

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE RUGBY

PLAN DE DESARROLLO INDIVIDUAL DEL JUGADOR MENOR DE 12 AÑOS

Guía de evaluación del
Educador



Comportamiento táctico

Destrezas

Habilidad motriz de empuje

Espíritu del juego





Introducción

El Plan de desarrollo individual del jugador es un sistema de validación de competencias que permite al educador y al jugador tener una visión sobre su evolución rugbística y conocer las habilidades a adquirir para lograr una buena práctica de rugby.

Los grandes ejes del Plan de Desarrollo individual:

- Un sistema que se dirige a las categorías M6 a M12 y que permite validar los aprendizajes.
- Cuatro módulos idénticos para los M6-M8-M10-M12 con criterios y aprendizajes específicos a cada categoría.
- Cada temporada el educador será capaz de ver si esta cumpliendo sus objetivos.
- Poner estas herramientas a disposición para que los educadores evalúen bien las competencias a través de las situaciones de juego.

Esta guía del educador de menores de 12 años permite:

- Acompañar al educador durante el proceso de validación de las competencias adquiridas por el jugador.
- Aportar los contenidos adaptados a la categoría.
- Validar o no las competencias de los jugadores según el ítem con comportamientos observables y comportamientos esperados.

Y le acompaña una **tabla de validación de competencias** que permite completar las competencias adquiridas por cada jugador. (Ver tabla en Excel)

¿Cuáles son los módulos para trabajar?

1. Comportamientos tácticos: Principios y Roles
2. Destrezas: Placar, Duelo y Pase (mano/pie)
3. Habilidades motrices de empuje
4. Espíritu del juego

¿Cómo se desarrolla la validación de las competencias?

El educador del club aplicará los ítems a los jugadores por: situaciones de juego, talleres o partidos.



Comportamiento táctico

El jugador M12 debe tener en cuenta a sus compañeros con el objetivo de mantener la continuidad del juego, fundamentalmente antes del contacto.

El jugador deberá recolocarse tras realizar el pase, pero también deberá ser capaz de desmarcarse antes de tener el balón (pre-acción).

En ataque, avanzar y asegurar la continuidad del movimiento que avanza.

En defensa, impedir avanzar y organizarse para defender con los compañeros próximos.

CUANDO: Estas situaciones se realizarán a lo largo de toda la temporada.

CÓMO: La evaluación se realizará preferiblemente al final de la temporada sobre situaciones jugadas (juego de los relevos), partidos o talleres (3 vs 1+1+1).

Movimiento General del Juego

Ataque en el movimiento general del juego

Principios del ataque

Avanzar individual y colectivamente

Asegurar la continuidad del movimiento que avanza evitando los bloqueos

Roles

Portador del balón (PdB)

Avanzar en los intervalos

Avanzar por los espacios con baja densidad de adversarios

Tener en cuenta al compañero

Tomar la decisión de penetrar o pasar

Elegir al mejor apoyo

Apoyo cercano

Apoyar el eje:

Colocarse en el eje del portador del balón

Aguantar para intervenir con más velocidad y potencia

Apoyar lateralmente:

Colocarse sobre el eje lateral del portador del balón

Alejarse del portador, jugar con el espacio



Defensa en el movimiento general del juego

Principios de la defensa

Avanzar individual y colectivamente

Asegurar la continuidad del movimiento defensivo que avanza → Presión

Oponerse colectivamente sobre el espacio amenazado

Roles

Defensor directo del Portador del balón

- Detener al portador del balón

- Placar al portador del balón

- Cerrar el espacio cercano junto a los compañeros cercanos

- Oponerse directamente o flotar

Apoyo defensivo cercano

- Defender con su compañero cercano

- Oponerse colectivamente sobre el espacio amenazado

- Conservar una reserva defensiva

Gestión de contactos y luchas

Ataque en la gestión de contactos y luchas

Principios

Organizarse en el bloqueo

Salir de los ejes de empuje de los atacantes / defensores

Roles

Portador del balón

- Percutir protegiendo el balón

- Tomar la decisión:

 - Mantenerse de pie

 - Ir al suelo

Apoyo cercano

- Extraer el balón del agrupamiento

- Combatir colectivamente

- Respetar su rol

- Pivotar la presión adversa



Defensa en la gestión de contactos y luchas

Principios

Organizarse en el bloqueo
Impedir el movimiento avanzante

Roles

Defensor directo del Portador del balón
 Girar al portador del balón
 Combatir colectivamente
Apoyo defensivo cercano
 Cogerse y empujar a los atacantes

Lanzamiento del juego

Ataque en el lanzamiento de juego

Principios

Iniciación a las estrategias
Lanzamiento del juego lejos o cerca

Roles

Portador del balón
 Liberarse de la marca del defensor
 Cambiar las trayectorias de carrera
 Avanzar y forzar al adversario a actuar
Apoyo cercano
 Identificar los puntos débiles y utilizarlos

Defensa en el lanzamiento de juego

Principios

Impedir avanzar
Organizarse con los compañeros próximos

Roles

Defensor director al Portador del balón
 Avanzar directamente y forzar al adversario a actuar
Apoyo defensivo cercano
 Avanzar alineados y juntos



Destrezas

PLACAJE

En M12 la organización colectiva toma importancia. La acción del placador se complementa con la presión de la cortina defensiva. El trabajo iniciado en M10 (hacer caer de forma rápida y segura) se continúa añadiendo el concepto de ganar terreno.

CUANDO: La situación presentada más allá de permitir evaluar a los jugadores M12 sobre el placaje, guía al jugador y al educador en los aprendizajes de cada uno. Con este objetivo debe ser realizada de forma regular. De este modo, la validación puede desarrollarse durante toda la temporada.

CÓMO: Es una situación de uno contra uno, por lo que conviene organizar un número de parrillas diferente en función del número de jugadores para evitar periodos de espera demasiado largos (3 jugadores por parrilla permiten una rotación de los roles con tiempo de recuperación óptimo).

ANTES DEL PLACAJE

Encuadre defensivo

- Orientarse hacia el Portador del Balón (PdB)
- Ser responsable de la zona de placaje
- Mantener el alineamiento: hombro exterior del defensor sobre la cadera interna del PdB.
- Ritmo de la aproximación “rápido-lento-rápido”

Posición preplacaje

- Cabeza alta
- Mirada hacia la cadera a impactar
- Boca cerrada (para proteger los dientes) y la lengua pegada al paladar (aumenta la tensión del cuello)
- Aumentar frecuencia y disminuir la amplitud de los apoyos
- Flexión de las piernas (rodillas por delante de los puntos de apoyo)
- Ligero desequilibrio hacia delante (peso del cuerpo sobre las puntas de los pies)
- Posición de los brazos y de las manos (en guardia de boxeo: brazo flexionado / codo en contacto con el cuerpo / mano delante)
- Hombro exterior del placador hacia el hombro interior del PdB (izquierdo/izquierdo o derecho/derecho)

DURANTE EL PLACAJE

Contacto

- Cabeza alta (mirada por encima de las “gafas”)
- Los pies están cerca del placado
- Piernas flexionadas
- Espalda recta
- Desequilibrio hacia delante (peso corporal sobre las puntas de los pies)
- Pie adelantado es el del lado del brazo que impacta
- Lanzar lejos el brazo exterior



- Colocación de la cabeza sobre el lateral del adversario (intentar llegar con la cabeza a la espalda del PdB)

Cierre de brazos

- Agarrar y cerrar los muslos con los brazos y manos (tenazas)
- Mantener la presión de la cabeza sobre el lateral (pegar la oreja)

Piernas

- Empujar de abajo hacia arriba desde el pie fuerte (pie delantero)
- Continuar el empuje desde el pie fuerte (pie delantero)
- Mantener los pies en el suelo

Caída

- Mantener el cierre con los 2 brazos hasta el suelo (no intentar frenar la caída con la mano)
- Controlar al placado con el cierre cabeza-hombro-brazo
- Organizarse para caer sobre el placado (girarse durante la caída si necesario)

DESPUÉS DEL PLACAJE

En el suelo

- Respetar el reglamento (obligaciones placador-placado)
- Soltar al placado
- Levantarse (o salir de la zona si está en el campo contrario)
- Técnica 4 apoyos y levantar las caderas (o rodar)
- Adaptarse lo más rápidamente posible a la situación
- Disputar el balón
- Contra ruck
- Recolocación en la línea defensiva

Las siguientes acciones no permitirán validar esta destreza:

- Placaje alto (por encima de las caderas; prohibido)
- Cabeza en el lugar incorrecto (seguridad)



DUELO

En M12 la asociación colectiva toma importancia. La acción del portador se complementa con la continuidad del apoyo cercano. El trabajo iniciado en M8 y M10 se continúa añadiendo el concepto de hacer avanzar.

CUÁNDO: Este objetivo debe ser realizado de forma regular. De este modo, la validación puede desarrollarse durante toda la temporada.

CÓMO: Esta situación es de 3 vs 1+1+1 ó de 2 vs 1 + 1

EN SITUACIONES DE UNO CONTRA UNO:

- Percibe la colocación y el movimiento del defensor y si hay un desequilibrio lo explota.
- Si no hay desequilibrio intenta crearlo atacando un espacio para irse por el otro.
- Avanza con decisión sin miedo al contacto cuando la situación lo requiere.
- Protege el balón en el contacto, manteniéndolo alejado del contrario.
- Si es placado y cae al suelo deja el balón hacia su campo y lo protege con el cuerpo.
- En el contacto mantiene el avance, mediante el movimiento de las piernas.

EN SITUACIONES DE UNO MAS UNO CONTRA UNO CON (APOYO AXIAL):

- Crea espacio para su apoyo atacando un lado con decisión (mueve al defensor).
- Es capaz de jugar con un pase antes del contacto si la situación lo requiere.
- Es capaz de mantener la posesión en el contacto y mantener el avance con un pase al apoyo axial.
- Percibe la posición corporal del defensor y decide la mejor manera de mantener el avance en función de esta (defensor alto = percusión y pase; defensor bajo = placaje y pase en la espalda)

EN SITUACIONES DE DOS CONTRA UNO CON (APOYO EXTERNO):

- Mueve al defensor hacia el interior para crear espacio para su apoyo.
- Decide correctamente, en función de la reacción del defensor, si pasar o correr.
- Decide correctamente el momento de pase.
- Es capaz de ejecutar el pase con precisión hacia ambos lados.

EN SITUACIÓN DE DOS MAS UNO CONTRA DOS:

- Juega correctamente con el espacio atacando con decisión el hombro interno del primer defensor.
- Percibe correctamente la situación de la defensa (defensor directo y defensor externo) y toma la decisión correcta en consecuencia (correr, jugar con el apoyo axial, jugar con el apoyo externo).



HABILIDADES MANOS Y PIES

El conjunto de las competencias de las categorías base deben ser validadas añadiendo el concepto de rapidez en la ejecución del gesto y de precisión en el juego al pie.

Estos aprendizajes son fundamentales para la evolución del jugador con el fin de que pueda responder al conjunto de situaciones surgidas en el juego y se pueda desarrollar plenamente.

Este bagaje técnico le permitirá formarse a la vez que jugar => qué jugador, qué rugby.

CUANDO: La evaluación de estas competencias puede realizarse durante todo el año en función de la progresión de cada jugador.

CÓMO: A través de circuitos utilizados durante el calentamiento o activación.

PASAR EL BALÓN A UN COMPAÑERO (PASE CON ROSCA)

- Manos colocadas separadas sobre el balón en el tercer cuarto de cada lado del balón
- Armar separando el codo del lado contrario al pase
- Movimiento rápido balanceando los brazos paralelamente al suelo
- Mirada hacia la diana – cabeza – hombro – caderas
- Apoyo de pies fuerte en el suelo para empujarse sobre la pierna contraria al pase
- Orientar ligeramente los apoyos de pies en dirección a la diana
- Empujar con los brazos
- Dar un golpe seco con las muñecas acompañando el balón para acelerar su movimiento de rotación
- Acabar con las manos apuntando a la diana y brazos paralelos al suelo

PATEAR UN DROP

- Coger el balón con ambas manos
- Estirar los brazos para colocar el balón delante del muslo de la pierna que va a golpearlo
- Coger el balón apuntando hacia arriba
- Hacer una ligera flexión de las piernas
- Soltar el balón mientras se balancea la pierna que va a golpearlo
- Colocar el pie de apoyo a la vez que el balón bota en el suelo
- Golpear el balón un ligeramente hacia arriba para que el balón suba
- Levantar ligeramente la punta del pie al final del gesto
- Acabar el gesto con la pierna que golpeó hacia arriba
- El pie de apoyo puede terminar en extensión
- Mantener la mirada sobre el balón para seguir su trayectoria



Habilidad motriz de empuje

En sub12, nos centramos en reforzar y afianzar las habilidades de las etapas anteriores (cuadrupedias, técnicas de empuje, salto horizontal, fortalecimiento a nivel cervical y volteretas) a la vez que integramos un trabajo pre-melé y familiarización con las consignas de esta fase estática.

CUANDO: será continuo a lo largo de toda la temporada.

CÓMO: Los diferentes talleres de trabajo debemos integrarlos siguiendo la progresión de cada sesión en un periodo de varias semanas. No aconsejamos organizar el proceso en la totalidad de una sola sesión.

1 Squat / sentadilla completa

Organización:

Objetivo: Realización de un squat / sentadilla completa

Disposición: 1 jugador con 1 balón

Grupo: 4 niños máximo por taller para reducir los tiempos de espera.

Espacio: pasillo 1m x 1m

Material: 1 balón – 1 pica (o listón para elevar los talones)



Consignas:

Objetivo: hacer una sentadilla profunda con los brazos por encima de la cabeza

Instrucciones: el jugador parte de pie, completamente recto, con el balón en las dos manos y los brazos totalmente estirados, pies paralelos (ancho de pies a la anchura de los hombros) y talones en el suelo. La mirada al frente (si la cabeza mira hacia abajo provocaremos arqueado de la espalda). Una vez estemos en esta posición procederemos a la realización de la sentadilla profunda.

Criterios de control que debemos tener en cuenta:

- El jugador desciende de manera controlada, con equilibrio y los muslos lo más cercanas al suelo.
- Brazos verticales y estirados / Tronco erguido
- Flexión de rodillas: ángulo del muslo con la pierna $< 90^\circ$
- Flexión de tobillos: ángulo de piernas con pies $< 90^\circ$
- Sin desplazar los pies
- Flexibilidad de los talones, si se despegan del suelo (si elevamos los talones realizamos el ejercicio sobre un listón /regla o un pequeño saliente (máx. 40mm)).

Factores claves:

- Estabilidad del cuerpo durante el test.
- Brazos verticales y estirados.
- Tronco vertical, no se inclina.
- Flexión de rodillas $\hat{A} < 90^\circ$
- Flexión de tobillos $\hat{A} < 90^\circ$
- Talones en el suelo.



Video: <https://youtu.be/OHTrj1Gyrno>



2. Desplazamientos en cuadrupedia

Organización:

Objetivo: Me desplazo en 4 apoyos y en todas las direcciones

Disposición: 1 jugador

Grupo: 4 niños máximo por taller para reducir los tiempos de espera.

Espacio: pasillo 3m x 3m

Material: 4 conos

Consignas:

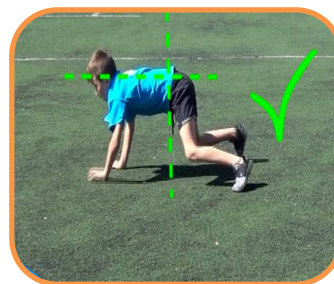
Objetivo: Desplazamiento en cuadrupedia en las 4 direcciones, mantenemos la espalda horizontal.

Instrucciones: el jugador se coloca en cuadrupedia, recorre 3 metros hacia delante, 3 metros hacia la izquierda, 3 metros hacia atrás y 3 metros hacia la derecha.

Criterios de control que debemos tener en cuenta:

- El jugador está sobre 4 apoyos, 2 manos y 2 pies.
- Brazos estirados
- La cadera a la altura de las escápulas (horizontal)
- Piernas flexionadas
- Las rodillas no pasan la línea vertical del ombligo
- Las piernas y los brazos no se cruzan

Video: <https://youtu.be/ixQml3-AzP0>



3. Circuito Pre-melé

Organización:

Objetivo: Realizo un circuito Pre-melé

Grupo: 4 niños máximo por taller para reducir los tiempos de espera.

Espacio: pasillo 5m x 2m

Material: 4 conos

Consignas:

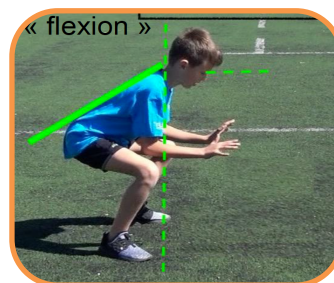
Objetivo: Realizamos correctamente 4 veces y de manera consecutiva la postura pre melé flexión.

Instrucciones: El jugador se sitúa detrás de una línea marcada por 2 conos realizando la postura pre melé "flexión". Si el educador considera que la postura es correcta, el jugador procederá a realizar el circuito pre melé "flexión". Comenzamos situados detrás de la primera línea de conos con la posición que vamos a trabajar y cuando sea correcta el evaluador dará la señal y el jugador saldrá corriendo hasta la siguiente línea de conos, una vez la cruce volvemos a recuperar la postura pre melé, y de nuevo cuando sea correcta el evaluador marcará para que el jugador comience el desplazamiento de vuelta. Haremos 2 idas y vueltas.

Criterios de control que debemos tener en cuenta:

- Espalda plana y piernas semiflexionadas
- Hombros ligeramente por delante de los apoyos
- Equilibrado
- Las rodillas no pasan la línea vertical del ombligo
- Mirar delante (como si tuviéramos unas gafas puestas y miramos por encima de ellas)

Video: https://youtu.be/7ew_7Ffwe48





4 Salto Horizontal

Organización:

Objetivo: Encadenar 2 saltos horizontales

Grupo: 4 niños máximo por taller.

Espacio: pasillo 2m x 1m

Material: 4 conos – metro



Consignas:

Objetivo: Encadenar 2 saltos horizontales que cubran la distancia de 2m

Instrucciones: El jugador encadena 2 saltos con pies paralelos, con el objetivo de hacer al menos 2 metros en ese desplazamiento. En cada repetición el jugador debe ser estable (no puede mover los pies tras el aterrizaje ni apoyar las manos en el suelo)

Criterios de control que debemos tener en cuenta:

- El jugador está de pie detrás de la línea de conos y con los pies paralelos a la anchura de los hombros
- El jugador puede hacer un contra-movimiento antes de saltar
- El jugador puede utilizar sus brazos durante el salto para impulsarse
- El jugador debe ser estable tras cada recepción de salto
- Si el jugador desplaza los apoyos después de la recepción o apoya las manos, el salto no se considera válido

Video: https://youtu.be/Z_NCwA6lqSg

5. Ejecutar los tiempos de la melé

Organización:

Objetivo: Marcar los tiempos de la melé y el jugador las ejecuta de manera apropiada

Grupo: 3 jugadores

Espacio: rectángulo de 1,5m x 2m

Material: 4 conos – metro

Consignas:

Objetivo: Conocer los tiempos en melé y las posturas asociadas a cada uno de ellos.

Instrucciones: El propio jugador marca en voz alta los tiempos de la melé mientras las realiza de manera simultánea.

Criterios de control que debemos tener en cuenta:

- Flexión: espalda recta, piernas semiflexionadas, hombros ligeramente por delante de los apoyos, estable
- Agarre
 - o El jugador se coloca con un saco de placaje, manteniendo la posición horizontal de la espalda
- Colocación
 - o Reposicionamiento de los apoyos, buscamos una posición baja y ligera flexión de los brazos.

Video: <https://youtu.be/ul086ekJCVA>



6. Desplazamientos en postura de melé

Organización:

Objetivo: Empuje y luego retrocedo con la postura apropiada

Disposición: 1 contra 2, se evalúa al jugador que está sólo

Grupo: 3 jugadores

Espacio: rectángulo de 1,5m x 2m

Material: 4 conos – metro

Consignas:

Objetivo: Mantener la postura de empuje y de retroceso mientras avanzamos

Instrucciones: A la señal del evaluador, el jugador realiza un empuje contra los 2 oponentes y retrocede hasta la línea A situada a 1'5m, después y atendiendo a la nueva señal del evaluador, el jugador que está solo avanza empujando a los 2 oponentes sin perder la posición hasta llegar a la línea B a 1'5m de la A.

Criterios de control que debemos tener en cuenta:

- Las 2 piernas flexionadas, las rodillas debajo o por detrás de la cadera, formamos un ángulo de 90º
- Espalda recta, con ángulo ligeramente elevado y con la cabeza levantada
- Empujar sobre los 2 pies y desplazar los apoyos con pasitos cortos (el pie más retrasado avanza hasta alcanzar el pie adelantado para proceder a un nuevo empuje sobre los 2 pies alineados y manteniendo la anchura de los hombros)

Video:

<https://youtu.be/0xbRzzah4S0>



7. Voltereta de judo

Organización:

Objetivo: Realizo una voltereta de judo

Disposición: 1 balón y 1 niño

Grupo: 4 niños máximo por taller para reducir los tiempos de espera

Espacio: un pasillo de 10m x 2m

Material: 6 conos – 1 balón

Consignas:

Objetivo: Realizar una voltereta de judo sobre los 2 hombros (Zenpo Kaiten Ukemi)

Instrucciones: El jugador realiza una voltereta de judo sobre un lado (derecha o izquierda), coge el balón y lo encadena con otra voltereta de judo sobre el otro lado para marcar ensayo.

Criterios de control que debemos tener en cuenta:

- Si inicia el movimiento con el hombro derecho debe rodar sobre esa escápula derecha (viceversa si es el izquierdo), se levanta y recoge el balón. Encadena la segunda voltereta / caída / rodamiento sobre el costado que no haya hecho anteriormente con el balón en el pecho. Se levanta para poder marcar ensayo

Video: <https://youtu.be/dD12ovRNYkg>



8. Puente sobre cuello

Organización:

Objetivo: Realizo el puente sobre el cuello (extensión cervical)

Disposición: 2 jugadores

Grupo: 4 niños máximo por taller para reducir los tiempos de espera

Espacio: una zona aproximada de 1m x 1m

Material: sin material

Consignas:

Objetivo: Realizar el puente 3 veces manteniendo la postura isométrica durante 5 segundos.

Instrucciones: Un jugador que no será evaluado por el momento colabora con su compañero poniéndose en cuadrupedia detrás del jugador que va a realizar el ejercicio. Este último se coloca realizando un puente, la parte posterior de su cabeza se apoya sobre el lateral de la espalda del jugador que está en 4 apoyos. Para ello las piernas estarán flexionadas y los pies a la anchura de los hombros.

El puente tiene 3 apoyos: la parte posterior de la cabeza que apoyaremos sobre el contrario y los pies que horizontales al suelo, tibias perpendiculares al suelo. El ángulo de las tibias con el suelo es de 90º, situamos en una misma línea rodillas, cadera, hombros y cabeza.

El jugador debe mantener esa postura durante 5 segundos y repetir 3 veces más con una recuperación de 5s entre series. Para la colocación puede ayudarse apoyando las manos en el suelo, pero no comenzará a contar los 5s hasta que retire las manos del suelo.

Criterios de control que debemos tener en cuenta:

- Ser estable
- Los pies horizontales al suelo, tibias perpendiculares al suelo, el ángulo de las tibias / muslos = 90º
- Alineación de rodillas – cadera – hombros – cabeza
- Una mano debe poder pasar entre los hombros del jugador que realiza el puente y el costado del jugador en 4 apoyos
- Ser capaz de mantener la postura de manera estable durante los 5s que dura la evaluación

Video: <https://youtu.be/E1upzCV7eek>





Espíritu de juego

Los jugadores no son vasos a medio llenar donde queremos verter nuestros conocimientos de Rugby.

Los jugadores son personas, inmersos en un proceso de aprendizaje (cambio estable de su conducta), por lo que es fundamental sembrar (reglas, principios de acción y valores) para que desarrollen sus capacidades.

El objetivo como Educadores de la Escuela es realizar una formación integral de un jugador de rugby, no solo en el campo, sino también fuera de él.

En M 6: Nos centramos principalmente en el espíritu del juego como base sobre la que los niños y niñas podrán construir sus capacidades para convertirse en jugadores de rugby.

En M 8: El jugador empieza a participar en encuentros amistosos, torneos... las nociones de equipo y de colectivo entran a tenerse en cuenta. El jugador se encuentra desde ahora con compañeros y se enfrenta a adversarios.

En M 10: El jugador empieza a implicarse en la vida de grupo y a coger responsabilidades.

En M 12: El jugador continúa su proceso hacia la autonomía

OBJETIVO: SER RUGBY

El educador puede reflexionar de forma conjunta con el jugador sobre “qué es ser rugby”. Los valores deben convertirse en actos con ejemplos concretos. Los criterios de evaluación sirven para ayudar al educador a sensibilizar, formar y evaluar al jugador sobre estos aspectos.

SER RUGBY es:

- Saber saludar a las personas de mi entorno.
- Saber ayudar a los demás, ser solidario.
- Ser valiente y afrontar los desafíos, encarar los fracasos y superar los límites propios.
- Combatir respetando las reglas, la disciplina y a los demás.
- Asumir las consecuencias de las palabras y actos propios.
- Tomar parte en la construcción de nuestro entorno.

Conceptos:

- INTEGRIDAD: Ser honesto, justo, no tener malas intenciones, no engañar al equipo.
- PASIÓN: Tener interés, compromiso con el rugby, con el club y con el equipo, disfrutar del entrenamiento.
- SOLIDARIDAD: Ayudar al compañero que tiene dificultades, esperar a que llegue todo el equipo antes de empezar el tercer tiempo.
- DISCIPLINA: Actuar de acuerdo a las reglas del juego y a la disciplina del equipo, actuar con seguridad con mis compañeros y adversarios.
- RESPETO: Todos somos iguales, respetar la palabra de los demás dejando expresarse a cada uno como quiera, aceptar las diferencias.