

## JUGADORES PROGRAMADOS O ADAPTADOS

Uno de los debates de más actualidad entre los mejores expertos gira alrededor del desarrollo del juego y la preparación del jugador. Sin entrar en argumentos referentes a estilos de juego, el análisis del juego de alto nivel parece evidenciar que los entrenadores se dirimen, o bien por el tipo de juego que implica la "lectura" constante de sus jugadores, o bien por el juego preestablecido que requiere de jugadores que desarrollen los "programas" previstos. Estas dos nociones, a menudo, se perciben como incompatibles, por no decir contradictorias.

Este antagonismo, dicen los entrenadores, incide directamente en la formación de jugadores jóvenes y, posteriormente, afecta rendimiento del jugador llegado al alto nivel.

Para poder desarrollar una explicación consecuente, preferimos centrarnos en estos dos conceptos:

**"Lectura de juego"** implica que las conductas de los jugadores se relacionan con indicadores y referencias que perciben de las acciones simultáneas de compañeros y adversarios.

**"Juego programado"** implica que las conductas de los jugadores (normalmente en situaciones predeterminadas) son consecuencia de un sistema particular de ataque o defensa establecido por el entrenador.

Sin pretender hacer juicios de valor relativos a la validación de estos dos conceptos, es necesario aceptar que la eficiencia conseguida en una fase determinada del juego es mérito de las iniciativas y de las decisiones individuales y colectivas que toman los jugadores.

En cada fase del juego existe una coordinación imprescindible entre las conductas de varios jugadores, que pueden ser el resultado de:

**1.-** Una serie de instrucciones para cada jugador o grupos de jugadores que realizan un patrón de movimiento y posicionamiento designado para asegurar la continuidad en una fase del juego. Este tipo de programación puede extenderse a siguientes fases del juego, bastará con ser pacientes y evitar precipitarse.

Generalmente este tipo de conservación de balón mantenido durante largos minutos disminuye la eficacia prevista.

A menudo nos encontramos con equipos capaces de crear situaciones de desequilibrio favorables en un primer tiempo de juego, pero se olvidan de cómo explotarlos. Parece difícil de validar un tipo de juego colectivo que anula cualquier opción creativa, de iniciativa, y que limita la libertad del jugador, especialmente cuando la incapacidad de atacar se relaciona con la mala posición de uno u otro jugador.

Los jugadores en situaciones de "juego programado" se encuentran tan pendientes de ejecutar lo preestablecido que olvidan de leer lo más obvio, en especial lo referente a las reacciones de los adversarios, quienes deberían guiar las conductas del jugador. Pero la gran debilidad se manifiesta cuando los atacantes no son capaces de hacer lo que les permite la oposición y, por lo tanto, de desarrollar un juego colectivo.



Australia, y en un grado menor, Inglaterra son víctimas de este tipo de juego. Francia durante un tiempo coqueteó con este sistema, pero finalmente lo abandonó para volver a un juego más de adaptación.

Un juego programado es un sistema de juego cerrado. Los jugadores se distribuyen bajo estrictos códigos exentos de decisión táctica. La producción colectiva se articula sobre múltiples combinaciones y patrones de juego; lo que comporta sacrificar las habilidades y potencialidades individuales del jugador.

**2.-** Un determinado programa que une diferentes fases del juego y que establece qué conseguir, cómo hacerlo y de qué forma encadenar el juego en acciones sucesivas, en especial cuando el estilo de juego ha provocado, sobre la defensa, el efecto deseado (normalmente esto sucede cuando todos los jugadores conocen la forma de lanzamiento convenida).

... O bien cuando el ataque obtiene el mejor efecto posible (que los defensores actúen de acuerdo a la voluntad de los atacantes), entonces el desequilibrio creado permite seguir el encadenamiento del juego.

... O cuando los defensores no siguen lo pretendido (actuación defensiva imprevista), se abandona el programa en provecho de activar decisiones tácticas basadas en la relación de fuerzas momentánea, ataque – defensa.

Para la mayoría de los entrenadores esta segunda opción es la que prevalece. Puede considerarse como algo positivo y apropiado, puesto que los jugadores se benefician de cierta libertad de cambiar, si es necesario, lo que está

previsto. Pero esto sólo puede alcanzarse cuando todos los jugadores actúan en función de un "referencial común". Por lo que la función de los jugadores se ajusta dentro de un sistema "tácticamente abierto" que siempre permite un amplio abanico de soluciones.



Aunque a pesar de la evidente menor organización, la mayor flexibilidad táctica es más frecuente en los jugadores que disponen de un sentido táctico especial (reconocidos como los genios del juego), que siempre se adaptan mejor y más rápido de lo que marca el ritmo de juego. El resto de jugadores son menos receptivos a las referencias que ofrecen los cambios, y por ello tienden a mantenerse dentro del programa establecido; aunque una vez se encuentran en situaciones imprevistas, su capacidad de reacción normalmente cuando se manifiesta "ya es tarde".

**3.-** De la calidad del pensamiento táctico individual de cada jugador (no del referencial común). Dejar a cada uno su manera de actuar dentro de un marco táctico amplio para que genere numerosas posibilidades en cada secuencia de juego. Esto significa tener jugadores tácticamente preparados en cada puesto, y que intervienen rápidamente en pleno desorden y garantizan la coherencia interna necesaria para desarrollar el juego colectivo.

En una situación ideal, uno puede imaginar que la formación del jugador permitiera crear este tipo de juego que garantizara la existencia de las iniciativas individuales de unos y de otros. Ciertas situaciones del juego implican a pocos jugadores que posean las competencias tácticas y técnicas significativas, lo que demuestra que no es un planteamiento del todo utópico.

Pero la presión del resultado incita a los entrenadores a preferir un juego con poco margen de riesgo. Los jugadores con menores habilidades tácticas prefieren entrar en un esquema de repertorio de juego mucho más cerrado.

De esta forma podemos encontrar dos categorías de jugadores:

- El "programado"
- El "táctico"

En este punto, parece evidente que la formación del jugador adquiere una relevancia significativa. La cuestión reside en saber si los jugadores definidos como "bien formados" deben ser capaces de responder a un juego basado en la organización preestablecida, responsabilizarse de la coordinación colectiva y, al mismo tiempo, tener licencia para desarrollar sus iniciativas individuales de acuerdo a cómo el juego se va desarrollando.

Nuestra respuesta es sí, pero aún falta abordar la libertad de decisión que al jugador le corresponde en la constante y permanente interacción entre atacantes y defensores, lo que implicará que el jugador pueda relacionarse con compañeros que tengan los mismos puntos de referencia que guíen sus decisiones.

Cuando esto sucede, significa que el jugador es capaz de entender por qué está haciendo lo que hace, y que sabrá como modificar lo programado en función de los cambios. Llegados a este punto, el programa se convierte en un medio, no en un fin.

Siendo capaces de leer el juego como una parte de un juego programado solo es relevante cuando en su formación inicial, el jugador ha tenido la oportunidad de experimentar todos los aspectos del juego y divertirse plenamente en libertad, de tomar decisiones y actuar en consecuencia. Invertir en un contexto más lúdico repercute positivamente en todas las dimensiones del jugador (perceptiva, física, emocional, etc.) y que posteriormente le permitirán progresar hacia el alto nivel con las herramientas tácticas indispensables para mejorar.

Si consideramos que la formación del jugador puede establecerse alrededor de los 6, 7 incluso 8 años, hasta los 15-16 años, tenemos las condiciones iniciales para que un jugador "bien formado" tenga consolidadas las capacidades básicas para poder adquirir nuevas competencias de un nivel superior.

No se debe especializar al jugador demasiado pronto. Es preferible construir unos cimientos sólidos mediante un marco de polivalencia y actividades de adaptación constantes, lo que le permitirá actuar más rápido, mejor e involucrarse permanentemente en el juego.



Esto significa que el entrenador debe armar al jugador para que exprese todo su potencial de manera óptima mediante la motivación apropiada.

Si se tiende a acortar el periodo de formación del jugador, lo lanzaremos inevitablemente en medio de un juego que lo arrollará y le impondrá unas exigencias difícilmente alcanzables. Su eficacia dependerá por su capacidad del dominio de la situación de juego, es decir, de su habilidad en adaptarse a las necesidades del momento.

El reto del **jugador** es aprender como mejorar sus habilidades:

- Anticiparse a las sucesivas fases del juego.
- Realizar los ajustes correctos entre la lectura apropiada de las situaciones, y la ejecución idónea con las habilidades técnicas necesarias.

- Equilibrar la necesidad de producir eficacia, coherencia del juego colectivo y la libertad individual que cada jugador debe disponer.

Para el **entrenador**, el desafío está en equilibrar sus propias necesidades con la actividad del jugador:

- Saber como crear el nivel de práctica adecuado para ayudar al jugador a involucrarse en situaciones de aprendizaje que lo introduzcan en sus necesidades inmediatas y futuras.
- Saber como crear situaciones de aprendizaje en las sesiones prácticas que ayuden a los jugadores a adquirir las habilidades técnicas necesarias, habilidades tácticas y ser consciente de las posibles elecciones de acción.

Para la **organización** de situaciones prácticas (número de jugadores, cómo lanzar la práctica y posición de los jugadores, necesidades de material):

- Definir los objetivos de la práctica.
- Dar instrucciones claras a los jugadores.
- Determinar éxitos alcanzables.

La tarea del entrenador (cuando, por qué y cómo intervenir) cambiará de acuerdo con lo bien que los jugadores desarrollen la situación presentada por el entrenador. Esta misma referencia nos permitirá determinar un mayor o menor nivel de exigencia.

Hoy más que nunca, las mismas tres cuestiones permanecen sobre la mesa:

- ¿Qué tipo de juego queremos?
- ¿Qué tipo de jugadores queremos para ese tipo de juego?
- ¿Que formación de jugadores y entrenadores necesitamos?

**Pierre Villepreux**  
**RDM IRB-Europe**

Rugby  Soluciones  
por la evolución del juego

[www.rugbysoluciones.com](http://www.rugbysoluciones.com)