

## INTENCIONES DEL JUEGO

- Cómo marcar tries
- Cómo superar a los defensores
- Cómo evitar tries
- Jugar a algo que se parezca al rugby

### AB VS C

- Dividirse en tres equipos. Combinar dos equipos para el ataque.
- Tienen tres tackles-toques para marcar. Si son tackleados, arrancan y pasan. NO hay triángulo de tackle. No hay patadas.
- Tienen tres intentos para marcar. Siempre reinician a 10m de su propia línea.
- Después de los tres intentos, el equipo defensor se intercambia con uno de los equipos atacantes.

No	8 vs 4	Campo	40m (a) 40m (l)
----	--------	-------	-----------------

### BULLETBALL

- Marcar un try como de costumbre.
- Pueden correr con la pelota.
- Pueden pasar en cualquier dirección a menos que sea tackle-tocado.
- Si es tackle-tocado debe volver hasta su propia línea de try.
- Los defensores pueden interceptar un pase pero no un pase desde el tackle-toque.
- Cualquier cantidad de tackles pero los atacantes pierden una vida si salen al touch.
- Tres vidas.
- Si la pelota cae al suelo y el ataque puede recogerla dentro de los tres segundos, entonces el juego sigue. Si no, es una pérdida de posesión.
- Después de un try, el equipo que lo recibe reinicia desde el medio con un pase.

### BULLETBALL ACTUALIZACIÓN

- Como Bulletball, pero todos los pases deben ir hacia atrás.
- ¡No hay offsides! Pero la defensa no puede interceptar NINGÚN pase.
- El ataque tiene siete tackles-toques para marcar.

### T1 RUGBY MENOS

<b>-3</b>	Sin scrums, lineouts ni patadas
<b>-2</b>	Sin lineouts, sin patadas
<b>-1</b>	Sin lineouts <b>O</b> sin patadas

### PATEAR, ATRAPAR, MARCAR

- Se juega en un campo estrecho/largo (20m de ancho, 40m de largo).
- Un equipo patear desde su propia línea de try.
- El otro equipo tiene tres tackles-toques para marcar.
- Cualquier error en el ataque significa que reinician desde su propia línea de try con una patada.
- Si el equipo receptor no atrapa la patada que bota antes de que salga al touch, significa que reinician con una patada como se indica arriba.

No	5 vs 5	Campo	20m (a) 40m (l)
----	--------	-------	-----------------

### GANEN EN CINCO

- Idealmente, para que los jugadores menos experimentados adquieran conciencia del espacio en T1 Rugby.
- Sin patadas, lineouts ni scrums.
- El ataque tiene cinco tackles-toques para marcar. Usar triángulos de tackle y arrancar y pasar.
- La defensa puede desafiar al ataque a marcar en menos.
- Eso significa que la cuenta de tackles baja a cuatro o a tres antes de una pérdida de posesión.
- Cada tackle fuera de la cuenta de tackles significa un punto extra si se marca un try.
- Las pelotas golpeadas hacia adelante o que salen al touch significan una pérdida de posesión.

No	5 vs 5	Campo	20m (a) 20m (l)
----	--------	-------	-----------------

### TIKTOK RUGBY

- Jugar T1 Rugby Menos (si corresponde).
- Armar diferentes reinicios para permitir que los jugadores vean las configuraciones: Triángulo de tackle, scrums, lineouts, kick-offs.
- Comenzar caminando y pasar a correr, o comenzar corriendo.
- Usarlo para practicar los reinicios específicos de T1 Rugby cuando estén aprendiendo el juego.

## ADAPTACIONES DE LAS REGLAS

### Regla de posesión

Si un jugador atacante deja caer la pelota y ésta va hacia adelante y cualquiera de su equipo lo recoge antes de tres segundos, mantienen la posesión.

### Dos primeros receptores

Como arriba, pero en vez de eso, nominar a dos jugadores que deben ser el primer receptor.

### Dos jugadores que arrancan

Para ayudar a involucrar a más jugadores, nominar a dos jugadores que sean los únicos que puedan arrancar la pelota de un tackle.

Agregar algo de peligro asegurando que este jugador debe pasar la pelota en cinco segundos (¡o menos!) o el equipo pierde un tackle.

### Debe pasar

El primer receptor debe pasar o marcar. Si es tocado, el equipo pierde DOS tackles o, con jugadores más experimentados, es una pérdida de posesión.