

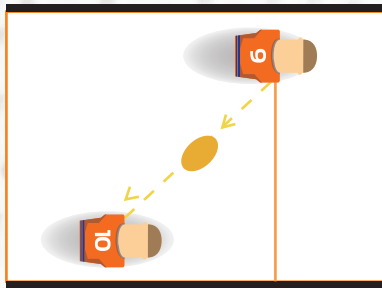
**TODOS AL
RUGBY**



REGLAS BÁSICAS

JUEGO DINÁMICO

PASE



Con las manos se lo pasa en línea paralela o hacia atrás del jugador que tiene el balón. Nunca adelante.

KNOCK ON



Si el jugador al momento de recibir el balón, este rebota o se cae hacia adelante, se produce el "knock on" y el mismo jugador no puede recoger el balón.



TODOS AL RUGBY

¡Anímate a jugar!

TRY

5 PTS

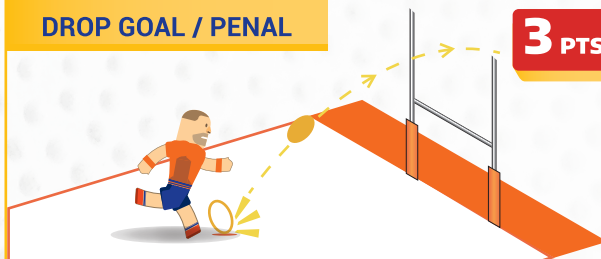


zona de anotación

Cuando un jugador apoya el balón contra el suelo dentro de la zona de anotación.

DROP GOAL / PENAL

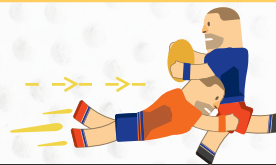
3 PTS



Si el jugador patea el balón mientras esta en juego, y este pasa por dentro de los postes. El penal se cobra cuando se marcó una falta

TACKLE

El tackle es cuando el portador del balón es sujetado por uno o más adversarios y es derribado sobre el suelo, no se puede sujetar al jugador por encima del nivel de las axilas.



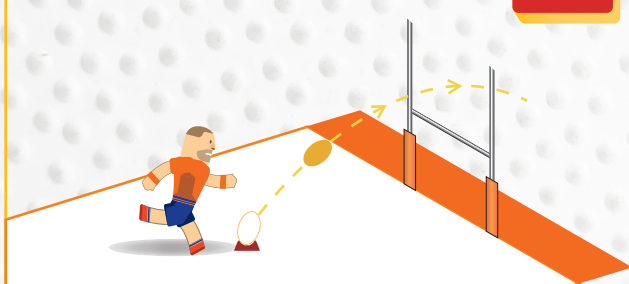
zona de tackle



JUEGO ESTÁTICO

CONVERSION

2 PTS



El jugador patea el balón y debe pasar por medio de los postes, la conversión se produce después de anotar un "Try".

LINE OUT

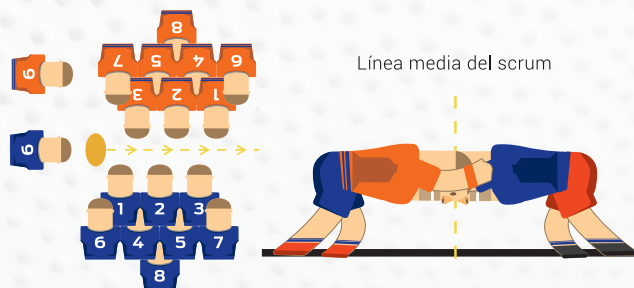


Si el balón sale del área de juego por sus laterales, se cobra un "line out". Se forman dos columnas, una de cada equipo y separadas un metro, el balón es lanzado al medio para ser disputado, un jugador puede ser levantado para ganar altura.

SCRUM

Es una de las formaciones más reconocibles del rugby, es una puja frente a frente, del grupo de "forwards". De cada equipo serán máximo los ocho y mínimo cinco jugadores en tres líneas, que se enfrentan entre sí para comenzar a empujar con el fin de que el "hooker" pueda obtener el balón que ha sido lanzado en medio de ellos, sin tocarlo con las manos. El grupo que haya obtenido el balón, debe sacarlo por detrás de la formación, donde lo tomará un jugador, usualmente es el número 9 y continuará el juego.

• Se debe tener cuidado con la posición de la espalda, para evitar lesiones



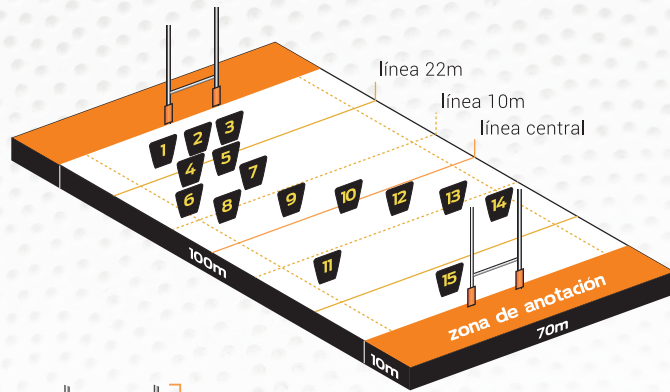
¿QUÉ ES EL RUGBY?

Es un deporte de equipo en el cual se gana territorio usando un balón ovalado. El rugby incluye contacto entre los jugadores, pero basados en la filosofía del juego limpio.

HISTORIA

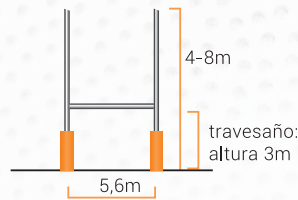
William Webb Ellis es considerado el creador del rugby puesto que en 1823, en el poblado de Rugby, durante un partido de "fútbol antiguo" el tomó el balón con las manos (lo cual solo era permitido para dejar caer el balón y patearlo después) y avanzó hasta el lado del equipo contrario. Los asistentes que tuvieron gusto de tal acción decidieron implementar más reglas y fueron formando el juego. En la actualidad existe una placa de esta leyenda.

CANCHA



TIEMPO

80 min
40 10 40



15 jugadores - 2 equipos

FORWARDS



Pilares

(primera línea)
Son los apoyos del hooker.



Hooker

Asegura el balón en el "scrum". Encargado de los saques



Segunda línea

Empujan en el "scrum".



Flankers

(tercera línea)
Defensores, tercer ala izquierdo y derecho



Octavo

Último forward, apoyo de los "flankers"

BACKS (3/4)



Medio Scrum

Es el enlace entre "forwards y backs". Dirige a los forwards



Apertura

Distribuye y organiza el juego



Wings

Son los más rápidos y ágiles, se ubican en los laterales.



Centros

Jugadores de apoyo, mueven el balón en la "línea"



Full back

Colabora en ataque y es la última defensa.



Árbitro

El juez central es la máxima autoridad, no se discute sus decisiones. Sólo el capitán del equipo puede dirigirse al árbitro.

TERCER TIEMPO

Dentro de la filosofía del rugby, es el momento en el cual el equipo local organiza e invita a comer o tomar algo al equipo visitante. De esta manera poder disfrutar y entretenerse fuera del campo del juego, como parte del espíritu del juego limpio "fair play" y entender que el equipo oponente no es tu enemigo.

INFORMACIÓN

Mayor información en la "FER" Federación Ecuatoriana de Rugby. O en los equipos locales de cada ciudad.



TODOS AL RUGBY

VALORES

INTEGRIDAD: La integridad es central para la estructura del Rugby y se genera mediante la honestidad y el juego limpio.

PASIÓN: La gente del Rugby tiene un apasionado entusiasmo por el Juego. El Rugby genera entusiasmo, adhesión emocional y sentido de pertenencia a la Familia mundial del Rugby.

SOLIDARIDAD: El Rugby proporciona un espíritu unificado que conduce a amistades que duran toda la vida, camaradería, trabajo en equipo y lealtad, que trascienden las diferencias culturales, geográficas, políticas y religiosas.

DISCIPLINA: La disciplina es una parte integral del Juego tanto dentro como fuera de la cancha y está reflejada en la adhesión a las Leyes, Regulaciones y valores centrales del Rugby.

RESPECTO: El respeto por los compañeros, oponentes, oficiales de partidos y aquellos involucrados en el Juego es esencial.



TODOS AL RUGBY

¡Anímate a jugar!

GUÍA DE USO



GUÍA DE EXPOSICIÓN

ANTES

- Confirmar la cita en el colegio.
- Verificar que los elementos del kit estén completos y funcionando.
- Usar la banda en el brazo derecho y el pin sobre el pecho en el lado izquierdo.
- Llegar 20 minutos antes para organizar el lugar.
- Verificar el sonido y proyector.

DURANTE

- Saludar y presentarse a los asistentes.
- Reproducir el video uno (valores) seguido del video dos (reglas).
- Organizar a los chicos para la actividad lúdica.
- Dirigir la actividad lúdica con el balón.
- Regresar al aula.
- Entregar guías de bolsillo.
- Recalcar los valores de rugby.
- Responder preguntas.
- Despedir la presentación.
- Guardar y empacar los elementos del kit.

DESPUÉS

- Verificar elementos del kit para una siguiente exposición.
- Reimprimir las guías de bolsillo necesarias para la siguiente presentación.
- Mantener contacto con el colegio.

SUGERENCIAS

- * Evitar el contacto fuerte. Mantener un lenguaje respetuoso y amigable.

DATOS

Tiempo aprox:

30 minutos

Cantidad sugerida de público:

20 personas máx.

Vestimenta:

Camiseta tipo Polo, color blanco.

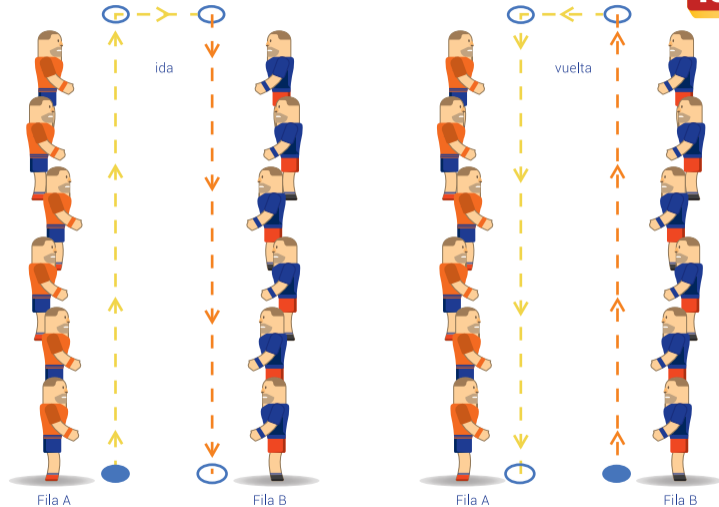


ACTIVIDAD "A"

- 1 Se colocan dos equipos en dos filas enfrentados.
- 2 Entre cada jugador debe haber una distancia de dos brazos y no deben moverse.
- 3 El balón está en el suelo y a la señal del entrenador el primer jugador de la fila cogerá el balón del suelo y se lo pasará, con las manos, al jugador que se encuentra ubicado a su lado en su misma fila.
- 4 Cada jugador tiene que pasar el balón a su compañero y así hasta llegar al último de la fila.
- 5 El último jugador de la fila "a" le pasa

el balón al jugador ubicado en la fila "b" al frente.

- 6 El balón regresa así hasta el primer jugador de la fila "b". Y se vuelve a repetir el juego pero ahora llevando la pelota en sentido contrario.



10 min

ACTIVIDAD "B"

1 Todos los jugadores están en un espacio cuadrado o rectangular, puede ser una cancha de basquet.

2 En mitad del campo hay una línea que divide el terreno en dos, en el centro de la cual se situaran tres "defensores".

Los "atacantes" deben pasar de un lado de la cancha a otro, evitando ser sujetado por los defensores.

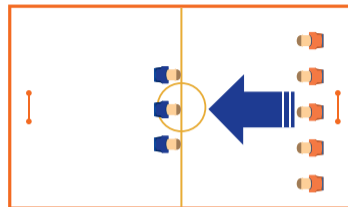
3 de la cancha a otro, evitando ser sujetado por los defensores.

4 Los defensores empiezan desde la línea de mitad de campo, pero una vez que se inicia el juego puede correr por todo el campo excepto por fuera del área delimitada.

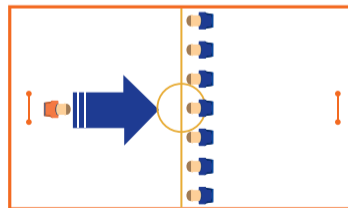
5 Cuando el defensor consigue sujetar a un atacante, este último se convierte en defensor.

6 El juego sigue hasta que sólo queda un "atacante".

* No permitir que nadie bote al suelo a un jugador. El juego puede ser usando el balón, esto dependerá de la disposición del entrenador.



inicio



fin

10 min



INTEGRIDAD:

La integridad es central para la estructura del Rugby y se genera mediante la honestidad y el juego limpio.

PASIÓN:

La gente del Rugby tiene un apasionado entusiasmo por el Juego. El Rugby genera entusiasmo, adhesión emocional y sentido de pertenencia a la Familia mundial del Rugby.

SOLIDARIDAD:

El Rugby proporciona un espíritu unificado que conduce a amistades que duran toda la vida, camaradería, trabajo en equipo y lealtad, que trascienden las diferencias culturales, geográficas, políticas y religiosas.

DISCIPLINA: La disciplina es una parte integral del Juego tanto dentro como fuera de la cancha y está reflejada en la adhesión a las Leyes, Regulaciones y valores centrales del Rugby.

RESPETO:

El respeto por los compañeros, oponentes, oficiales de partidos y aquellos involucrados en el Juego es esencial.



El rugby puede ser jugado por todos sin importar peso, género, talla o habilidad. Hay un puesto para todos

MANUAL DE IDENTIDAD



**TODOS AL
RUGBY**

¡Anímate a jugar!

CONCEPTO

Esta propuesta nace como una opción para acercar el deporte Rugby a los chicos adolescentes de colegios a nivel nacional.

El concepto central de la marca y del proyecto es:

UNIÓN

La base del deporte es la hermandad que se generará entre los jugadores y todos los involucrados en el Rugby.

VALORES

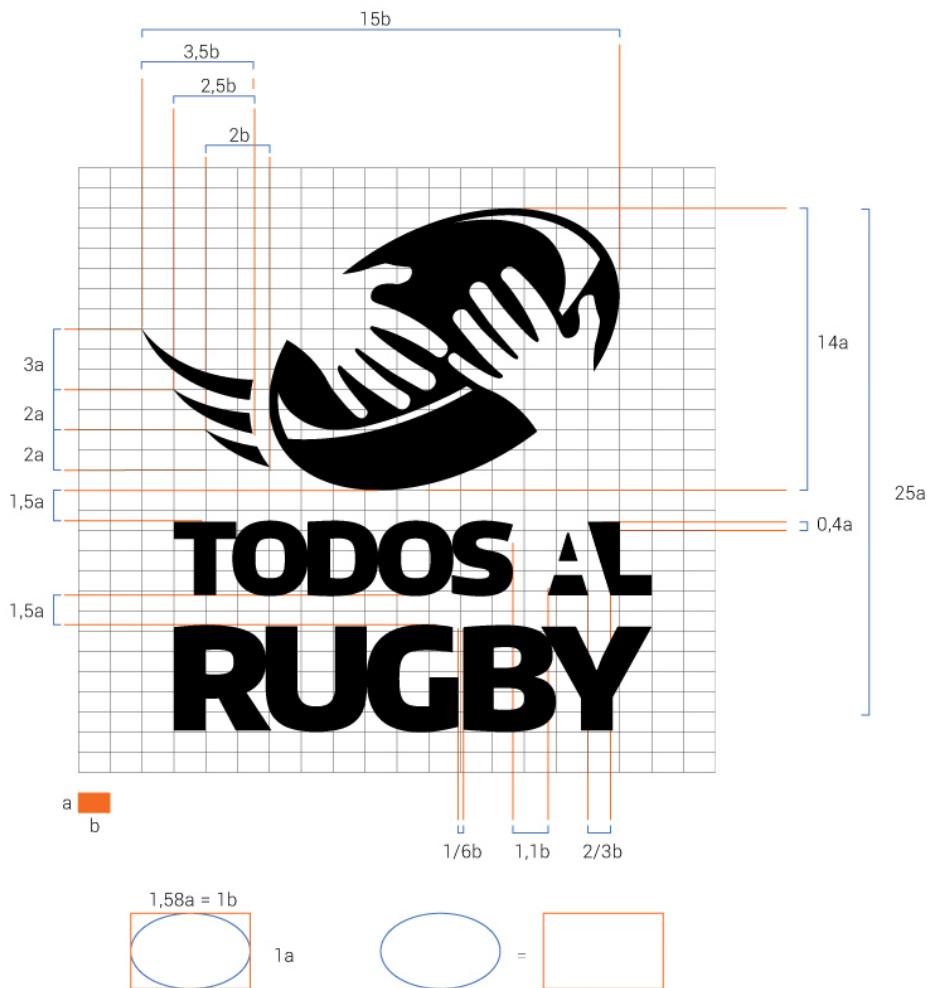
Se sigue los mismos valores que la filosofía del Ruby, que son:
Integridad · Pasión · Solidaridad · Disciplina · Respeto

Construcción del identificador

El identificador esta conformado por un logotipo y un símbolo.

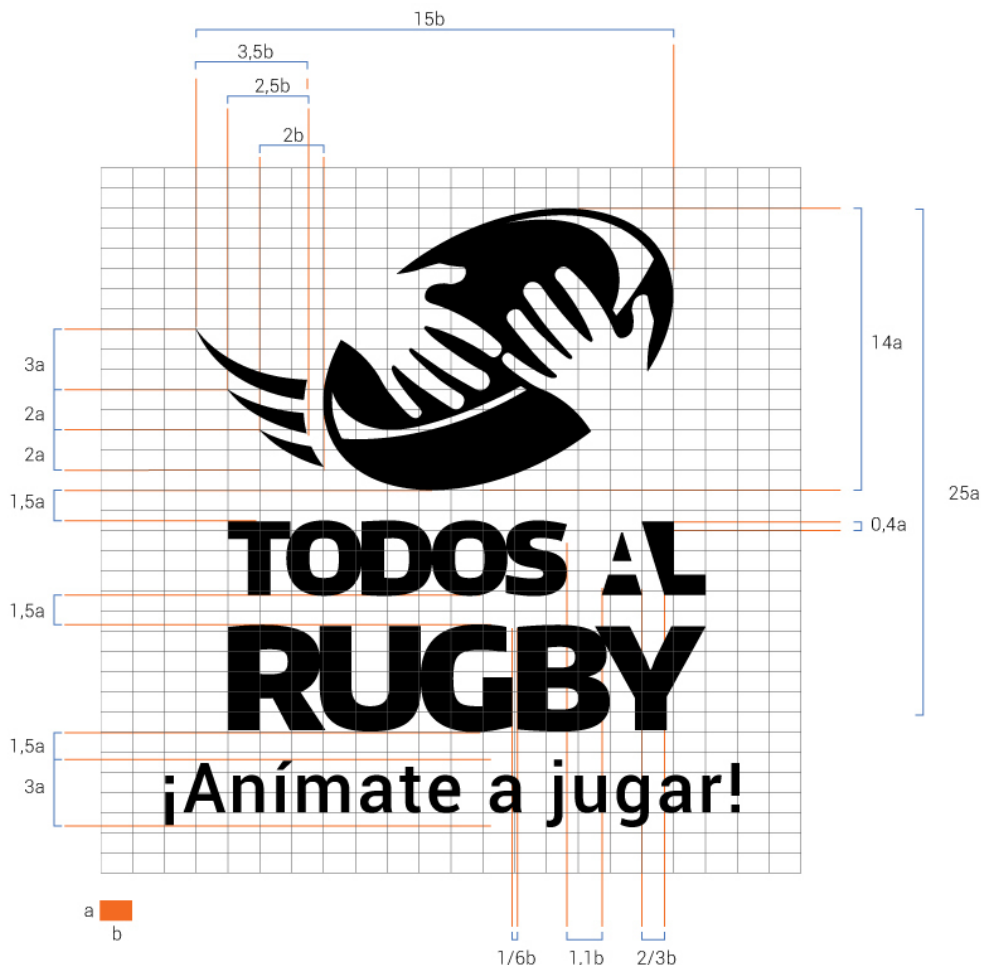
Como medida para construir la grilla se toma como base a un ovalo que tiene la proporción de un balón de rugby, que es **1 a 1,58**

Este uso de la marca será para la mayoría de veces. Esto dependerá del espacio sobre el que será usado.



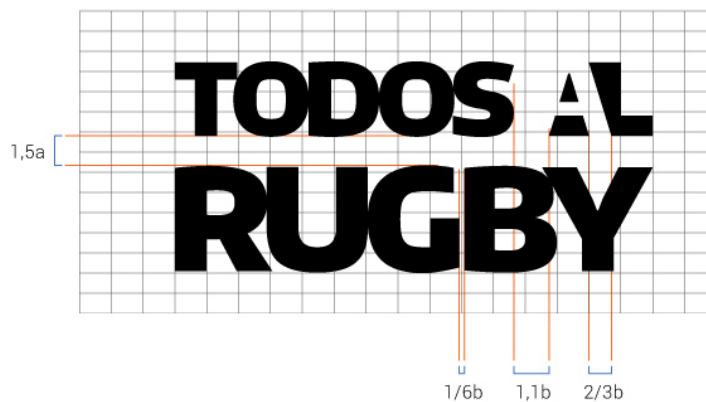
Construcción del identificador / eslogan

El identificador con su eslogan será usado en material promocional, para complementar el mensaje de la marca. Siempre irá junto al símbolo y el logotipo.



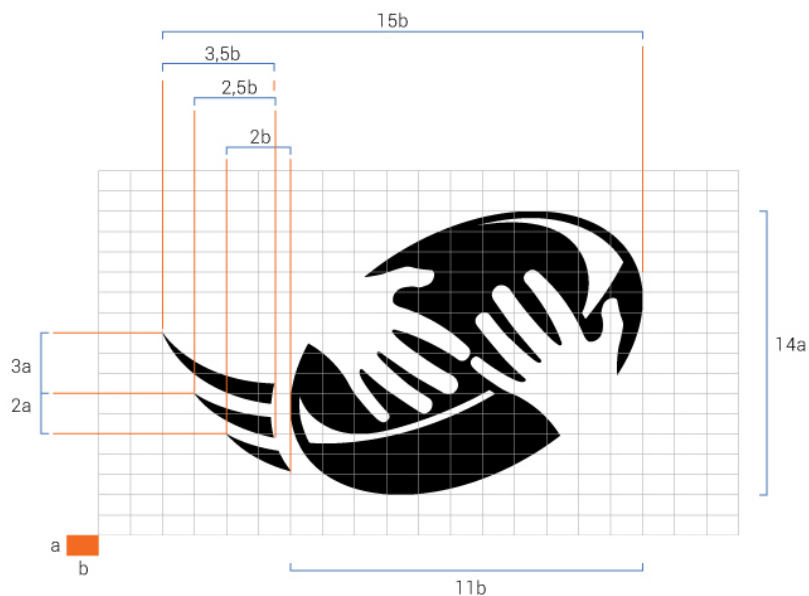
Construcción del logotipo

El logotipo sin el símbolo será usado sólo en casos que el espacio tenga predominancia horizontal.



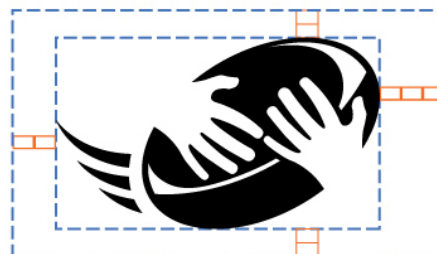
Construcción del símbolo

El símbolo individual será usado con mucho criterio para fines de elementos publicitarios, como guía se tomará en cuenta las aplicaciones descritas en este manual.



Área de reserva

Se debe respetar el espacio mínimo de 3 módulos por lado, para evitar obstáculos en la lectura del identificador. Este espacio de seguridad no será invadido por textos u otras marcas.



Reducción mínima

Para asegurar la legibilidad del identificador el 100% de veces, se propone las siguientes medidas como un mínimo de reducción.



Reducción mínima



Identificador en B/N

Esta variación será usada cuando no es posible usar colores. Servirá para las situaciones en que el fondo es blanco.



Identificador en B/N

Esta variación servirá para las situaciones en que el fondo es negro.



**TODOS AL
RUGBY**



Identificador en escala de grises

Esta variación será usada cuando no es posible usar colores, pero si una escala de grises.



88%



54%



Identificador en color

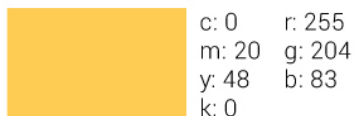
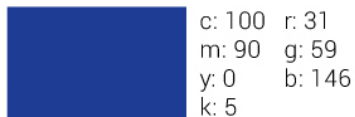
Esta versión del identificador será la principal a usarse en la mayoría de situaciones. Sus variaciones sólo serán las que indica este manual, de acuerdo a cada requerimiento.



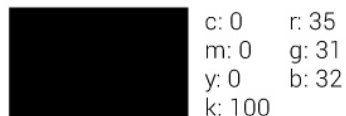
Cromática

Esta paleta cromática fue seleccionada a partir de los valores y conceptos del proyecto. Para transmitir unión, juventud, integridad, disciplina y pasión.

Principal



Secundaria



Tipografía

Principal

ENCODE SANS BLACK

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuñvwxyz
1234567890

Secundaria

ROBOTO REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuñvwxyz
1234567890

Roboto Thin Roboto Light Roboto Condensed *Roboto Italic*
Roboto Medium Roboto Bold Roboto Black

Usos correctos en fondos de color

Como ejemplo se usará la versión con slogan, pero la misma regla aplica para todas las versiones del identificador.

Sobre colores institucionales, se usará la versión en blanco.



Usos correctos en fondos de color

Sobre colores saturados y oscuros, se usará la versión en blanco.



Usos correctos en fondos de color

Sobre colores pasteles y claros, se usará la versión en negro.



Usos correctos sobre imagenes

Se usará la versión monocromatica en negro o blanco de acuerdo al brillo y tono de la imagen de fondo. Se debe mantener un buen contraste para no afectar la legibilidad del identificador.



Usos correctos sobre texturas

En lo posible se evitará el uso sobre texturas. Pero en caso de ser inevitable, se usará la versión monocromática en negro o blanco de acuerdo al brillo y tono de la imagen de fondo. Se debe mantener un buen contraste para no afectar la legibilidad del identificador.



Uso incorrecto de cromática

No se permite cambiar la combinación cromática del identificador, sin importar que sean los mismos colores institucionales.



Usos incorrectos sobre imagenes

No se debe generar un bajo contraste puesto que puede afectar la legibilidad del identificador.



Variación incorrecta del identificador

Como ejemplo se usará la versión con slogan, pero la misma regla aplica para todas las versiones del identificador.

No se debe alterar las proporciones.
No se debe girar el identificador.



Variación incorrecta del identificador

No se debe modificar la posición de los elementos del identificador.



¡Anímate a jugar!



¡Anímate a jugar!

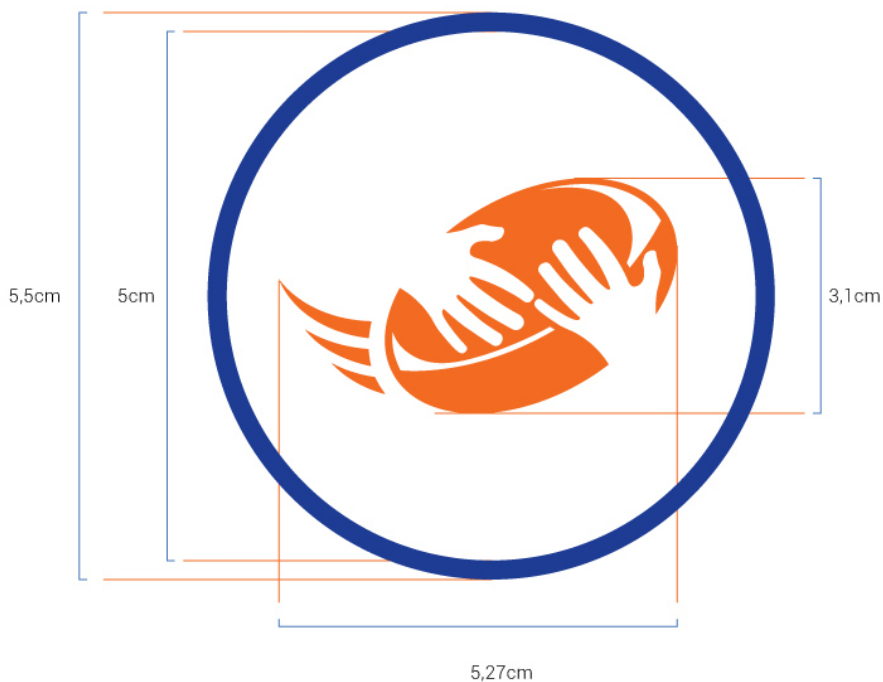


Aplicaciones

Se aplica el identificador en varios objetos de promoción que forman parte del proyecto. En caso de necesitar más aplicaciones en el futuro, se deberá seguir los mismo delineamientos que los que indican este manual.

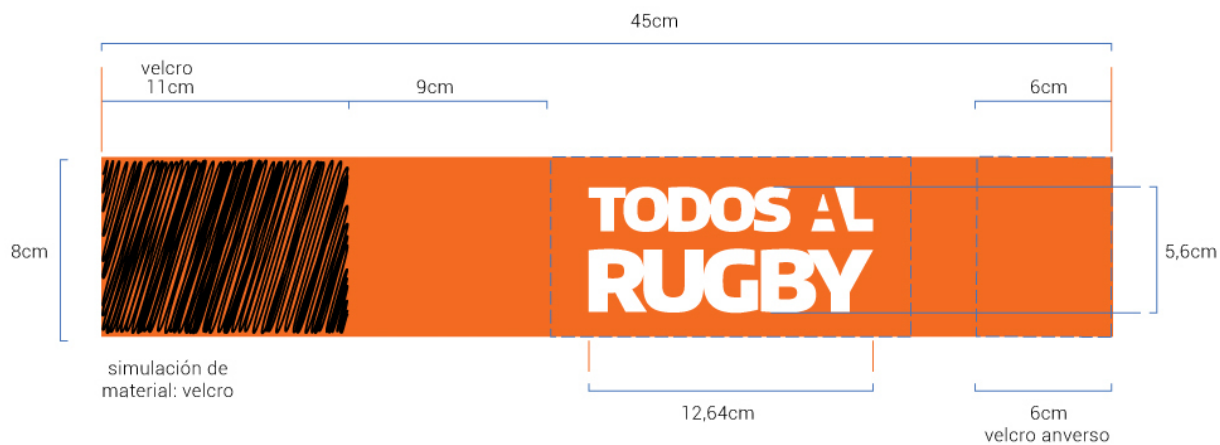
Para nuestro proyecto solo es relevante las siguientes aplicaciones:

Pin para expositor



Aplicaciones

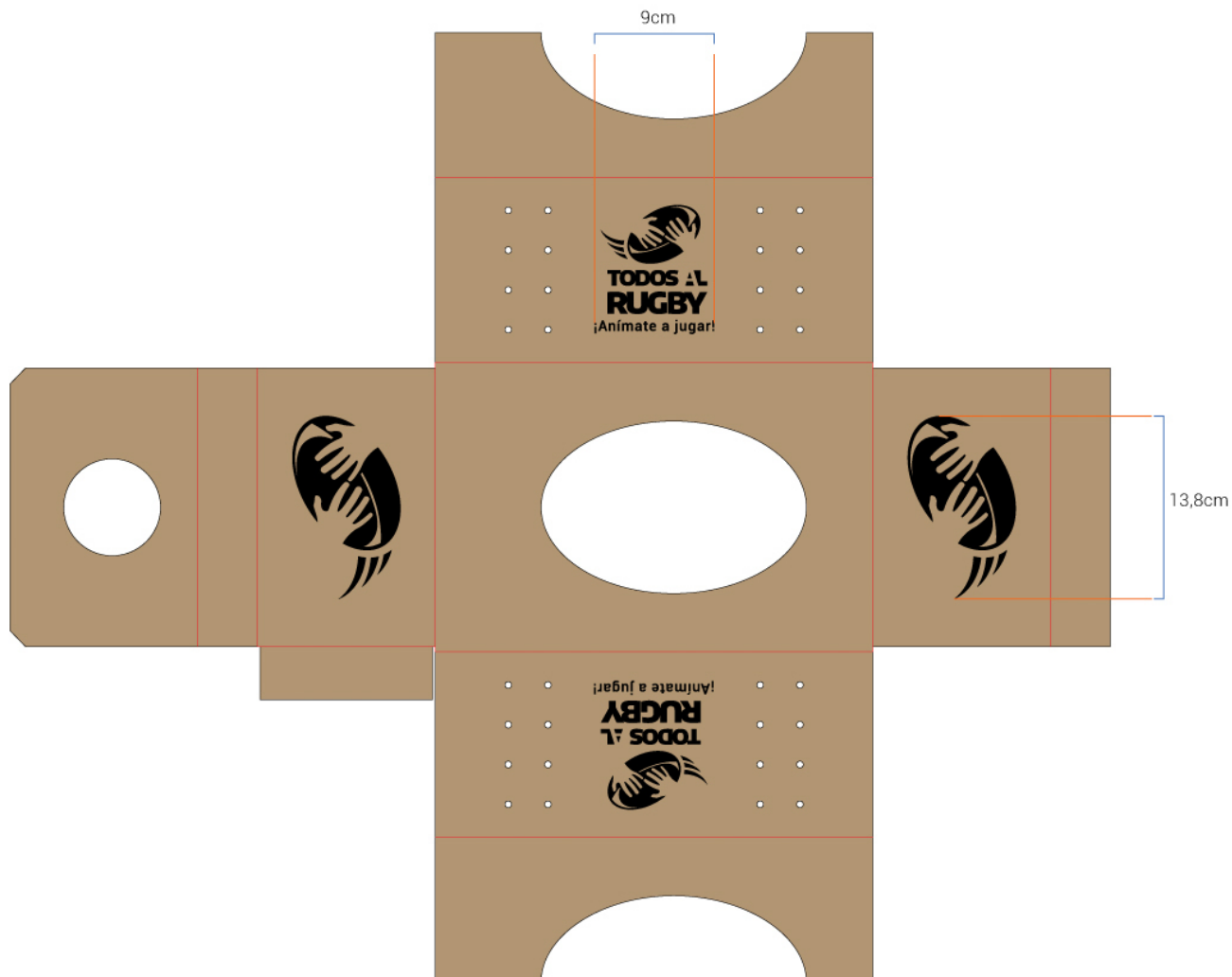
Banda de brazo para expositor



Aplicaciones

El identificador será dispuesto sobre el empaque de la siguiente manera.

Packaging del kit

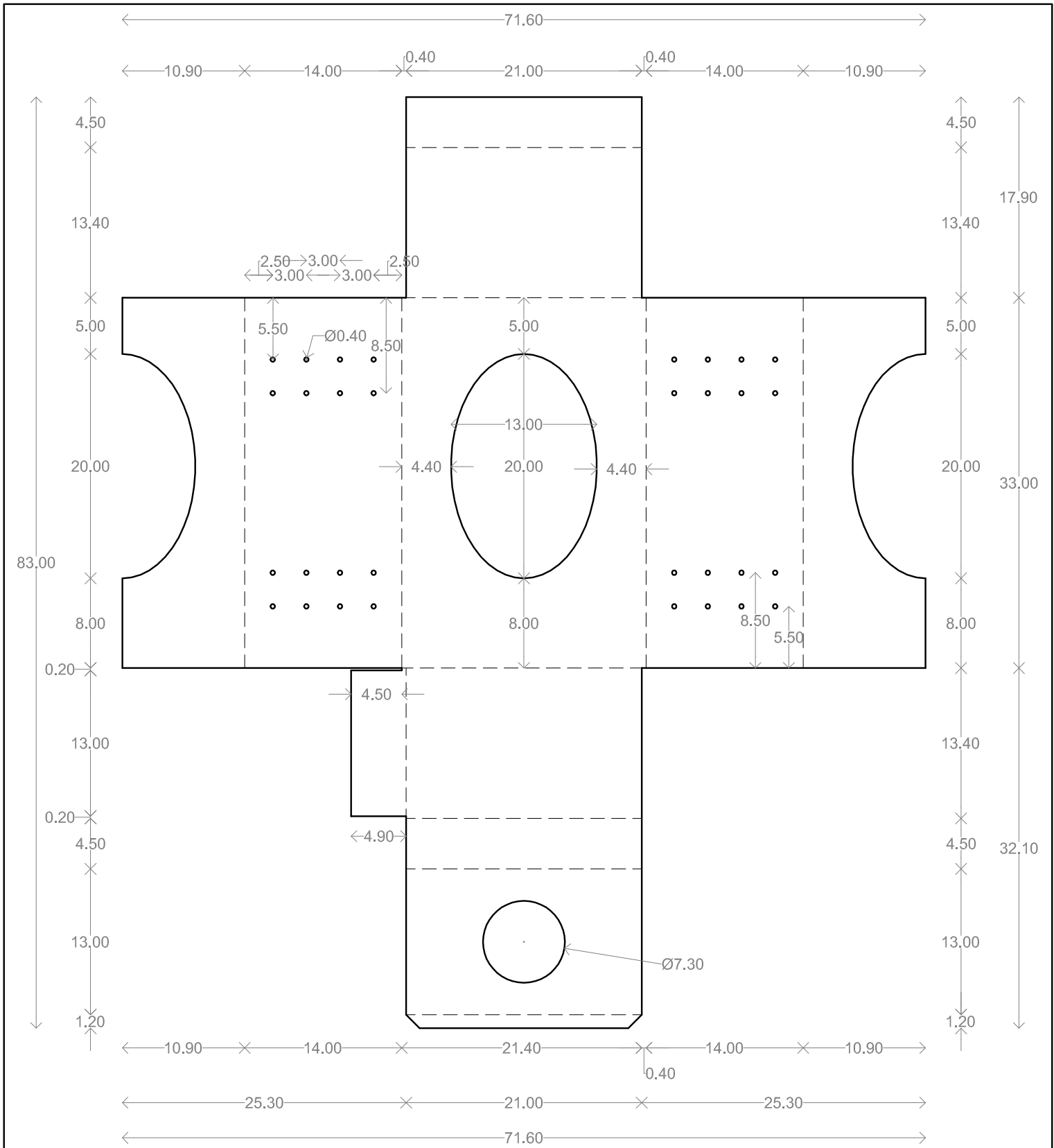


Aplicaciones

El identificador será dispuesto sobre un empaque de cartón para la memoria USB, de la siguiente manera.

Memoria USB





ESQUEMA CAJA
 ESC 1:5

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

CARRERA:
DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL

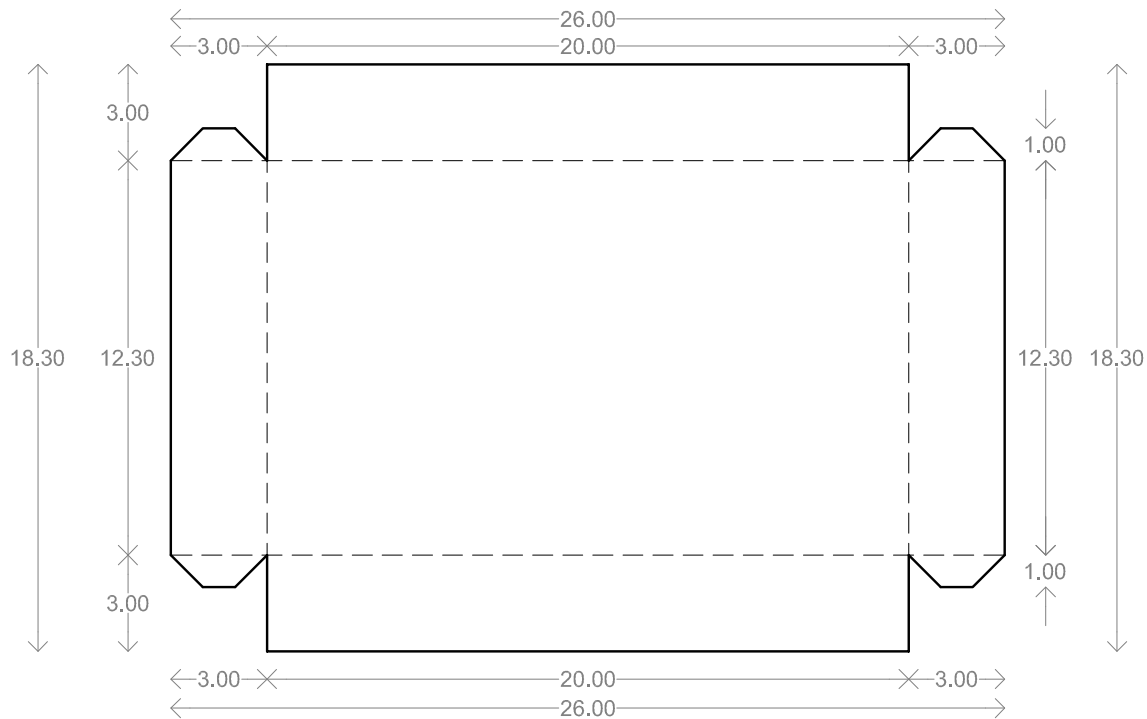
ALUMNO:
HENRY JAVIER HINOJOSA CARRILLO

REFERENCIAS:
 ——— LÍNEA DE CORTE
 - - - LÍNEA DE DOBLADO
 ←-5.00→ COTA EN CENTÍMETROS

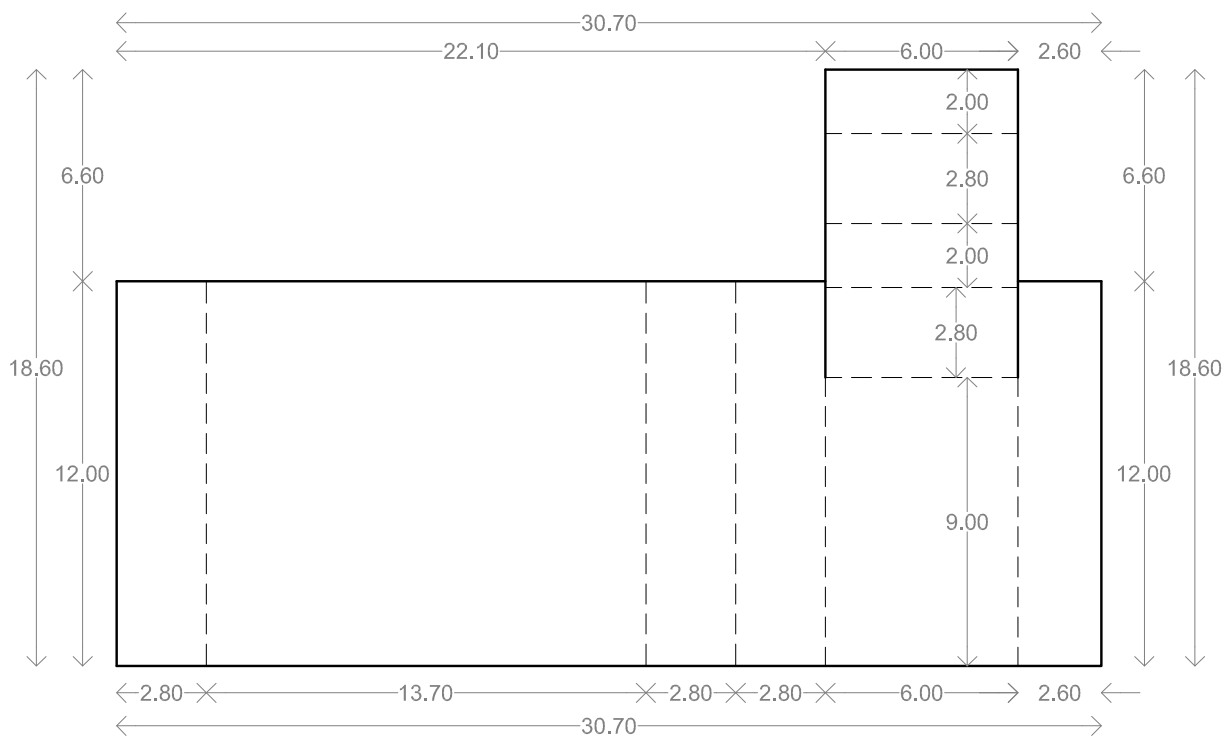
OBSERVACIONES:
DETALLE DE CAJA CONTENEDORA DE BALÓN DE RUGBY
 INDICACIONES PARA CORTADO LÁSER EN CARTÓN CORRUGADO DE 4mm

ESCALA:
1:5

LÁMINA:
1 de 4



ESQUEMA CAJA INTERIOR
 ESC 1:2.5



ESQUEMA DIVISIONES CAJA INTERIOR
 ESC 1:2.5

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

CARRERA:
DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL

ALUMNO:
HENRY JAVIER HINOJOSA CARRILLO

REFERENCIAS:
 ——— LÍNEA DE CORTE
 - - - LÍNEA DE DOBLADO
 → 5.00 ← COTA EN CENTÍMETROS

OBSERVACIONES: DETALLE DE CAJA INTERNA CONTENEDORA DE FOLLETOS, PIN REDONDO, MEMORIA FLASH Y BANDA P/BRAZO
 INDICACIONES PARA CORTADO LÁSER EN CARTÓN MICROCORRUGADO DE 2mm

ESCALA:
1:2.5

LÁMINA:
2