

PROGRESIÓN PARA LA REORGANIZACIÓN PERMANENTE EN EL JUEGO

Autor: David Carreras

LAS FASES DE REORGANIZACIÓN

Las fases de reorganización podemos entenderlas como las partes sucesivas de una secuencia de juego que siguen al primer punto de fijación producido tras una fase de organización o lanzamiento.

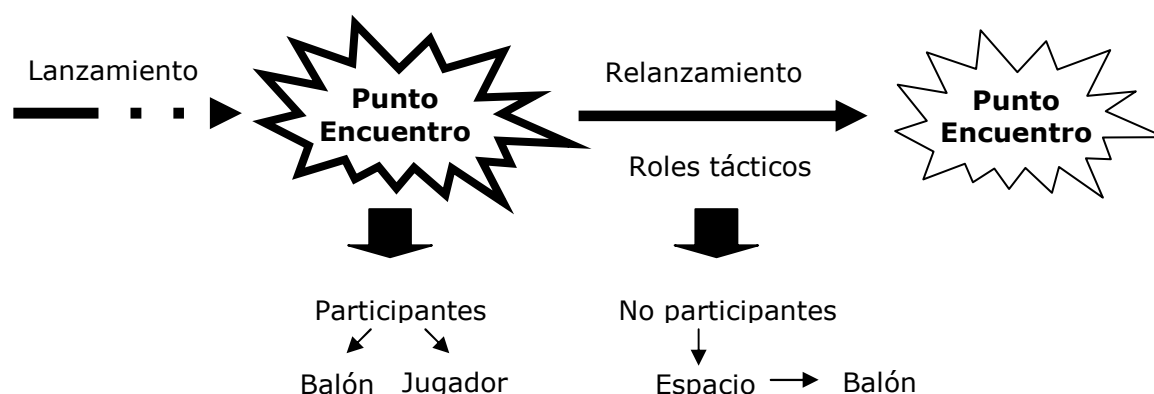


Figura 1. Dinámica de una fase de reorganización (Archilla y Carreras, 2007).

Con la finalidad de superar al adversario para puntuar, el primer objetivo que se establece en las fases de relanzamiento es el de crear desequilibrio. En sí mismo, los desequilibrios son el resultado de imponer sobre el adversario la iniciativa del juego a través de una superioridad técnico-táctica y física.

No obstante, no debemos dejarnos llevar a la confusión, puesto que estamos acostumbrados a valorar la calidad del partido en función de la cantidad de fases que se dan en una secuencia de juego (p.e. secuencias con hasta 18 fases sucesivas). Pero, como casi siempre, las estadísticas tienen una doble lectura: si bien una cantidad elevada de fases significa una gran capacidad de conservación del balón también indica, al mismo tiempo, una enorme dificultad en crear un desequilibrio en la defensa adversaria. En resumen, el único dato objetivo que puede aportarse es que se enfrentan dos equipos con excelente

preparación física, con una buena organización defensiva y una alta capacidad de conservar el balón los unos, y una excelente disciplina defensiva los otros.

De este modo, en cuanto se considera que la creación del desequilibrio debe ser una de las prioridades en las fases de relanzamiento, resultará relevante tener en cuenta el factor tiempo:

- cuanto antes se cree el desequilibrio, antes pueden ser determinantes los aspectos técnico-tácitos
- cuanto más se prolongue esta lucha, más dependerá del componente físico

Si tenemos en cuenta que en un partido de alto nivel pueden superarse las 200 fases de relanzamiento, el perfil de los jugadores deberá aproximarse más a la polivalencia que a la programación. Aunque esta polivalencia debe entenderse en base a los dos referentes claros y permanentes: al espacio (¿dónde debo estar?) y al balón (¿qué debo hacer?):

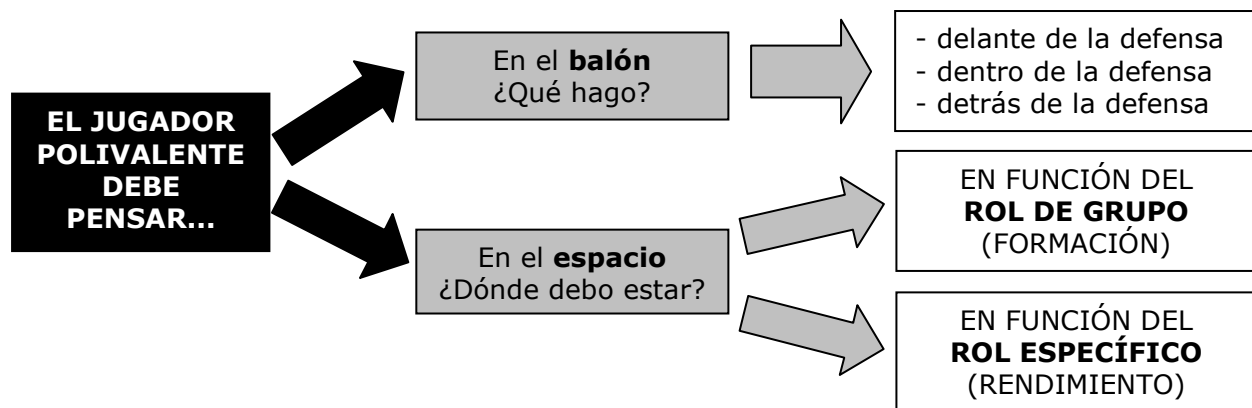


Figura 2. Referentes de la polivalencia del jugador en las fases de reorganización.

Siguiendo la interpretación de la Figura 2, cuando el jugador se plantea su intervención en el juego en base a la referencia del balón (¿Qué hago?) su pensamiento táctico puede construirse en base a la lectura de la relación de fuerzas (delante, dentro o detrás de la defensa), pero cuando el jugador, en las fases de relanzamiento no participa directamente en el punto de fijación, debe estructurar su pensamiento táctico en base al espacio (¿Dónde debo estar?), y es precisamente en este punto donde podemos construir unas referencias progresivas, complementarias y que se fundamentan en el paso del trabajo general al específico. Se trata de:

- reorganizarse en base al rol de grupo
- reorganizarse en base al rol estratégico

LA REORGANIZACIÓN POR ROLES DE GRUPO

Basándose en la lógica interna del juego y en el estudio de su dinámica, podemos determinar las características que tendrán algunas situaciones de juego en las fases de relanzamiento. Partiendo de la idea de que un punto de fijación crea una concentración de jugadores más o menos elevada en un punto concreto, a su vez crea una desconcentración de jugadores en espacios más lejanos.

De esta forma se sugiere tomar como referencia el rol de grupo que desarrolla el jugador (delantero o tres-cuartos), puesto que en estadios iniciales puede ser un concepto de fácil asimilación.

a) Referencias de la reorganización en ataque

Desde el punto de vista del ataque el espacio resultante de un punto de fijación deberá ser ocupado racionalmente por:

- jugadores que sean capaces de desplazarse y circular rápido el balón delante de la defensa, y que puedan "abrir puertas"
- jugadores que puedan penetrar con eficacia en los espacios y ser una ayuda efectiva para los creadores de intervalos

Si a esto le añadimos algunos de los preceptos básicos de intentar crear estructuras fundamentadas en las unidades básicas de ataque, significa que podemos pensar en reorganizar a los jugadores en dos líneas, por lo que la resultante será:

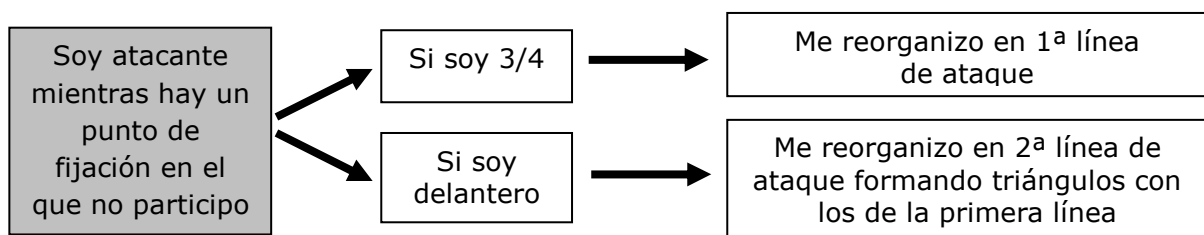


Figura 3. Bases de la reorganización en ataque por roles de grupo.

Esquemáticamente, una situación representada de juego podría reflejarse como sigue:

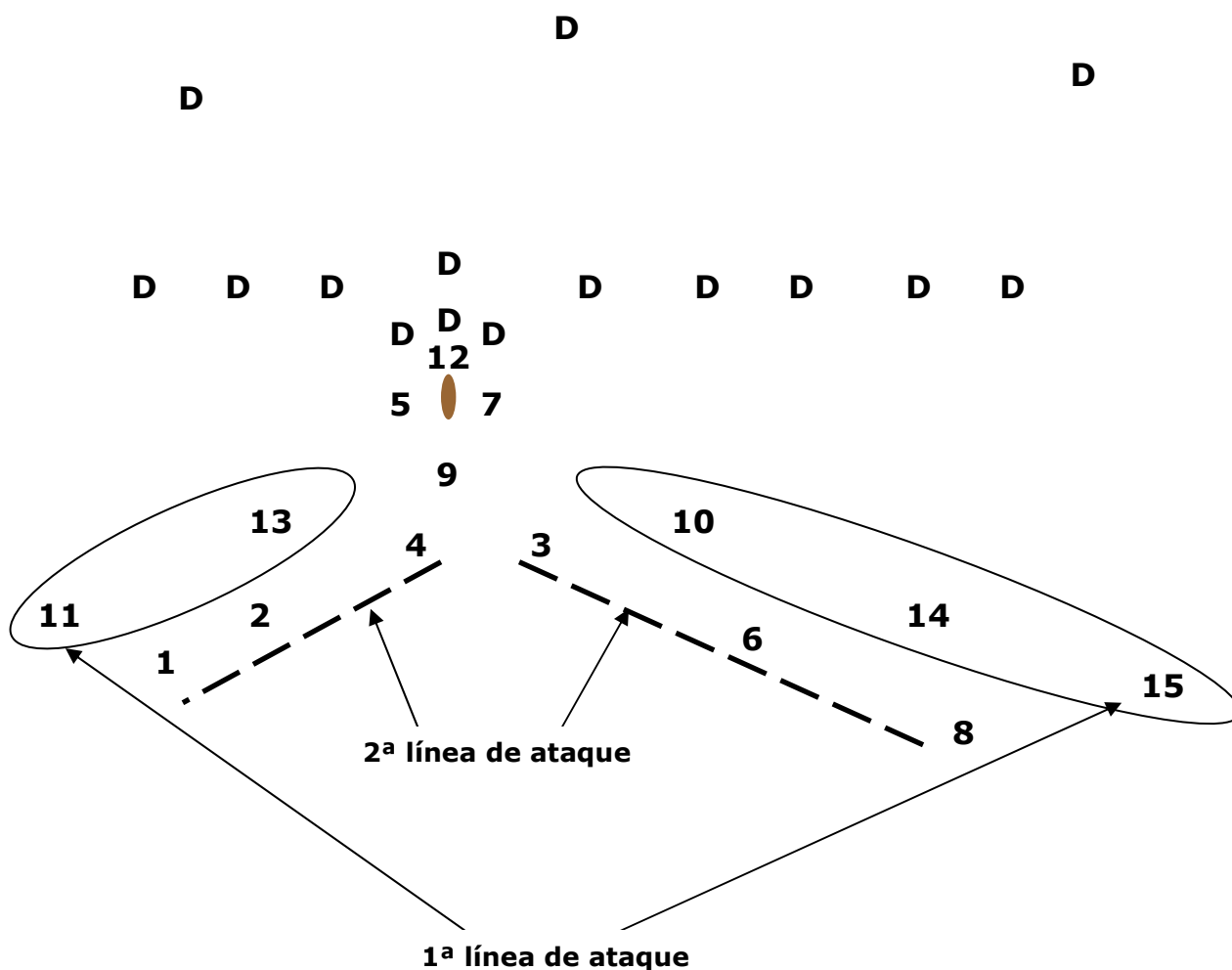


Figura 4. Ejemplo de reorganización en ataque por roles de grupo.

b) Referencias de la reorganización defensiva

Desde el punto de vista de la defensa el espacio resultante de un punto de fijación debe ser ocupado racionalmente por:

- jugadores que sean capaces de defender zonas con alta concentración de jugadores, con sucesivas luchas y frecuentes contactos
- jugadores que sean capaces de defender las zonas exteriores ante movimientos de jugadores con elevada velocidad y rápida circulación del balón

Considerando la idea básica de que las estructuras defensivas deben construirse de dentro hacia fuera, podemos pensar en reorganizar a los jugadores en una fuerte y densa línea defensiva, por lo que la resultante será:

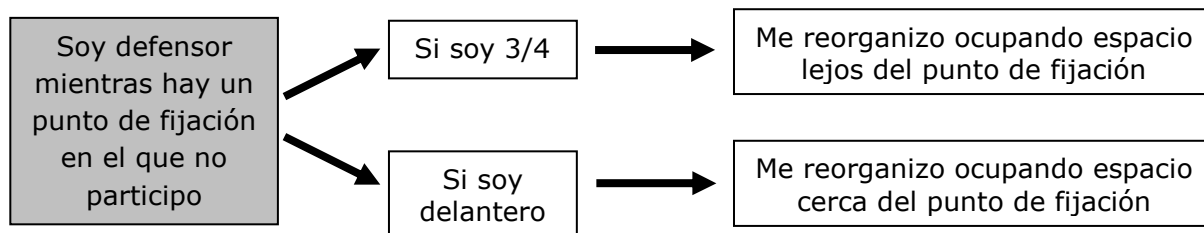


Figura 5. Bases de la reorganización en defensa por roles de grupo.

Esquemáticamente, una situación representada de juego podría reflejarse como sigue:

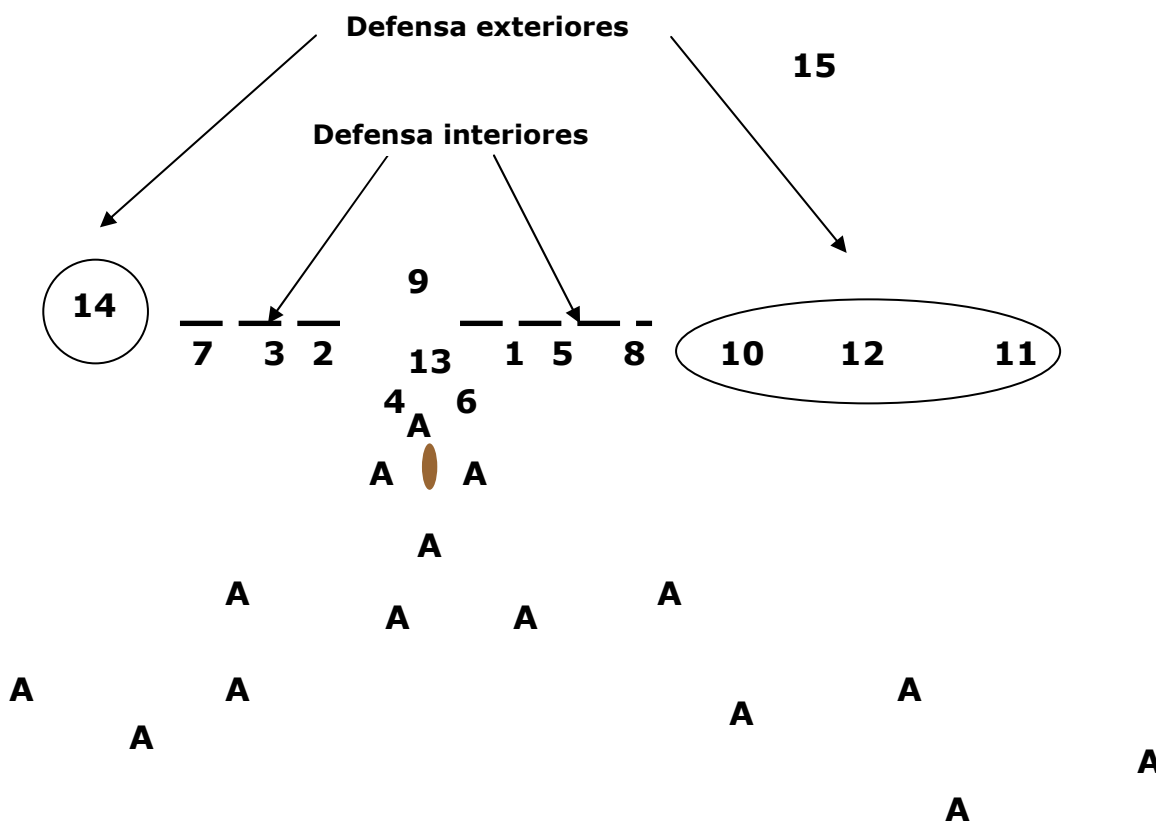


Figura 6. Ejemplo de reorganización en defensa por roles de grupo.

A modo de síntesis podemos referirnos al siguiente esquema en tanto como guía para la reorganización de los jugadores en las fases dinámicas o de relanzamiento.

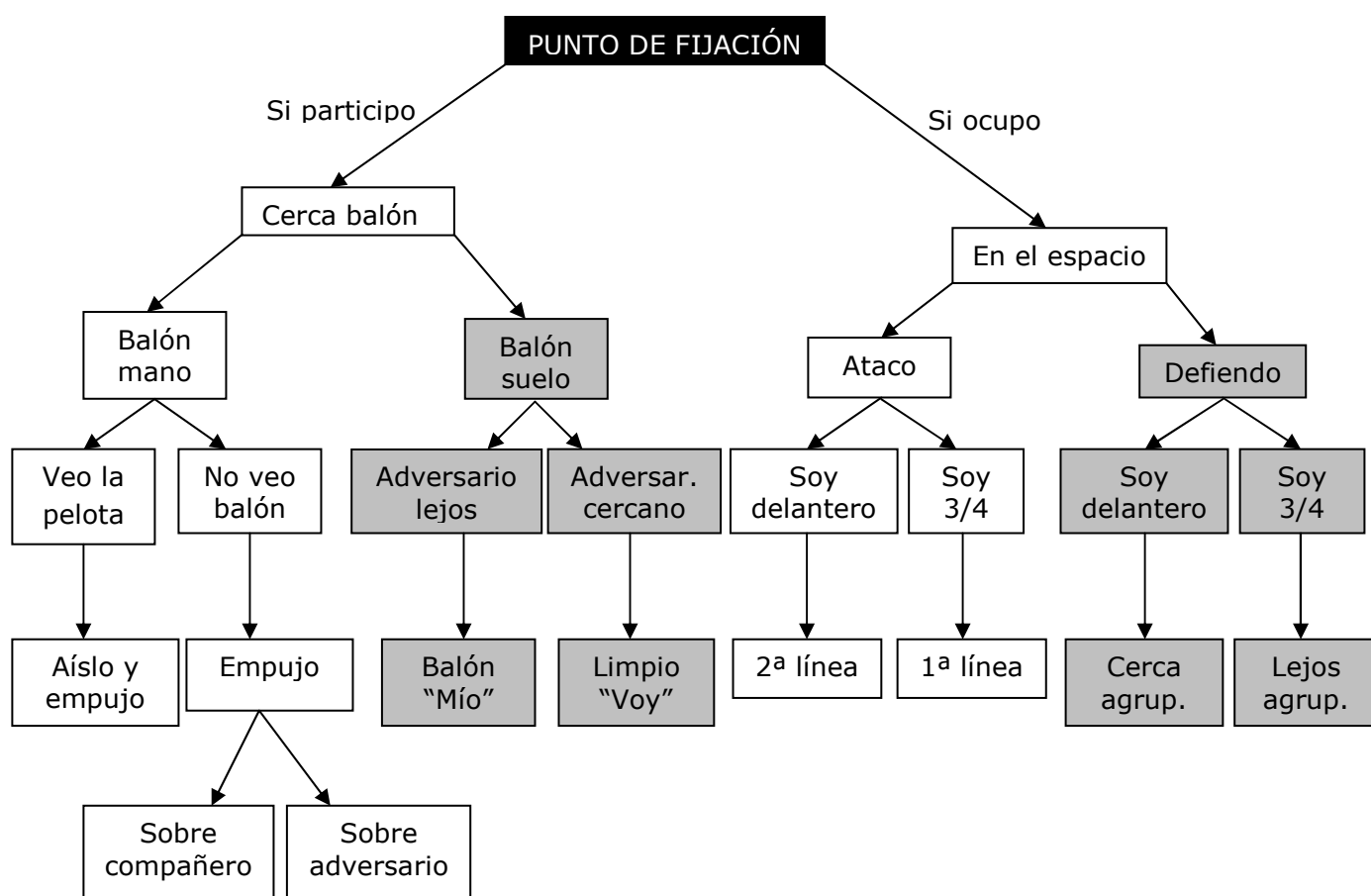


Figura 7. Cascada de decisiones en la reorganización colectiva (Carreras, 2006).

El siguiente paso en la progresión, la reorganización por puestos específicos queda reservado a equipos del alto nivel, dado que prevé trabajar sobre estructuras que aseguren la máxima organización de los jugadores a partir de las fases del lanzamiento del juego, con lo que se aseguran evolucionar sobre movimientos preestablecidos. Las mejores selecciones del mundo son capaces de definir los movimientos de los 15 jugadores en hasta las 5 o 6 fases siguientes a las del lanzamiento: p.e., el nº 4 debe ser capaz de decir dónde estará y qué deberá hacer después de tercer ruck en la jugada "Pájaro azul" que se inicia en una melé. Programando las conductas e intervenciones de los jugadores es, según ellos, una forma de optimizar los recursos y poder estar en mejores condiciones que los adversarios.

Jaques Brunel, uno de los artífices de los nuevos sistemas ofensivos y defensivos de la selección francesa en la década del 2000, propuso una reorganización a partir de un referente bien sencillo: enfrentar a los jugadores rápidos (tres cuartos más la tercera línea) con los lentos (los cinco primeros delanteros). Este sistema de reorganización puede entenderse como un paso más adelante, por su complejidad, al de por roles de grupo. Los factores de éxito asociados a este sistema son:

- la velocidad del juego
- intentar que el ataque penetre en la zona débil de la defensa

- evitar los contactos
- ocupar el ancho del campo y hacer circular el balón más rápido que los jugadores
- limitar a 3-4 jugadores como máximo que participen en los agrupamientos

Para conseguir este propósito es fundamental coordinarlo con los movimientos generados en la fase de organización o de lanzamiento, lo que sólo es posible con precisión y estudiados al detalle, siempre teniendo en cuenta, y previendo, las respuestas del adversario.



Rugby

Soluciones
por la evolución del juego

www.rugbysoluciones.com