

LAS EXIGENCIAS DEL MOVIMIENTO GENERAL DEL JUEGO

Autor: Francisco Usero

Los deportes colectivos son juegos de colaboración-oposición y si bien el Rugby se enmarca con pleno derecho en esta clasificación de deportes, su específica regla del Fuera de Juego le confiere unas características muy peculiares que le diferencian en su estructuración interna del resto de estos deportes.

El binomio ataque – defensa opera a partir de una configuración espacial muy concreta que nace de la regla del Fuera del Juego confiriendo al Rugby su peculiar condiciones de enfrentamiento.

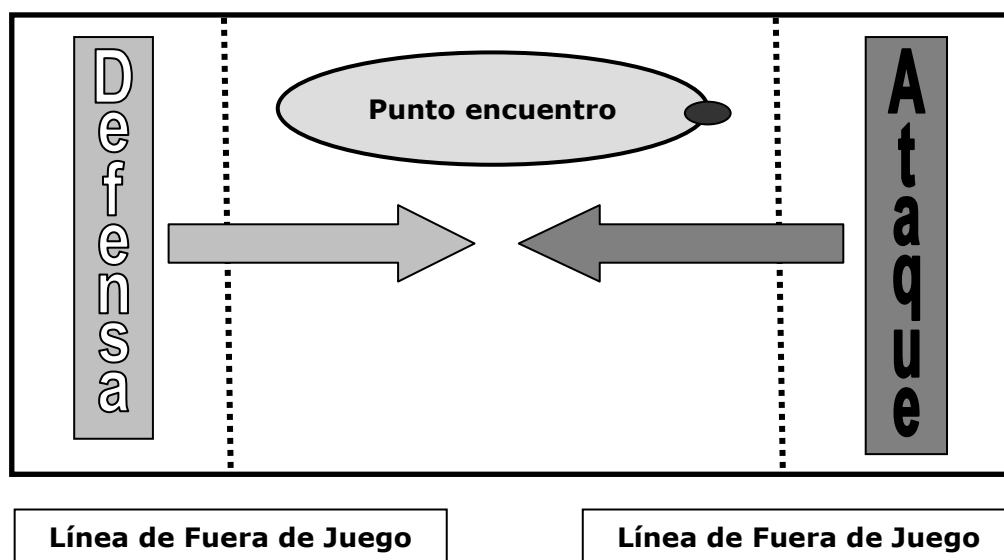


Figura 1. Esquema de la relación atacante – defensor en un punto de encuentro.

El Fuera de Juego ordena constantemente el juego, creando un frente de batalla con el ataque y la defensa en un teórico equilibrio espacial y numérico en las puestas del balón en juego (melés, touches, saques y golpes) y en los agrupamientos lentos. Esta situación nos lleva a un **"juego delante de la defensa"** que conduce a una momentánea igualdad de fuerzas al comenzar con el balón parado y con atacantes y defensores unos enfrente de otros.

Esta relación de fuerzas embrión de toda la lógica del juego hay que entenderla como una variable condicionada por:

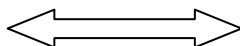
- El balón y su movimiento: su dirección y sentido.
- La interacción del movimiento de los jugadores estableciendo una relación numérica y espacial entre compañeros y adversarios.

A partir de que el balón se pone en movimiento en las puestas del balón en juego, cada **acción** de un jugador provoca una **reacción** de otro u otros jugadores produciendo un entorno cambiante y por tanto una relación de fuerzas con su consiguiente contexto de presión que podemos afirmar que ocurre en un **lugar** y un **momento determinado** (funcionalidad simultánea) y que variará constantemente y es aquí donde está el gran reto de la capacidad de adaptación y de lectura del juego de los jugadores yendo desde el jugador novel que solamente es capaz de captar informaciones del balón y del espacio proximal hasta el jugador de alto nivel que anticipa en el tiempo y en el espacio lo que va a ocurrir.

Como entrenadores debemos simplificar la multitud de combinaciones que en esta relación ataque y defensa se pueden construir con el objetivo que los jugadores almacenen una información codificada de fácil aplicación en cada acción de juego. Si hemos contextualizado las relaciones de fuerzas tanto desde los aspectos espaciales como los referentes a la relación numérica entre atacantes disponibles para el juego y sus defensores directos podemos agrupar las múltiples situaciones que pueden darse en el juego en:

“Relaciones Espaciales”

- Juego delante de la defensa
- Juego dentro de la defensa



“Relaciones Numéricas”

- Superioridad Numérica
- Equilibrio Numérico

Las relaciones espaciales y las numéricas están interrelacionadas y podemos afirmar que:

- En el juego delante de la defensa encontramos un teórico equilibrio numérico.
- En el juego dentro de la defensa el equilibrio numérico tiende a romperse, en función de lo acontecido en esa fase crítica del juego, para que la continuidad se decante del lado del ataque o de la defensa o volver a una situación de equilibrio en el caso de un bloqueo relativamente largo del juego.
- El juego detrás de la defensa, una vez superada claramente la primera organización defensiva, plantea una situación de clara superioridad numérica atacante y de inferioridad defensiva.

Por tanto, tenemos que el punto de partida de todas las puestas del balón en juego y de todos los agrupamientos lentos (con tiempo suficiente para reorganizarse los equipos) es un juego de equilibrio numérico entre el ataque y

la defensa con la propiedad de que ambos se encuentran situados enfrente uno del otro. Nos encontramos ante el "juego delante de la defensa".

JUEGO DELANTE DE LA DEFENSA

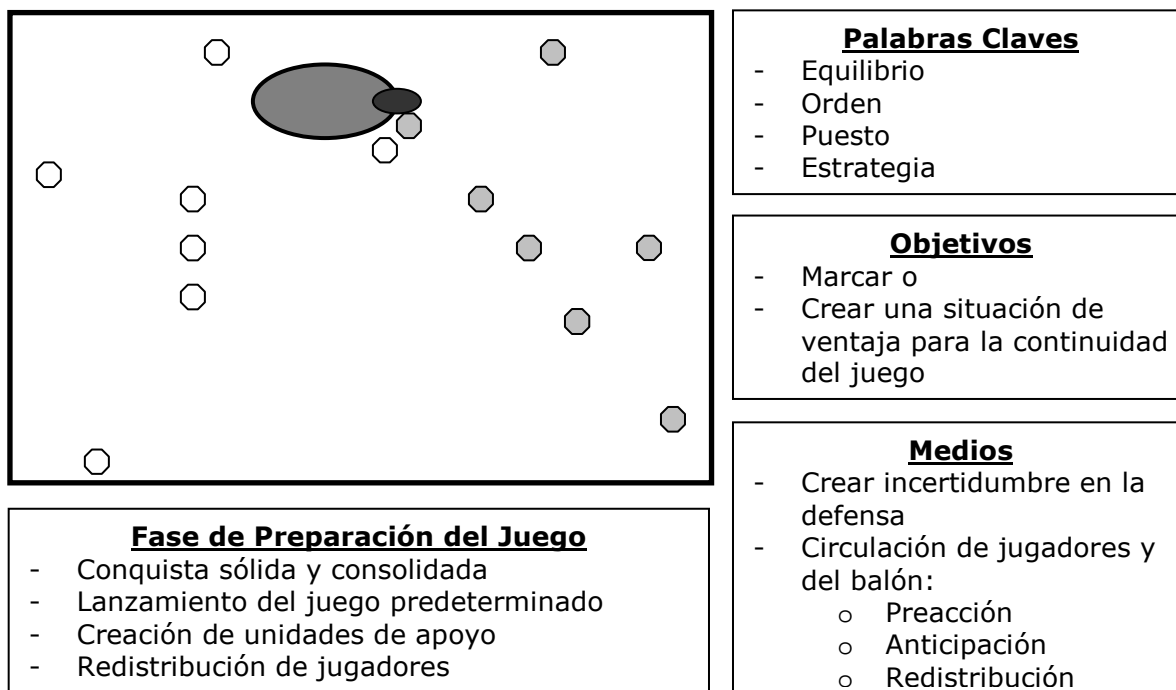


Figura 2. Referencias del juego delante de la defensa.

Consecuencias para el entrenamiento

- Definir **dónde** golpear la defensa entendiendo que en la defensa hay jugadores, intervalos entre jugadores y espacios.
- **Cómo** golpear a la defensa: Establecer la circulación del balón y de los jugadores tanto los que van a tocar la pelota como de los que van a ser señuelos, apoyos o se van a redistribuir para jugar en un segundo momento.
- **Organizar** la conquista del balón y su consolidación (tomar la iniciativa espacial y temporal) óptima para el tipo de juego que se va a realizar.
- **Establecer** un plan alternativo para el caso de que la conquista no sea la adecuada o que la disposición defensiva lo aconseje.

FASE DE INICIACIÓN	FASE DE FORMACIÓN	FASE DE RENDIMIENTO
<p>Jugar con la regla del Fuera de Juego: Conocerla y respetarla.</p> <p>Percibir la Relación de Fuerzas en función de las superioridades, igualdades o inferioridades.</p>	<p>Vivir la realidad del juego delante de la defensa: Referencias espacio-temporales.</p> <p>Adquirir las habilidades básicas específicas propias de cada una de las puestas del balón en juego.</p>	<p>Desarrollar planes de juego (estrategias) desde las puestas del balón en juego y desde los agrupamientos lentos que incluyan: La conquista del balón, el lanzamiento del juego y las referencias para la continuidad del movimiento.</p>

Tabla 1. Prioridades en la programación del juego delante de la defensa.

JUEGO DENTRO DE LA DEFENSA

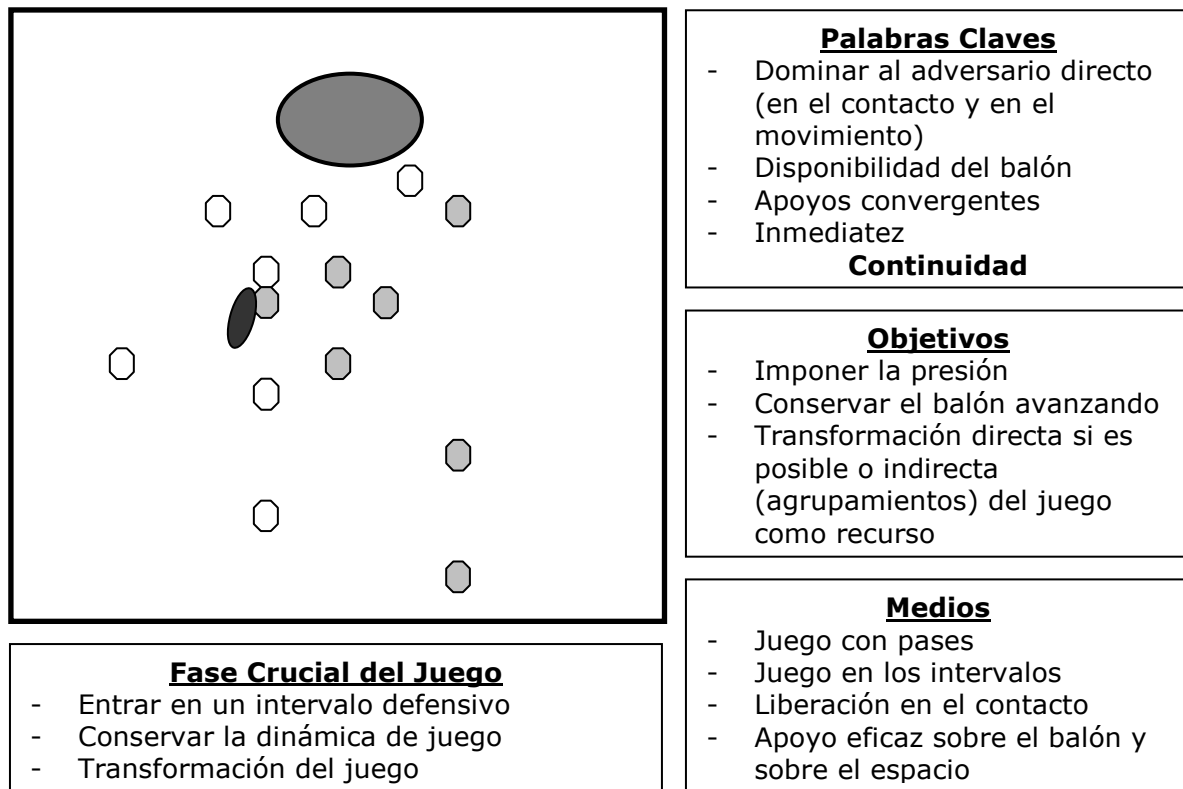


Figura 3. Referencias del juego dentro de la defensa.

Consecuencias para el Entrenamiento

- **Organizar** antes de entrar en la defensa una unidad de apoyo sobre el balón.
- **Definir** los movimientos convergentes, sobre el jugador portador del balón, de los jugadores próximos en apoyo.

- **Dar** las herramientas técnicas al jugador para evitar ser bloqueado él y el balón.
- Dar las referencias oportunas sobre la **continuidad** del juego ya sea con transformaciones directas del juego o indirectas (agrupamientos).

FASE DE INICIACIÓN	FASE DE FORMACIÓN	FASE DE RENDIMIENTO
Jugar respetando las reglas: Retenido y Fuera de Juego	Adquirir las habilidades específicas de las situaciones de contacto.	La continuidad: Anticipación del contacto tanto por parte del portador del Balón como de los apoyos más próximos a él.
Desarrollar los principios de acción: Avanzar conservando el balón.	Organizar el apoyo en movimiento alrededor del balón y sobre el espacio próximo y distal.	Transformaciones directas del juego.
Desarrollar el concepto juego con el espacio – juego con el balón.	Desarrollar el concepto de transformación del juego: Continuidad.	

Tabla 2. Prioridades en la programación del juego dentro de la defensa.

JUEGO DETRÁS – BATIDA – DE LA DEFENSA

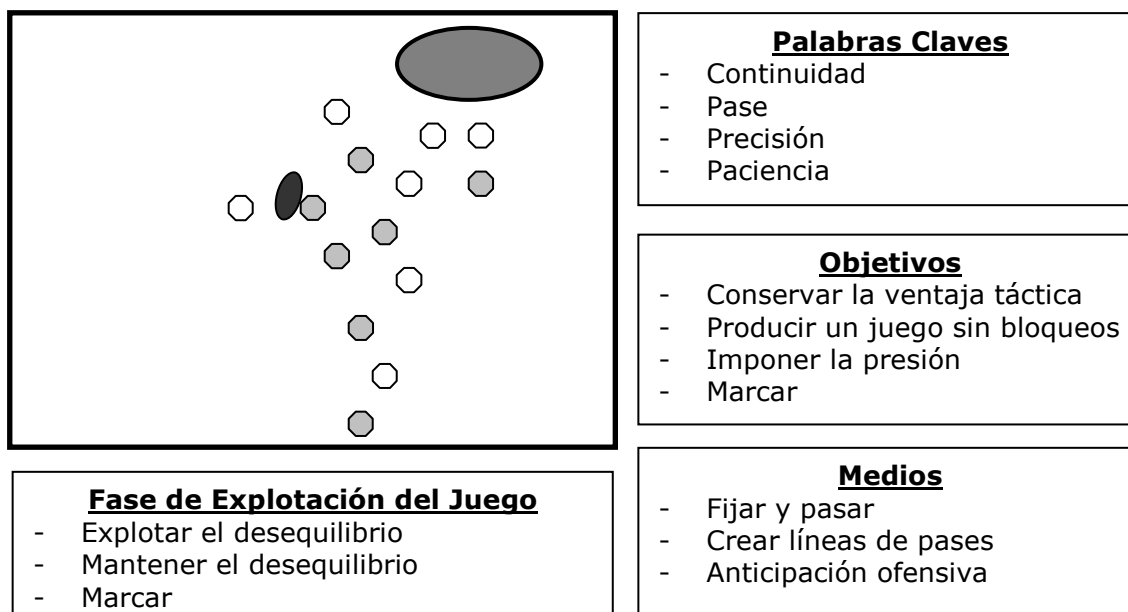


Figura 4. Referencias del juego detrás de la defensa.

Consecuencias para el Entrenamiento

- Desarrollar la organización y **conservación** en movimiento de la unidad de apoyo.

- **Automatizar** el concepto fijar y pasar (jugar con el espacio antes de jugar con el balón) bajo presión.
- Desarrollar en los jugadores la capacidad de **crear** y mantener abiertas líneas de pase.

FASE DE INICIACIÓN	FASE DE FORMACIÓN	FASE DE RENDIMIENTO
<p>Jugar con los principios de Acción: Avanzar conservando el balón.</p> <p>Superar los problemas afectivos derivados del contacto.</p> <p>Vivir las superioridades numéricas: Descubriendo al compañero.</p> <p>Entender el pase como una forma de continuidad: El gesto técnico.</p>	<p>Jugar con el Espacio: Ángulos de carrera, Velocidades...</p> <p>Jugar con el balón: Momento y Ángulo del pase.</p> <p>Organizar el Apoyo: Ocupación del espacio libre, Abrir líneas de pase.</p>	<p>Anticipar líneas de pase.</p> <p>Pase bajo presión.</p> <p>Transformaciones directas del juego.</p> <p>Desarrollo de habilidades específicas en el contacto jugando con las fuerzas derivadas de los movimientos del atacante y defensor.</p>

Tabla 3. Prioridades en la programación del juego detrás de la defensa.



Rugby

Soluciones
por la evolución del juego

www.rugbysoluciones.com