

El Juego de los Sub – 8 Jabatos

REGLAMENTO SUB - 8 JABATOS "DESCUBRIR EL JUEGO"		
NÚMERO DE JUGADORES	7 vs 7	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas en pausas o lesiones	
TERRENO	30 m. x 20 m. (mínimo 25 x 15)	
TIEMPO DE JUEGO UN PARTIDO	3 Tiempos de 10 minutos	
TIEMPO DE JUEGO 1 JORNADA	40 minutos como máximo	
TIEMPO DE JUEGO TORNEO DE 2 DÍAS	70 minutos como máximo (60% uno de los días)	
BALÓN	Nº 3	
PUNTOS	Ensayo: 5 Puntos No hay transformación a Palos	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<p style="text-align: center;">Todo jugador puede: Coger el Balón, Correr con el Balón, Pasar el Balón hacia atrás, Placar al adversario con el Balón, No puede patear el Balón, El Hand-Off no esta permitido</p> <p style="text-align: center;">Todo jugador debe: Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores Soltar el Balón rápido si es placado, Jugar de pie, Placar agarrando, Estar detrás del compañero con el Balón</p>	
PUESTA EN JUEGO	¿DONDE?	¿COMO?
SAQUES DE CENTRO	En el Centro del Campo por medio de un pase	Mediante un pase. El equipo contrario debe estar a 5 metros, el juego comienza cuando el Jugador que va a efectuar el pase coge el balón de las manos del Árbitro
SAQUE DE 22	10 metros de la línea de Ensayo	El Árbitro coge el Balón y lo deja en el suelo en el punto de la infracción, pasa por encima de él y retira al equipo defensor a 5 metros
ADELANTADO O INJUGABLE	"Punto" de la falta, a 5 metros de la línea de Ensayo y de Lateral	
GOLPE	"Punto" de la falta, a 5 metros de la línea de Ensayo y de Lateral	
GOLPE FRANCO	"Punto" de la falta, a 5 metros de la línea de Ensayo y de Lateral	El Juego empieza cuando el Árbitro da tres pasos y un Jugador coge el balón, que debe ser pasada obligatoriamente
TOUCHE	En el punto de salida del Balón, a 5 metros mínimo de la línea de Ensayo	
EXPULSIONES	Temporales: 3 minutos, explicar el motivo al Jugador y al Educador	Durante el Tiempo de la Expulsión otro Jugador ocupa el lugar del Expulsado Se sanciona el Jugador no al Equipo
Obligatorio: Protector Bucal y botas con multitacos El Educador puede estar en la zona de marca		

Características de los Sub – 8 Jabatos

<p>“DESCUBRIR EL JUEGO” en un ENTORNO SEGURO Y DIVERTIDO a partir de la presentación de las reglas básicas Ensayo – Limites del Campo – Derechos y Deberes de los Jugadores – Retenido – Fuera de Juego</p>	
<p>CARACTERÍSTICAS DE ESTA EDAD</p>	<p>Mayor autonomía a nivel motor Ha mejorado su equilibrio y su capacidad de hacer lanzamientos, saltos y en general su control motor Mayor conciencia de sí mismo que en la categoría anterior Les gusta que les miren, les reconozcan lo que hacen y les cuenten cosas nuevas Es muy sensible Son inquietos y necesitan moverse Tienen unos periodos cortos de atención, pero mayores que en la categoría anterior Entran en la edad de la razón Tienen mucha imaginación Es egocéntrico Le gusta explorar su entorno Le gusta competir pero no es buen perdedor aunque pronto lo olvida Su motricidad fina ha mejorado mucho respecto a edades anteriores Necesita confianza, no le gusta que le critiquen, le importa mucho la opinión de los demás Le gusta ayudar</p>
<p>OBJETIVOS</p>	<p>Divertirse Jugando al Rugby</p>
<p>TIPO DE EDUCADOR</p>	<p>Debe ser más un Educador y un Animador que un Técnico</p>
<p>ACTITUD DEL EDUCADOR</p>	<p>Muy cercano, muy positivo, reforzando y enfatizando todas las acciones positivas Debe proponer reglas de comportamiento muy claras y ser muy consistente con ellas Muy dialogante con los Padres</p>
<p>RATIO JUGADORES - EDUCADOR</p>	<p>14 jugadores x 1 Educador</p>
<p>CARACTERÍSTICAS DE LA SESIÓN</p>	<p>Divertidas y Dinámicas Cortas, no más de 1 hora 2 Sesión a la semana</p>
<p>TIPO DE ACTIVIDADES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • En forma de Juego con participación simultanea de todos los jugadores o muy poco tiempo de espera para participar • El Juego Global y las Situaciones Problema deben ser la base de la sesión con muy poco volumen de tiempo dedicado a ejercicios analíticos • Mucha variedad de actividades y siempre que impliquen acción, movimiento • Hay que privilegiar juegos diversos que permitan adquirir habilidades manuales, ayuden a solucionar los problemas afectivos (placaje, suelo, etc.) o que requieran imaginación • Actividades que desarrollen habilidades inespecíficas encadenadas como correr, coger un objeto, lanzar, saltar... para poco a poco entrar en habilidades específicas del Rugby como correr con el balón, pasar el balón... Manipulación del Balón, control manual • Realizar actividades dirigidas a mejorar la motricidad y la coordinación dinámica general: Diferentes tipos de carrera, encadenamiento de acciones, correr y saltar... Disociaciones • Todas las actividades deben realizarse en un entorno seguro y en espacios reducidos

Objetivos y Contenidos de los Sub – 8 Jabatos

OBJETIVOS		CONTENIDOS
GENERALES	Divertirse Jugando al Rugby Descubrir el Juego a partir del aprendizaje de sus Reglas Básicas Perder los Miedos Producir adherencia al Rugby de los jugadores y de sus padres	Las Reglas Básicas: Ensayo, Limites del Campo, Derechos y Deberes de los Jugadores Retenido Fuera de Juego Principio de Acción: Avanzar Caer, Chocar, Agarrar
ESPECÍFICOS	Avanzar en Ataque y Defensa	Orientarse en los diferentes espacios de juego Avanzar decidido hacia el adversario Enfrentarse físicamente Evadirse del adversario Placar al portador del balón Descubrir al compañeros
RESPETAR LAS REGLAS	Conocer la reglas básicas y respetarlas en el juego	Poner el balón en el suelo para ensayar Recolocarse para participar del avance Prohibido ir voluntariamente al suelo. Prohibido sacar el balón entre las piernas (squeeze ball) Prohibido quedarse con el balón agarrado en el suelo
DESARROLLAR LOS VALORES ESPECÍFICOS DEL RUGBY	Potenciar mediante acciones actitudes propios del Rugby y aplicables a la vida en general	Respeto Compromiso Solidaridad Entusiasmo Esfuerzo Confianza
GESTIÓN DE CONTACTOS Y LUCHAS	Proteger el balón en los agrupamientos y canalizar su salida Empujar a los adversarios en los agrupamientos	Luchar con decisión en los agrupamientos Participar activamente en los agrupamientos, alejando el balón del adversario y empujando con los hombros
LANZAMIENTOS DEL JUEGO	Empezar a reconocer los espacios de juego Comenzar a jugar oponiendo los puntos fuertes a los puntos débiles	Ser útil y disponible durante la acción de juego Incidir en la seguridad al aumentar de forma significativa la intensidad de las carreras y de los contactos Incentivar que el juego comience a desplegarse