

ROLES FUNCIONALES: POLIVALENCIA PERMANENTE (Tres Cuartos)

Autor: Rubén Duque

«Un equipo de Rugby está formado por 15 jugadores: 8 son fuertes y activos, 2 ligeros y astutos, 4 altos y rápidos y uno que es modelo de flema y sangre fría. Es la proporción ideal entre los hombres.»

Jean Girandoux

El medio de melé (nº 9)

Rol funcional: Liberador

- Estar disponible y atento desde antes de que se forme la melé.
- Usar los códigos para coordinar la introducción del balón.
- Gestionar el balón cuando va por los canales comunicando a sus delanteros (Guardianes) y liberar el balón.
- Ser un link o enlace entre los delanteros y tres cuartos para lanzar el mejor ataque posible.
- En cualquier caso ser un buen y constante comunicador.

Rol funcional: Distribuidor

- Tener un pase rápido al "creador" de juego o a cualquier jugador que vaya a ser receptor.
- Fijar jugadores, pasar y apoyar como tres momentos claramente diferenciadas.
- Tener capacidad de penetrar los huecos creados si la defensa los genera cerca de su ámbito de acción.
- Si el pase va a agravar la situación, buscar el avance y tratar de hallar un apoyo e incentivar el avance o crear un punto de fijación a través del cual organizar de nuevo el juego.
- En cualquier caso ser un buen y constante comunicador.

El medio de apertura (nº 10)

Junto al medio de melé, el apertura es otro gran estrategia del juego encargado también de crear y distribuir el juego, pero a diferencia del medio de melé el

apertura ha de preocuparse más por la gestión del resto de compañeros de la línea de tres cuartos y apoyos y al estar más retrasado en su posición respecto al medio de melé, su campo de visión se amplía pudiendo gestionar más información de las situaciones que tiene delante de él. Debe contar también con un perfecto pase en ambos sentidos así como un exquisito juego al pié y dominio de ambos.

Rol funcional: Creador

- Coger el balón tan pronto como sea posible, cambiando la dirección o ángulo de carrera, hacia el pasador cuando recibe el balón y cogiéndolo presentando las manos hacia él.
- Recibir el balón justo delante de la línea de placaje.
- Fijar defensores y pasar al espacio justo delante del jugador penetrador.
- Si el contrario se mueve hacia ese espacio creado, penetrar el nuevo que deja.
- Crear líneas de carrera con diferentes ángulos generando distintos espacios y alternativas.
- Crear el espacio pasando el balón una vez creado al penetrador que corre hacia él para entrar en el mismo.
- Creando el espacio:
 - o Correr hacia el defensor que interesa fijar.
 - o Si el defensor se mueve hacia el creador y se le mantiene fijado con la línea de carrera, aumentará el tamaño del espacio a penetrar.
 - o Una vez generado el espacio, pasar al penetrador:
 - Pase un poco profundo y no muy tenso da más tiempo al penetrador a entrar al espacio y menos para ser marcado por el defensor.
 - Un pase plano, es perfecto para penetrar defensas, pero esto supone que el penetrador esté sobre el espacio a penetrar un poco antes y pueda ser marcado.

Los centros (nº 12 y nº 13)

Rol funcional: Señuelo / Opción

- Mantener la posición en el ataque para prevenir que el defensor que se quiere ser atraído marque al jugador que se quiere que penetre en un espacio en concreto.
- Cambiar los ángulos de carrera para atraer la atención de los defensores.
- Si el señuelo detecta pronto que el defensor no es atraído por él, pedir el balón para obtenerlo rápido y atacar el espacio delante de él.
- Ajustarse a la línea de ataque para asegurarse que el señuelo es siempre una opción más.

Rol funcional: Penetrador

- Permanecer en el interior o exterior del espacio a atacar.
- Entrar sobre el espacio tan tarde como sea posible.
- Recibir el balón lo más alejado posible del más cercano defensor.
- Una vez cogido el balón, acelerar sobre el espacio a atacar.
- Si no se marca, tratar de buscar un apoyo lo más lejano posible a los defensores que tienden a acercarse sobre esa parada momentánea del avance del portador y del balón.

Rol funcional: Apoyo

- Mantener la profundidad respecto al portador, buscando un óptimo en la distancia en función de cada uno que permita adaptarse a las acciones que ocurren delante de él en función del portador y de la defensa.
- Posicionarse y adaptarse al portador de tal manera que sea una posible opción a izquierda o derecha del mismo si así lo requiere éste.
- Comunicar al portador su posición.
- Converger sobre el portador si éste tiene problemas y actuar en función del balón, la defensa y el espacio.

Los alas (nº 11 y nº 14)

Rol funcional: Receptor - Iniciador

- Partir de una posición que permita ir hacia el balón hacia delante.
- Cubrir entre 11 – 14 – 15 toda la profundidad del campo.
- Asegurar la posesión/recepción del balón.
- Comprobar la situación y opciones disponibles.
- Actuar inmediatamente moviendo el balón rápidamente hacia el espacio.
- Apoyar una vez estas acciones iniciales se han llevado a cabo.

Rol funcional: Apoyo - Iniciador

- Comprobar antes de la caída del balón y sobre la misma.
- Informar al iniciador de la situación.
- Apoyarle con profundidad y contribuir en llevar el juego al lugar deseado.
- Reaccionar en función de la toma de decisión del iniciador.
- Correr al espacio creado.
- Si interviene sobre el juego, apoyar una vez se pasa el balón y seguir el movimiento.

El zaguero (nº 15)

Roles funcionales:

Como los alas, sus roles funcionales más frecuentes son:

- Rol Funcional Señuelo.
- Rol Funcional Penetrador.
- Rol Funcional Apoyo.
- Rol Funcional Receptor - Iniciador (Contraataque).
- Rol Funcional Apoyo - Iniciador (Contraataque).



Rugby

Soluciones
por la evolución del juego

www.rugbysoluciones.com