAL:**

Aros, balones, conos y petos.

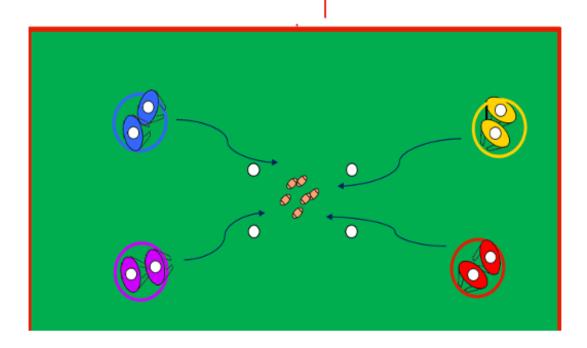


#### **PAPEL DE LAS FAMILIAS:**

Al principio las familias pueden ayudar con el conteo de los balones y luego participar en el juego.



- Las familias o educadores pueden después de varias rondas, jugar en el juego como «fantasmas del galeón» para guardar el tesoro. Cuando toquen a un pirata se inmoviliza y otro pirata del mismo barco debe venir a recuperarlo y traerlo de vuelta a bordo.
- Se pueden añadir obstáculos
- Variar los balones.

















### LOS HUEVOS DEL DINOSAURIO











#### EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:

Moverse, tomar información, correr, identificar espacios, esquivar, cambios de ritmo y dirección.



#### ORGANIZACIÓN:

Todos los dinosaurios llevan un cinturón con dos cintas. Un pequeño dinosaurio debe cruzar a una parte del río para llegar a un huevo de su nido. Hay tres cocodrilos en ese río (arrodillados o sentados) cada uno con su número. Cuando el educador/a de comienzo, anuncia, 1, 2 o 3. El cocodrilo anunciado debe intentar coger la cinta del dinosaurio que cruza. El huevo es válido si el dinosaurio cuando lo deposita en el nido, tiene sus dos cintas.



#### **EL MATERIAL:**

Balones de rugby, conos y cinturones con dos cintas.



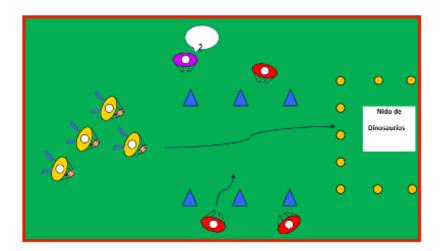
#### PAPEL DE LAS FAMILIAS:

Las familias animan a los niños /as.



#### LAS VARIABLES:

- El educador/a puede anunciar varios números al mismo tiempo.
- El número de cintas.
- El número de cocodrilos
- Tamaño de río que deben pasar puede variar
- Usar diferentes balones.

















# **TÚNEL DE BURBUJAS**









ROJA

#### EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:

Tomar decisiones, correr, reconocer el espacio libre, esquivar y luchar.

Un niño-a escogido por el educador/a

lleva un balón. Debe tocar tantos

jugadores como sea posible dentro del tiempo que tenga el balón dentro de la

Otros participantes deben permanecer en la casa, tratando de no ser tocados. Cuando un jugador es tocado, debe

pasar por el túnel que las familias

tendrán 4 escudos, para poder volver

a jugar. Como máximo el portador del

balón tendrá 45 segundo para tocar a

ORGANIZACIÓN:



#### **EL MATERIAL:**

balones, conos y cintas.



#### **PAPEL DE LAS FAMILIAS:**

Mínimo 4 padres/madres que



sostengan escudos y que hagan un túnel.



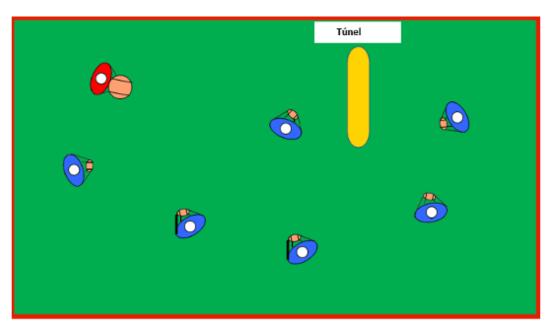
#### LAS VARIANTES:

Posibilidad de varía el número de portadores de balón si es necesario.



los demás.

casa roja.

















#### CAZA DE DIAMANTES









CASA

#### EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:

Correr, tomar decisiones, esquivar a los oponentes, ensayar.



#### **EL MATERIAL:**

Balones, conos y petos.



#### **PAPEL DE LAS FAMILIAS:**

Las familias animan a los niños/as y pueden participar.



#### LAS VARIANTES:

- Usar diferentes balones.
- Reducir el número de balones.

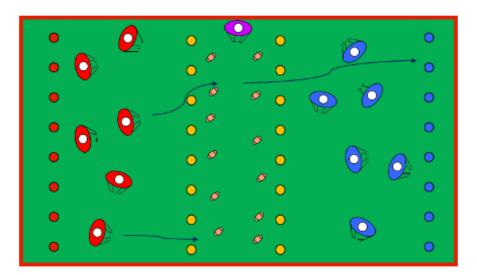


#### ORGANIZACIÓN:

Dos equipos de investigadores de diamantes están repartidos por el terreno y trotar alrededor del espacio. El educador/a, jefe de la mina, da la señal para ir a recuperar los diamantes (balones).

Cada investigador debe recuperar un diamante y traerlo de vuelta al campamento (ensayando en la zona del oponente) lo más rápido posible sin abandonar el campo o dejar caer el balón.

Al principio no hay oponentes (1 balón por jugador), luego gradualmente eliminamos 1 balón en cada pase. Se cuenta el número de ensayos anotados.

















# **AUTOESTOPISTA**





10 min





CASA

# EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:

Moverse, tomar decisiones, correr, esquivar oponentes, ensayar.



#### **EL MATERIAL:**

Balones, conos y petos.



#### **PAPEL DE LAS FAMILIAS:**

Las familias animan a los niños/as y pueden participar.



# LAS VARIABLES:

 Cambiar el diseño de los atascos: 2-2-2 o 3-2-1 o 4-2...



#### ORGANIZACIÓN:

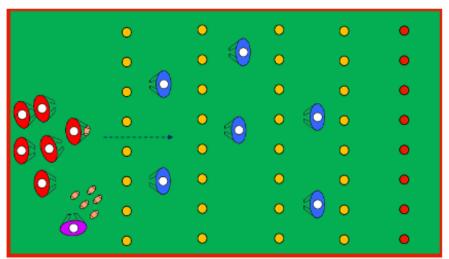
El autoestopista (el balón) debe ser transportado por un coche y una caravana de coches de guardaespaldas. A la señal del educador/a, «en coche» el educador/a da el balón al 1r coche, luego la esconde.

En la segunda señal, «en ruta», el coche líder y los demás avanzan con su autoestopista.

Si los coches acompañados de su autoestopista no llegan a su destino en 15 segundos, entonces 12,10, 8 segundos... se pierde.

Cada grupo hace 3 paradas, y cada vez cambiamos el coche líder. Al final, se cuentan el número de autoestopistas que llegan al destino.



















### TRASPASAR EL MURO









#### EN ESTE JUEGO APRENDERÁN A:

Moverse, correr, coger el balón, tomar decisiones.



#### ORGANIZACIÓN:

Dos equipos se enfrentan: usuarios y oponentes.

En la señal «1» del educador/a: los usuarios pueden moverse y utilizar los espacios libres.

En la señal «2», se deben colocar los oponentes en la pared.

A la señal de «juego», los usuarios deben cruzar el <u>« muro</u> » para ir a puntuar.

Los oponentes deben mantener el formato de la pared y tocar a los usuarios con 2 manos para evitar que pasen.



#### **EL MATERIAL:**

Balones de rugby, conos y cintas.



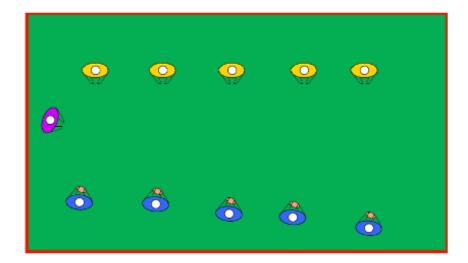
#### **PAPEL DE LAS FAMILIAS:**

Las familias animan a los niños/as y pueden participar.



#### LAS VARIANTES:

- Reducir el número de balones: posibles pases.
- Colocación del oponente y ubicaciones del usuario.













Guía pedagógica Rugby Baby

# LAS JORNADAS M6 – PRIMEROS PASOS A LA COMPETICIÓN

#### REGLAMENTACIÓN

Solo los Educadores con la titulación correspondiente pueden participar en las Jornadas-Festivales organizadas por las Federaciones en cumplimiento con las siguientes obligaciones:

- Participación en 1 o 2 jornadas-festivales por mes
- Tiempo máximo de juego de 30 minutos por día.
- Cumplimiento de las reglas de juego de oposición.

### LAS JORNADAS - FESTIVALES

- Implementación de las situaciones de la guía Rugby Baby.
- Implementación de oposición por nivel de aprendizaje.
- Organización en forma de grupos por nivel de aprendizaje.
- Cualquier organización de semifinales o finales está prohibida.
- Préstamo de jugadores debe ser posible y recomendado para poder jugar todos los niños/as.
- Los balones tamaños 3.

#### **EL MATERIAL**

- Conos delimitando el campo
- Balón talla 3

#### **ROLES DE LAS FAMILIAS**

• Las familias animan a los niños-as desde las limitaciones marcadas.

TIEMPO DE .	JUEGO						
Nº equipos	Nº Jornadas	Nº por jornadas /equipo	Nº tiempos por partido	Tiempo/ juego	Descanso entre periodos	Parada entre 2 partidos	Tiempo total
4	6	3	2	5'	2'	5'	30'
5	10	4	1	7'	2'	5'	28'
6	15	5	1	6'	2'	5'	30'
7	21	6	1	5'	2'	5'	30'















# **REGLAMENTO MENORES DE 6 AÑOS**

RUGBY OPOSICIÓN // 3,5 m por jugador



Г			
L	Nº DE JUGADORES	Prática con 5 ju	gadores (5 vs 5)
	SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas d	lel juego y/o durante una lesión
	CAMPO	22 m (zonas de ensay	o no incluidas) x 15 m
L	BALÓN	Tall	la 3
	TIEMPO DE JUEGO	30 minutos máximo	s por media jornada
	ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 a	años o un educador arbitral
	ANTIJUEGO	de la falta. La sutitu	a la expulsión definitiva, según la gravedad ución es obligatoria. ución, expulsión definitiva.
	DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	por la cintura (del bajo esternón hasta la cintura le l defensor no puede disputar, arrancar o grando debe passisoltarlo.  El apoyo ofensivo de un portador que ha simanos para continuar jugando.  Las percusiones están prohibidas, el portad HAND-OFF NO PERMITIDO Y PERCUSIÓN P	arle, cogerle con las dos manos o abrazarle ira). Toda forma de placaje ESTÁ PROHIBIDA. olpear el balón entre las manos del portador. ar inmediatamente, dar el balón, patearlo o ido atrapado, puede cogerle el balón de las dor debe buscar evadirse de sus adversarios.
		Las acciones defensivas brutales (corbatas zancadillas) están prohibidas y serán pena temporal con sustituciones del jugador san Cuando el portador es agarrado, el educa	s, empujes violentos, tardios, placajes altos, lizadas con puntapié de castigo (expulsión icionado) dor/árbitro indica «agarrado». Entonces el
	PUESTA EN JUEGO	Las acciones defensivas brutales (corbatas zancadillas) están prohibidas y serán pena temporal con sustituciones del jugador san Cuando el portador es agarrado, el educa jugador debe pasar el balón.	lizadas con puntapié de castigo (expulsión cionado) dor/árbitro indica «agarrado». Entonces el
	PUESTA EN JUEGO SAQUE DE CENTRO	Las acciones defensivas brutales (corbatas zancadillas) están prohibidas y serán pena temporal con sustituciones del jugador san Cuando el portador es agarrado, el educa jugador debe pasar el balón. ¿DÓNDE?	lizadas con puntapié de castigo (expulsión cionado)
		Las acciones defensivas brutales (corbatas zancadillas) están prohibidas y serán pena temporal con sustituciones del jugador san Cuando el portador es agarrado, el educa jugador debe pasar el balón.	lizadas con puntapié de castigo (expulsión cionado)  dor/árbitro indica «agarrado». Entonces el  ¿CÓMO?  • Sin retrasar el lanzamiento del juego, se le presenta el balón a un utilizador,
	SAQUE DE CENTRO SAQUE DE CENTRO	Las acciones defensivas brutales (corbatas zancadillas) están prohibidas y serán pena temporal con sustituciones del jugador san Cuando el portador es agarrado, el educa jugador debe pasar el balón.  ¿DÓNDE?  En el centro del campo.  El equipo que recibió el ensayo, desde el	lizadas con puntapié de castigo (expulsión icionado)  dor/árbitro indica «agarrado». Entonces el ¿CÓMO?  • Sin retrasar el lanzamiento del juego,
	SAQUE DE CENTRO SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	Las acciones defensivas brutales (corbatas zancadillas) están prohibidas y serán penai temporal con sustituciones del jugador san Cuando el portador es agarrado, el educa jugador debe pasar el balón.  ¿DÓNDE?  En el centro del campo.  El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	lizadas con puntapié de castigo (expulsión cionado)  dor/árbitro indica «agarrado». Entonces el  ¿CÓMO?  • Sin retrasar el lanzamiento del juego, se le presenta el balón a un utilizador, vigilando que sea un jugador diferente la
	SAQUE DE CENTRO SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO SAQUE DE 22 ADELANTADO O	Las acciones defensivas brutales (corbatas zancadillas) están prohibidas y serán penai temporal con sustituciones del jugador san Cuando el portador es agarrado, el educa jugador debe pasar el balón.  ¿DÓNDE?  En el centro del campo.  El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.  A 3 m de la linea de ensayo  En el punto de la falta, a 3 m de toda linea.	lizadas con puntapié de castigo (expulsión cionado)  dor/árbitro indica «agarrado». Entonces el  ¿CÓMO?  • Sin retrasar el lanzamiento del juego, se le presenta el balón a un utilizador, vigilando que sea un jugador diferente la mayororia de las veces posible.  • El juego arranca cuando el jugador coge
	SAQUE DE CENTRO SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO SAQUE DE 22 ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	Las acciones defensivas brutales (corbatas zancadillas) están prohibidas y serán penai temporal con sustituciones del jugador san Cuando el portador es agarrado, el educa jugador debe pasar el balón.  ¿DÓNDE?  En el centro del campo.  El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.  A 3 m de la linea de ensayo	lizadas con puntapié de castigo (expulsión cionado)  dor/árbitro indica «agarrado». Entonces el  ¿CÓMO?  • Sin retrasar el lanzamiento del juego, se le presenta el balón a un utilizador, vigilando que sea un jugador diferente la mayororia de las veces posible.  • El juego arranca cuando el jugador coge el balón, sin pitido del educador/árbitro.  • Se deben favorecer las puestas en juego
	SAQUE DE CENTRO SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO SAQUE DE 22 ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE PUNTAPIÉ DE CASTIGO	Las acciones defensivas brutales (corbatas zancadillas) están prohibidas y serán penai temporal con sustituciones del jugador san Cuando el portador es agarrado, el educa jugador debe pasar el balón.  ¿DÓNDE?  En el centro del campo.  El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.  A 3 m de la linea de ensayo  En el punto de la falta, a 3 m de toda linea.	lizadas con puntapié de castigo (expulsión cionado)  dor/árbitro indica «agarrado». Entonces el  ¿CÓMO?  • Sin retrasar el lanzamiento del juego, se le presenta el balón a un utilizador, vigilando que sea un jugador diferente la mayororia de las veces posible.  • El juego arranca cuando el jugador coge el balón, sin pitido del educador/árbitro.

Lo prohiben las botas de tacos recambiables.

AL PITIDO DEL EDUCADOR ARBITRAL, EL JUGADOR SANCIONADO POSA EL BALÓN INMEDIATAMENTE EN EL PUNTO DE LA FALTA, SI NO (PUNTAPIÉ FRANCO O 3 m MÁS, O SUSTITUCIÓN SI SON FALTAS REPETIDAS).

LOS EDUCADORES VELARÁN POR EL EQUILIBRIO DE LOS ÉQUIPOS. SIN RESULTADOS NI CLASIFICACIONES.









