



# ORGANIZADOR DEL CONOCIMIENTO Y3/Y4

## VOCABULARIO CLAVE

**Pase:** mover la pelota de un jugador a otro

**Tackle-toque:** toque no agresivo al portador de la pelota, por debajo de los hombros.

**Triángulo de tackle:** tres jugadores defensores implicados en el tackle.

**Evasión:** utilizar el juego de pies para superar a un adversario

**Anotación:** un try que vale un punto

**Onside:** después de un tackle-toque, estar más cerca de la línea de try que del triángulo de tackle, detrás del último pie del triángulo de tackle

## REGLAS

**Pases:** no deben ser hacia delante, es decir, hacia la línea de try en la que se pretende marcar

**Tackle-toque:** debe ser por debajo de los hombros, tras lo cual hay que formar un triángulo de tackle

**Arrancar y pasar:** después de un tackle-toque, el portador de la pelota se da vuelta y el siguiente atacante debe agarrar la pelota y pasarla o patearla en tres pasos

**Cómo marcar:** en posesión de la pelota, apoyarla en el suelo sobre la línea de try

## DESTREZAS

**Pasar:** Mirar al objetivo y luego soltar la pelota hacia el objetivo, con las manos siguiendo el movimiento hacia el objetivo

**Evasión:** Cambiar de dirección o de velocidad para evitar ser tocado

## TOMA DE DECISIONES

**Cómo superar a un oponente:** utilizar la evasión y el pase para desorganizar al defensor

**Ataque:** avanzar al espacio, penetrar la línea defensiva, reciclar la pelota desde el tackle-toque

**Defensa:** negar tiempo y espacio a los atacantes, recuperar la pelota realizando siete tackles-toques o interceptando la pelota.

## CONOCIMIENTOS VALORES

**Relación con el rugby de XV:**

en ataque, el rugby consiste en ir hacia delante donde no hay defensores, por lo que T1 Rugby promueve el pase de la pelota al espacio y, en caso de ser tackle-tocado, favorece a los equipos que se reorganizan y juegan con rapidez

**Trabajo en equipo:** jugar para el equipo

**Respeto:** valorar a todos los involucrados

**Diversión:** jugar para disfrutar del juego

**Disciplina:** ser honesto, justo y respetar las reglas.

**Deportividad:** jugar para ganar, pero no a toda costa



# ORGANIZADOR DEL CONOCIMIENTO Y5/Y6

## VOCABULARIO CLAVE

**Pase:** desplazar la pelota de un jugador a otro

**Tackle-toque:** toque no agresivo al portador de la pelota, por debajo de los hombros.

**Triángulo de tackle:** tres jugadores defensores involucrados en el tackle

Knock on: la pelota cae hacia delante

**Anotación:** un try que vale un punto

**Onside:** después de un tackle-toque, estar más cerca de su línea de try que el triángulo de tackle, detrás del último pie del triángulo de tackle.

**Scrums:** tres jugadores asidos de pie frente a tres jugadores asidos del otro equipo

## REGLAS

**Pases:** no deben ser hacia adelante, es decir, hacia la línea de try que se pretende marcar. Los pases hacia adelante y los knock-ons conducen a un scrum

**Tackle-toque:** debe ser por debajo de los hombros, luego de lo cual se debe formar un triángulo de tackle.

**Arrancar y pasar:** después de un tackle-toque, el portador de la pelota se da vuelta y el siguiente atacante debe agarrar la pelota y pasarla o patearla en tres pasos.

**Cómo marcar:** en posesión de la pelota, apoyarla en el suelo sobre la línea de try

## DESTREZAS

**Pase:** Mirar al objetivo y luego soltar la pelota hacia el objetivo, con las manos siguiendo el movimiento hacia el objetivo

**Evasión:** Cambiar de dirección o de velocidad para evitar ser tocado

## CONOCIMIENTOS

**Relación con el rugby de XV:**

en ataque, el rugby consiste en ir hacia delante donde no hay defensores, por lo que T1 Rugby promueve el pase de la pelota al espacio y, en caso de ser tackle-tocado, favorece a los equipos que se reorganizan y juegan con rapidez

## TOMA DE DECISIONES

**Cómo superar a un adversario:** utilizar la evasión y el pase para desorganizar a un defensor

**Ataque:** avanzar al espacio, penetrar la línea defensiva, reciclar la pelota desde el tackle-toque

**Defensa:** negar tiempo y espacio a los atacantes, recuperar la pelota realizando siete tackles-toques o interceptando la pelota.

## VALORES

**Trabajo en equipo:** jugar para el equipo

**Respeto:** valorar a todos los involucrados

**Diversión:** jugar para disfrutar del juego

**Disciplina:** ser honesto, justo y respetar las reglas.

**Deportividad:** jugar para ganar, pero no a toda costa



# ORGANIZADOR DEL CONOCIMIENTO Y7/Y8

## VOCABULARIO CLAVE

**Pase:** mover la pelota de un jugador a otro

**Tackle-toque:** toque no agresivo al portador de la pelota por debajo de los hombros.

**Triángulo de tackle:** tres jugadores defensores involucrados en el tackle

**Knock on:** la pelota cae hacia delante

**Anotación:** un try que vale un punto

**Onside:** después de un tackle-toque, estar más cerca de su línea de try que el triángulo de tackle, detrás del último pie del triángulo de tackle.

**Scrums:** tres jugadores asidos de pie frente a tres jugadores asidos del otro equipo

## REGLAS

**Pases:** no deben ser hacia adelante, es decir, hacia la línea de try que se pretende marcar. Los pases hacia adelante y los knock-ons conducen a un scrum

**Tackle-toque:** debe ser por debajo de los hombros, lo que lleva a un triángulo de tackle

**Arrancar y pasar:** después de un tackle-toque, el portador de la pelota se da vuelta y el siguiente atacante debe agarrar la pelota y pasarla o patearla en tres pasos

**Cómo marcar:** en posesión de la pelota, apoyarla en el suelo sobre la línea de try.

**Patear:** se puede patear en cualquier parte, pero los jugadores no pueden disputar la pelota en el aire. Cualquier patada que vaya directamente al touch significa un pase libre 2m dentro del campo en línea con el lugar donde se pateó la pelota.

## DESTREZAS

**Pases:** Mirar al objetivo y luego soltar la pelota hacia el objetivo, con las manos siguiendo el movimiento hacia el objetivo

**Evasión:** Cambiar de dirección o de velocidad para evitar ser tocado

**Patear:** dejarla caer sobre el pie, con la punta del pie apuntando hacia el objetivo

## CONOCIMIENTOS

**Relación con el rugby de XV:**

en ataque, el rugby consiste en ir hacia delante donde no hay defensores, por lo que T1 Rugby promueve el pase de la pelota al espacio y, en caso de ser tackle-tocado, favorece a los equipos que se reorganizan y juegan con rapidez

## TOMA DE DECISIONES

**Cómo superar a un adversario:** utilizar la evasión y el pase para desorganizar a un defensor

**Ataque:** avanzar al espacio, penetrar la línea defensiva, reciclar la pelota desde el tackle-toque, manejar el territorio

**Defensa:** negar tiempo y espacio a los atacantes, recuperar la pelota realizando siete tackles-toques o interceptando la pelota

**Formaciones fijas:** aprovechar los espacios de los scrums y lineouts

## VALORES

**Trabajo en equipo:** jugar para el equipo

**Respeto:** valorar a todos los involucrados

**Diversión:** jugar para disfrutar del juego

**Disciplina:** ser honesto, justo y respetar las reglas.

**Deportividad:** jugar para ganar, pero no a toda costa



# ORGANIZADOR DEL CONOCIMIENTO Y9/Y10

## VOCABULARIO CLAVE

**Tackle-tocar:** toque no agresivo al portador de la pelota por debajo de los hombros.

**Triángulo de tackle:** tres jugadores defensores involucrados en el tackle

**Knock on:** la pelota cae hacia delante

**Anotación:** un try que vale un punto

**Onside:** después de un tackle-toque, estar más cerca de la línea de try que del triángulo de tackle, detrás del último pie del triángulo de tackle

**Scrums:** tres jugadores asidos de pie frente a tres jugadores asidos del otro equipo

**Lineout:** tres jugadores de cada equipo se alinean a 1m de distancia y a 2m del touch La pelota se lanza hacia el equipo atacante

## REGLAS

**Pases:** no deben ser hacia adelante, es decir, hacia la línea de try que se pretende marcar. Los pases hacia adelante y los knock-ons conducen a un scrum

**Tackle-toque:** debe ser por debajo de los hombros, lo que lleva a un triángulo de tackle

**Arrancar y pasar:** después de un tackle-toque, el portador de la pelota se da vuelta y el siguiente atacante debe agarrar la pelota y pasarla o patearla en tres pasos.

**Cómo marcar:** en posesión de la pelota, apoyarla en el suelo sobre la línea de try

**Patear:** se puede patear en cualquier parte, pero los jugadores no pueden disputar la pelota en el aire. Cualquier patada que vaya directamente al touch significa un pase libre 2m dentro del campo en línea con el lugar donde se pateó la pelota.

## DESTREZAS

**Pase:** Mirar al objetivo y luego soltar la pelota hacia el objetivo, con las manos siguiendo el movimiento hacia el objetivo

**Evasión:** Cambiar de dirección o de velocidad para evitar ser tocado

**Patear:** dejarla caer sobre el pie, con la punta del pie apuntando hacia el objetivo

## CONOCIMIENTOS

**Relación con el rugby de XV:**

en ataque, el rugby consiste en ir hacia delante donde no hay defensores, por lo que T1 Rugby promueve el pase de la pelota al espacio y, en caso de ser tackle-tocado, favorece a los equipos que se reorganizan y juegan con rapidez

## TOMA DE DECISIONES

**Cómo superar a un adversario:** utilizar la evasión y el pase para desorganizar a un defensor

**Ataque:** avanzar al espacio, penetrar la línea defensiva, reciclar la pelota desde el tackle-toque, manejar el territorio

**Defensa:** negar tiempo y espacio a los atacantes, recuperar la pelota realizando siete tackles-toques o interceptando la pelota

**Formaciones fijas:** aprovechar los espacios de los scrums y lineouts

## VALORES

**Trabajo en equipo:** jugar para el equipo

**Respeto:** valorar a todos los involucrados

**Diversión:** jugar para disfrutar del juego

**Disciplina:** ser honesto, justo y respetar las reglas.

**Deportividad:** jugar para ganar, pero no a toda costa