



Cómo se juega al Rubeisbol

Guía práctica para el profesor de Educación Física

El Rubeisbol enfrenta a dos equipos que alternan ataque y defensa. El atacante lanza un balón de rugby y recorre las bases; la defensa recupera el balón y cierra bases para detener o eliminar corredores. Ambos equipos pueden puntuar y gana quien acumula más puntos.

Esta guía explica el juego habitual y propone una forma de introducirlo en clase. Las sugerencias didácticas se distinguen de las reglas de la normativa de Luis Miguel Fariña Barreiro, versión 1.3 del 26 de mayo de 2021.

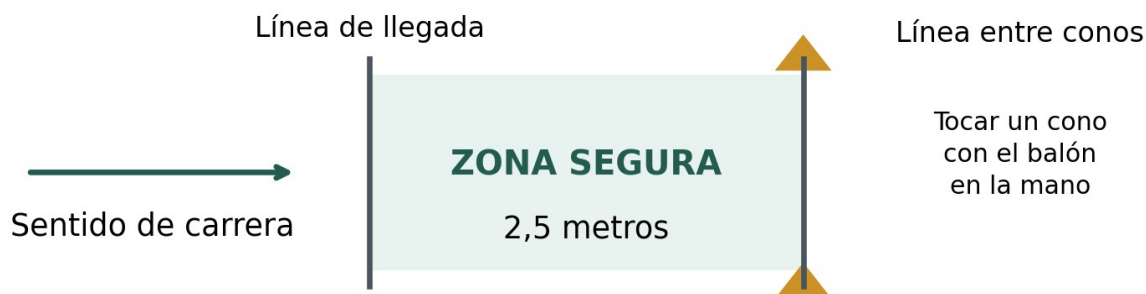
Preparar el material y los equipos

Elemento	Preparación
Balón	Un balón de rugby pequeño o mediano.
Conos	16 en total: 12 para las bases y su cierre, 2 para lanzar y 2 para señalar la meta.
Pista y marcas	Pista rectangular de fútbol sala o balonmano; tiza o marcas para delimitar las bases.
Equipos	El mismo número de participantes en ambos equipos. La normativa orienta hacia 6 a 8 como mínimo y 14 a 16 como máximo por equipo.
Identificación	Petos de colores distintos y una persona que arbitre y anote los puntos.

Organizar el espacio

El recorrido tiene cinco bases y una meta, denominada base 6. El balón debe llegar a la zona de recepción: en una pista de balonmano se utiliza como inicio la línea de golpe franco de 9 metros. Las líneas laterales y de fondo cuentan como parte del campo. La página siguiente muestra la colocación orientativa de los 16 conos.

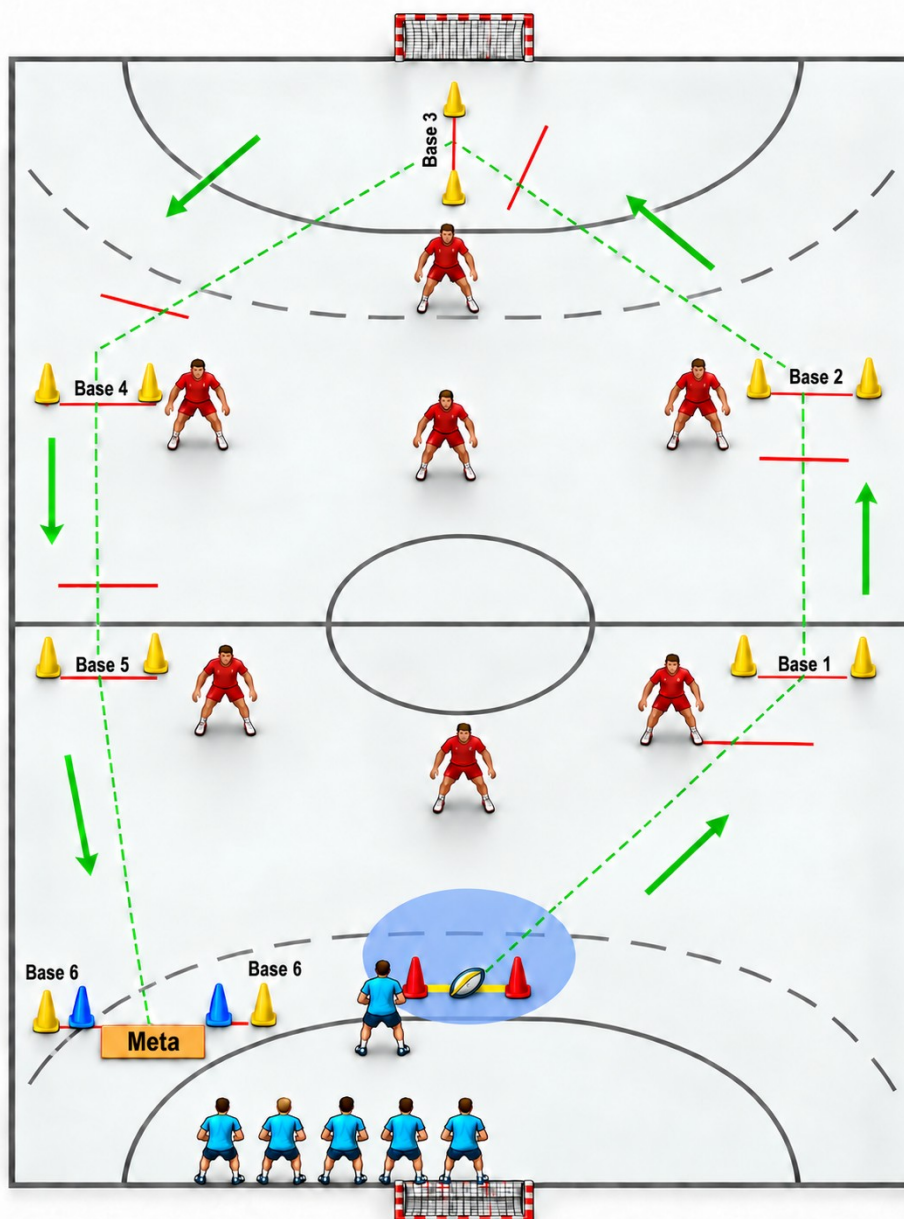
Cada base tiene dos conos y una zona segura de 2,5 metros entre dos líneas. Pueden ocuparla varios atacantes a la vez. Los corredores deben atravesar las bases entre sus conos y respetar el orden del recorrido.



Esquema de una base ordinaria. Dibujo explicativo, sin escala.

Plano para colocar los conos

La imagen muestra la colocación de los conos, la zona de lanzamiento y el recorrido de ataque. Las flechas indican el orden de paso por las bases 1 a 5 hasta la meta o base 6. El dibujo no está a escala.



Colocación por colores

Amarillos: dos para cada una de las cinco bases y dos para cerrar la base 6. Azules: dos para señalar la entrada a meta. Rojos: dos para delimitar la zona desde la que se lanza el balón.

En las bases 1 a 5, trazar la línea entre los dos conos y otra línea 2,5 metros antes, en el sentido de avance. El espacio entre ambas es la zona segura, como muestra el detalle de la página anterior. Para montar el recorrido, consultar también el plano original y dejar espacio suficiente para correr sin choques.

Esquema de colocación de conos y recorrido de ataque. La línea amarilla une los conos rojos de lanzamiento.

El desarrollo de cada jugada

El ataque lanza y avanza

Se sortea qué equipo empieza atacando. Los atacantes forman una fila en la zona de lanzamiento y los defensores se distribuyen por la pista. El árbitro comprueba la preparación y da la señal de inicio.

1 Lanzamiento El primer atacante dispone de 5 segundos desde la señal para lanzar el balón. La caída debe ser en la zona válida; si sale directamente del campo, cae antes de esa zona o toca el techo, el lanzador queda eliminado y la jugada se anula.

2 Carrera Tras lanzar, el atacante intenta llegar al menos a la primera base y puede continuar si las bases siguen abiertas. Quienes estaban en otras bases también pueden avanzar.

3 Espera entre jugadas Antes del siguiente lanzamiento, los corredores deben permanecer dentro de su base sin tocar las líneas. En general, esperan como máximo en la base 5: solo pueden cruzar la meta en las situaciones explicadas en la página siguiente.

4 Nuevo lanzamiento Cuando ningún atacante puede seguir avanzando, la defensa entrega el balón al árbitro. Este lo pasa al siguiente lanzador. En el juego habitual, quien resulte eliminado vuelve al final de la fila para intentar lanzar otra vez.

La defensa recupera el balón y cierra bases

Para cerrar una base, un defensor debe tocar uno de sus conos con el balón mientras lo sostiene. Lanzar el balón contra el cono no sirve. Una base cerrada hace que también queden cerradas todas las anteriores; las posteriores siguen disponibles hasta que se cierran.

Los defensores pueden dar como máximo dos pasos llevando el balón. Para desplazarlo por el campo deben pasarlo entre compañeros. Además, deben dejar libre el recorrido de los atacantes y cederles el paso.

Cuándo está a salvo un corredor

Al cerrarse una base, los atacantes situados en las zonas seguras de esa base o de las anteriores quedan a salvo. Un corredor que esté entre bases queda eliminado si la defensa cierra la base a la que se dirige o una posterior. Si solo cierra una que ya ha dejado atrás, puede seguir avanzando.

Las líneas delimitadoras cuentan para determinar la llegada. Si el corredor está en el aire en el momento del cierre, se considera dentro cuando su primer contacto con el suelo cae en la zona de la base, incluidas sus líneas. La normativa detalla los casos límite en su página 6.

Ejemplo: al cerrar la base 3, también se cierran la 1 y la 2. Quien esté dentro de esas tres bases se salva; quien vaya entre la 2 y la 3 queda eliminado; quien ya haya superado la 3 puede continuar hacia la 4.

Fuente y alcance de la guía

Luis Miguel Fariña Barreiro. El Rubeisbol. Normativa v1.3, 26 de mayo de 2021. Reglas y organización: páginas 4 a 8 y 11 a 13 de la numeración impresa. Esta guía es una explicación didáctica; para arbitrar casos límite se debe consultar el documento original.

www.rubeisbol.com/normativa/Normativa_Rubeisbol.pdf

La meta y la puntuación

Cuándo se puede llegar a meta

Hay dos situaciones que permiten cruzar la meta: la jugada del último atacante que queda por lanzar y una jugada en la que el lanzador completa un homeround. Llegar antes a la base 5 no autoriza por sí solo a entrar en meta.

Un homeround ocurre cuando el lanzador completa todo el recorrido en una única jugada sin quedar detenido por un cierre ni ser eliminado. Se anotan 5 puntos y los demás corredores pueden acompañarlo hasta meta, pasando por todas las bases. La defensa puede eliminar a estos corredores durante el trayecto.

La meta solo puede cerrarse en la jugada del último lanzador o cuando el lanzador que amenaza con completar un homeround ya ha superado la base 3.

Cómo se anotan los puntos

Equipo	Acción	Puntos
Ataque	Un corredor cruza la meta en una jugada que permite hacerlo.	1
Ataque	El lanzador completa un homeround.	5
Ataque	Otros corredores entran acompañando el homeround.	1 por corredor
Defensa	Un único defensor atrapa el lanzamiento antes de que toque el suelo.	1
Defensa	Se elimina a un atacante por lanzamiento inválido, cierre de base o recorrido por fuera de los conos.	1 por eliminado

La recepción en el aire puntúa únicamente si el balón no ha sido tocado por otro defensor. En una jugada ordinaria, atraparlo no elimina al lanzador: el juego continúa.

La jugada del último lanzador

Si la defensa atrapa su lanzamiento en el aire, suma un punto, se anula la jugada, todos regresan a sus posiciones anteriores y el mismo atacante vuelve a lanzar. También repite si resulta eliminado o si nadie consigue entrar en meta.

Si el último lanzador no queda eliminado y al menos un atacante entra en meta, se consume una entrada del equipo. Si el lanzador completa un homeround, esa entrada no se consume.

Cómo termina el partido

Una entrada es una oportunidad de ataque del equipo; no equivale a cada lanzamiento ni a cada corredor que puntúa. Se acuerda el número de entradas antes del partido. En el ejemplo de la normativa, un equipo completa sus dos entradas y después ataca el otro. Se comparan los puntos tras igualar las entradas de ambos equipos; puede haber empate.

Cómo enseñarlo en una clase

Propuesta didáctica propia: explicar primero el recorrido y practicar el cierre de una base antes de jugar. El profesor puede ajustar la organización a la edad del grupo y al espacio disponible, indicando cualquier adaptación respecto a la normativa.

Una primera sesión de 45 minutos

Tiempo	Actividad
5 minutos	Presentar el objetivo, las bases, la meta y las dos formas de puntuar.
8 minutos	Practicar pases y recepciones por parejas, aplicando el límite de dos pasos.
7 minutos	Ensayar con pocos jugadores una carrera y el cierre de una base. Mostrar un caso de corredor a salvo y otro eliminado.
20 minutos	Jugar con la modalidad oficial de una entrada breve descrita a continuación. Alternar los roles y registrar los puntos.
5 minutos	Repasar las decisiones de juego y comentar cómo se han repartido los pases y la participación.

La modalidad breve de una entrada

La normativa ofrece una variante para partidos de unos 15 a 20 minutos: cada equipo tiene una entrada; los atacantes eliminados ya no vuelven a lanzar en su fase de ataque y quien hace un homeround tampoco repite. La fase acaba al terminar la acción del último lanzador. Conviene anunciar estas diferencias antes de comenzar.

Un ejemplo para explicar la jugada

Ana lanza y alcanza la base 2. Su compañero Pablo está en la base 1. La defensa pasa el balón y toca un cono de la base 3: ambos están a salvo si permanecen en sus zonas. Si Pablo aún estuviera entre las bases 1 y 2, quedaría eliminado y la defensa ganaría un punto. Si otra compañera ya hubiera superado la base 3, podría continuar hacia la 4.

Qué debe observar el profesor

Comprobar la validez de los lanzamientos, la posición de cada corredor en el instante del cierre y que las bases se atravesasen entre sus conos. Vigilar los dos pasos de la defensa y mantener despejado el recorrido. Si un defensor da claramente más de dos pasos, el primer cierre no vale: su equipo debe cerrar otra base antes de volver a cerrar aquella. La obstrucción del corredor también invalida el primer cierre y tiene condiciones adicionales en la página 5 de la normativa.

Como aprendizaje, observar si el alumnado elige una base que puede alcanzar, se comunica para recibir y pasar, y colabora en la distribución de los defensores. Estas son sugerencias de evaluación para la clase, no reglas de puntuación.

Beneficios del Rubeisbol

El juego ofrece oportunidades para trabajar capacidades físicas, habilidades motrices y aprendizajes sociales. Los siguientes beneficios son una interpretación educativa de sus acciones y de las ventajas descritas en la normativa.

Beneficios físicos

Resistencia: alterna carreras y pausas, permitiendo trabajar la resistencia mediante esfuerzos intermitentes.

Velocidad y agilidad: requiere acelerar, frenar y ajustar los desplazamientos para alcanzar las bases.

Fuerza y control corporal: los lanzamientos, pases y recepciones permiten trabajar la musculatura y la estabilidad durante el movimiento.

Beneficios psicomotores

Coordinación óculo-manual: relaciona la información visual con los movimientos necesarios para lanzar y recibir el balón.

Orientación espacial: obliga a reconocer las bases, seguir el recorrido y calcular distancias.

Reacción y anticipación: el bote irregular del balón de rugby requiere observar y ajustar rápidamente la respuesta.

Toma de decisiones: permite practicar cuándo avanzar, detenerse, pasar o cerrar una base.

Beneficios psicosociales

Cooperación y comunicación: la defensa necesita coordinar pases y distribuir responsabilidades.

Respeto y juego limpio: ofrece situaciones para practicar el cumplimiento de normas y la aceptación del arbitraje.

Gestión emocional: permite aprender a afrontar errores, eliminaciones y resultados.

Inclusión y pertenencia: puede facilitar la participación de alumnado con distintas habilidades mediante equipos equilibrados y oportunidades para todos.

Cómo favorecerlos en clase

Alternar los roles, reducir las esperas y adaptar el espacio al grupo. Valorar los pases, las decisiones y la cooperación, además de la puntuación. Estos beneficios se favorecen con una práctica regular y tiempos de participación suficientes.

Referencia: Luis Miguel Fariña Barreiro, El Rubeisbol, normativa v1.3 (26-05-2021), apartado «Ventajas del Rubeisbol», página 9 de la numeración impresa. Este apartado es una propuesta didáctica, no una regla de juego.