

EL RUGBY: HISTORIA Y APLICACIÓN EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

Por Emilia Antón Agramonte

1. ANTECEDENTES HISTÓRICOS

Desde que el hombre es hombre, culturas de todo el mundo han practicado diferentes juegos como método para mejorar sus habilidades como cazadores o guerreros. Sólo fue cuestión de tiempo que se introdujera una pelota con el objetivo de pasarla a través o por encima de algún tipo de estructura.

Los sacerdotes de diversas culturas y regiones empleaban objetos más o menos esféricos para adorar a la gran fuente de vida, el Sol. Mediante el juego del ***Tlachtli*** practicado por los aztecas, y en una elegía al misterio del amanecer y el atardecer, se pedía a los participantes que evitaran la parada de la pelota ayudándose de antebrazos, caderas o pies, para que la vida siguiera y las cosechas fructificasen. En la ciudad de Teotihuacán, que empezó a edificarse en tiempos de Jesucristo, se han descubierto murales donde se muestran actividades recreativas con pelotas de diversos tamaños fabricadas a partir de un material elástico que permitía que botaran, el *hule*.

En las culturas mediterráneas, que tuvieron una gran influencia en nuestra cultura occidental, también se hicieron prácticas de deportes con la pelota. En Egipto, por ejemplo, hubo algo parecido al fútbol. En tumbas egipcias, que datan desde el 2500 a. C., se revelan evidencias de juegos similares al balompié. Para que rebotaran mejor los balones, éstos eran fabricados de *catgut* o nervios del animal, y eran envueltos en cuero de venado.

Se tienen noticias de que en la antigua Grecia, concretamente en Esparta, se disfrutaba del **Episkyros**, donde hombres y mujeres desnudos practicaban este juego con una vejiga de cerdo inflada y envuelta en cuero.

Los romanos, durante la conquista de Grecia en el 146 a.C., fusionan este juego para dar lugar al **Harpastum** en el seno de las milicias romanas como ejercicio de adiestramiento de reclutas. En un campo rectangular dos equipos deberán luchar por la posesión de una pequeña pelota para llevarla detrás de la línea del equipo contrario, empleando para ello toda la violencia necesaria.

En el año 43 d.C. los romanos desembarcan en la Bretaña, doblegando la resistencia de bretones y galeses en los 50 años siguientes. A pesar de que los romanos solían respetar las tradiciones de los pueblos conquistados, 400 años de convivencia marcaron ostensiblemente las costumbres y juegos de los bretones. Los bretones incorporaron la competitividad del Harpastum a sus rústicos juegos celtas dando como resultado un juego en el que hombres, mujeres y niños tratan de arrebatarse la posesión de una pelota para posarla sobre una tabla pintada en el límite del pueblo vecino. De este modo el símbolo con el que los celtas adoraban a *Sul*, la diosa celta del Sol, se transforma en **Soule**, el balón que da nombre al nuevo juego de los bretones.

En el siglo XI, los normandos invaden Inglaterra e introducen el *Soule*, extendiéndose su celebración en Carnaval, recibiendo el nombre de **Shrovetide Football o Fútbol de Carnaval**. Por pura coincidencia y paralelamente a las fiestas de Carnaval en Florencia, se potencia el viejo juego romano (Harpastum) disputándose los primeros partidos a principios del siglo XV bajo la denominación de **Calcio**, que significa patada o puntapié.

En 1681 y gracias a la influencia del Calcio florentino se levanta la prohibición de jugar al fútbol en Inglaterra, convirtiéndose en un deporte de “gentleman”, practicado masivamente en universidades y colegios.

2. ORIGEN DEL RUGBY MODERNO

Según la tradición, un alumno de Teología del Colegio de Rugby (Inglaterra), William Webb Ellis, protagonizó en 1823 un suceso de enorme trascendencia en la historia de este deporte. Durante un partido de football o fútbol de carnaval este alumno cogió la pelota con las manos y la llevó hasta la meta contraria obteniendo un gol. A pesar de haber sido puesta en duda la veracidad de este hecho, la IRB (International Rugby Board) acepta este suceso como el primer antecedente del rugby moderno.

Surge entonces la necesidad de unificar las reglas del juego y ponerlas sobre el papel posibilitando de esta manera los encuentros deportivos intercolegiales. Las primeras fueron elaboradas en el Colegio de Rugby y permitían el uso de las manos, los placajes y las patadas por debajo de la rodilla. Consistían en una serie de consideraciones y de 37 reglas que constituyen el primer antecedente reglado de rugby moderno. Del mismo modo diferentes colegios presentan sus reglas y, a partir de 1863, comienzan las reuniones que separarían definitivamente los destinos del *football* y del *rugby*.

El 26 de Enero de 1871 es fundada la Rugby Football Union, celebrándose ese mismo año, en Edimburgo, el primer partido internacional entre Inglaterra y Escocia.

El rugby se populariza en los países con importantes comunidades británicas, especialmente en Australia, Nueva Zelanda, Sudáfrica, las Islas del Pacífico Sur y Argentina.

Hoy en día, la Copa del Mundo de Rugby creada en 1987 se ha convertido en un fenómeno deportivo, mediático y económico que sólo se ubica detrás de los Juegos Olímpicos y los Mundiales de Fútbol, en orden de importancia.

3. APLICACIÓN DEL RUGBY EN LA EDUCACIÓN FÍSICA: *EL RUGBY TOUCH Y EL RUGBY TAG*

Para la práctica del rugby en el contexto escolar se opta por algunas de sus variantes como son: el **Rugby Touch** y el **Rugby Tag**, que obvian la parte violenta del contacto entre jugadores y el mayor número de caídas. Son deportes rápidos, y motivantes, y además posibilitan la coeducación, ya que se practican también con equipos mixtos.

Estos dos deportes se pueden practicar perfectamente en el escuela, ya que sólo precisan de un balón de rugby, petos de dos colores y, en el caso del Rugby Tag, cintas o cuerdas para colocarlas en el pantalón. Respecto al terreno de juego, éste puede ser de cualquier superficie y tamaño, ya que se puede adaptar a las características de los alumnos y al espacio disponible en el centro.

3.1. EL RUGBY TOUCH

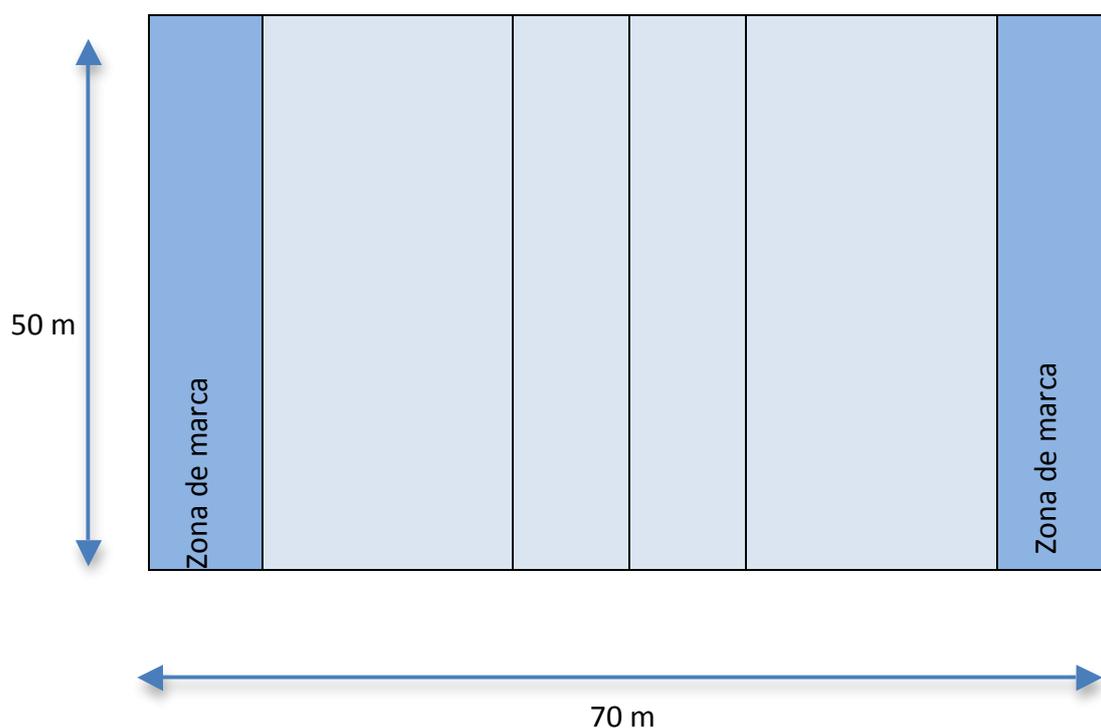
El Touch se inventó en 1969, cuando un entrenador de rugby buscaba reducir la probabilidad de que sus jugadores se lesionaran durante la temporada. También se diseñó para poder jugar en campos de césped seco y en el hemisferio sur durante el verano, mientras que el rugby no se jugaba.

La palabra "*Touch*", traducida de forma literal, quiere decir "toca". Así, para detener a los jugadores atacantes sólo es necesario "tocarlos", en vez de realizar los violentos placajes del rugby.

En 1985 se formó la Federación Internacional de Touch en Australia. Su función se basa en promover y coordinar el desarrollo del Touch por todo el mundo. En la actualidad hay campeonatos mundiales masculinos, femeninos y mixtos, para escolares, jóvenes y veteranos. Asimismo, existe una modalidad en playa donde se reduce el número y las dimensiones del campo.

El Touch es un deporte muy dinámico y no que requiere de unas destrezas motrices especiales, sino de habilidades básicas como son la carrera, los pases y las recepciones de balón. Los equipos pueden ser de diferentes tipos: equipos masculinos, equipos femeninos y equipos mixtos.

Normalmente se juega en un campo de entre 70 y 50 metros, que puede ser reducido en función de las necesidades de los participantes y del espacio disponible. Asimismo, puede jugarse en cualquier tipo de superficie, en la playa, en las pistas de los colegios y en zonas con césped natural o artificial.



Se trata de un juego colectivo de invasión en el que el contacto entre jugadores es mínimo. El único contacto permitido entre los oponentes es el toque con la mano (touch) que realizan los defensores al jugador con balón para poder detener su avance. Además, en este deporte, al contrario que en el rugby, no se puede patear el balón.

Los miembros de cada equipo, que inicialmente son 6, pueden variar en función del tamaño del espacio de juego. Por lo tanto, en la escuela podemos variar tanto el tamaño de la superficie de juego como el número de jugadores.

El objetivo de este juego es llevar el balón a una meta determinada (la zona de marca). Para puntuar, el jugador con balón debe traspasar la línea de marca sin ser tocado y colocar el balón sobre el suelo. Para que esta acción tenga validez, ha de realizarse antes de que el equipo defensor complete seis toques. Es decir, el equipo atacante dispone de un total de seis toques para poder puntuar, en caso contrario cederá su turno de ataque al equipo defensor y pasará a defender.

Algo a destacar del Rugby Touch es la ética del juego, ya que todos los jugadores deben ser honestos al reconocer que han sido tocados por un defensor del equipo contrario.

3.2. EL RUGBY TAG

El *"Rugby Tag"* o *"Tag Rugby"* es una modalidad deportiva de invasión que comparte bastantes similitudes con el rugby, pero que se diferencia de este por no contemplar el contacto físico con el adversario.

La característica fundamental de este deporte es que los jugadores llevan un cinturón o un pantalón corto de "tag rugby" en el cual, pegadas a ambos lados con velcro, cuelgan dos cintas de colores.

En el Rugby Tag cada equipo consta de 12 jugadores, pero sólo están 7 de ellos en el campo.

El terreno de juego es la mitad de un campo de rugby, aunque se puede adaptar también a una pista polideportiva. Las dimensiones máximas de un campo de juego son 70 m de largo por 50 m de ancho (al igual que las del Rugby Touch).

En el Rugby Tag no existen los placajes, y para evitarlos todos los jugadores llevan las dos cintas de colores en el pantalón o en el cinturón. Cuando un jugador del equipo defensor quita una cinta a un jugador del equipo atacante (con el balón), se considera que se ha realizado un placaje (y se denomina "Tag").

Para iniciar el juego después de un "Tag", el jugador al que le han quitado la cinta vuelve al punto de "Tag" y tiene que pasar el balón hacia atrás con el pie a uno de sus compañeros de equipo.

El equipo que ataca tiene que intentar marcar un ensayo. Para poder marcar un ensayo tiene que poner el balón en el suelo, detrás de la línea de marca. En cada posesión, el equipo atacante tendrá cinco oportunidades para marcar y cada vez que la defensa les quita una cinta, perderán una oportunidad.

El equipo que defiende debe intentar quitarle una de las cintas al jugador que posee el balón, para frenar así el ataque de los adversarios y evitar que les hagan un ensayo.

En el Rugby Tag hay una serie de acciones que no se pueden realizar, y que por lo tanto están prohibidas, como son:

- Agarrar al jugador para pararlo y poder así quitarle la cinta.
- Quitar la cinta de un jugador que no tiene el balón.
- Iniciar cualquier tipo de contacto.
- Ponerse delante de un jugador que está corriendo para conseguir un espacio.

Se trata, por lo tanto, de un deporte sin contacto, ya que cualquier forma de contacto intencional está prohibida y puede ser sancionada con una tarjeta amarilla o roja (en este caso el jugador tendrá que abandonar el campo de juego).

Además, cabe destacar que en este deporte no se permite tirarse al suelo para marcar un ensayo o para quitar una cinta. Si un jugador cae al suelo se cuenta como si la defensa le hubiera quitado una de las cintas.

El Rugby Tag ofrece la posibilidad de mejorar la competencia motriz de los alumnos y la cooperación con los compañeros del propio equipo.

4. BIBLIOGRAFÍA

VÁZQUEZ, J.C. (2004): *Manuales para la enseñanza: iniciación al rugby*. Ed. Gymnos.

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE RUGBY <http://www.ferugby.com/>

USERO, F, y RUBIO, A. (1996): *Rugby*. Ministerio de Educación y Ciencia. Madrid.

EMILIA ANTÓN AGRAMONTE