

COMPRENDIENDO EL RUGBY

Autor: Lee Smith, Manager Regional de Desarrollo de Oceanía

Traducción: Juan A. Arenas

Fuente: www.irb.com

El Rugby es un juego cuyo principal objetivo es apoyar el balón en el suelo tras la línea de marca rival para anotar un ensayo. Para conseguirlo los jugadores deben estar en posesión del balón. El objetivo de los rivales es evitar que puedan ensayar.

Se producen constantes fases de disputa por la posesión del balón durante el partido, estas son:

- Melés.
- Laterales.
- Juego tras el placaje.
- Rucks.
- Mauls.
- Recepción de patadas o de balones perdidos.
- Levantando el balón del suelo tras un placaje.

La mayor parte del tiempo de duración de un partido se consume en disputas por la posesión. Las disputas en las melés y en los laterales involucran exclusivamente a los delanteros, mientras que en el ruck y maul, recepción de patadas y juego tras el placaje puede verse implicado cualquier jugador del equipo. Una vez que se ha ganado la posesión del balón el equipo portador puede anotar un ensayo de una de estas formas:

- Corriendo con el balón hacia la línea de ensayo rival evadiendo a los defensores.
- Pasar el balón a los compañeros de equipo que están en mejor posición que uno mismo para eludir a los rivales.

- Patear el balón hacia la línea de ensayo rival, recuperar la posesión y atravesar dicha línea para anotar.
- Patear el balón al interior de la zona de marca contraria y caer sobre él.

El propósito final es anotar puntos mediante:

- Un ensayo, arrojándose sobre el balón que está en la zona de marca – 5 puntos.
- Una transformación: convertir, pasar entre palos la patada a la que se tiene derecho tras el ensayo – 3 puntos.
- Un drop: Patear el balón de bote pronto y que pase entre palos.
- Un golpe de castigo: Patada colocada o de drop a la que tiene derecho un equipo cuando su rival ha cometido una infracción. Si el balón pasa entre palos – 3 puntos.

Defendiendo

El equipo sin la posesión tiene la responsabilidad de:

- Impedir que el equipo en posesión avance.
- Impedir que el rival ensaye.
- Recuperar la posesión.

Esto se consigue:

- Placando al portador del balón.
- Robando el balón al portador del mismo.
- Forzando al portador del balón a que se salga del campo o a que patee el balón a lateral, lo cual proporcionará al equipo defensor la oportunidad de recuperar el balón en el siguiente lateral.
- Presionando al portador del balón y a sus apoyos para que cometan errores o faltas leves, que den lugar a melés desde las que el balón pueda ser recuperado, o que den lugar a patadas que permitan recuperar la posesión, o levantando el balón si éste después del error se encuentra en el suelo.
- Levantando el balón que se encuentra en el suelo.

Primeras fases

Las primeras fases se emplean en los comienzos-recomienzos del partido y cuando se produce una interrupción.

Saques de inicio

Los saques de inicio del partido se realizan desde el centro de la línea de medio campo:

- Los saques de comienzo y de recomienzo tras el descanso se realizan a balón parado.
- Los saques tras las anotaciones de un equipo se realizan de drop.

Cuando se saca el balón debe atravesar la línea de 10 m. a menos que sea jugado en primer lugar por el rival.

Ningún equipo del equipo que saca puede estar delante del pateador.

El balón no debe ser pateado directamente fuera del campo.

Drops

Los drops son patadas de bote pronto. Se realizan para efectuar los saques de 22 m, en los cuáles la patada debe realizarse desde detrás de la línea de 22 m, y el balón debe alcanzar o sobrepasar dicha línea. Dicho saque se produce después de que el equipo atacante ha:

- Pateado el balón al interior de la zona de marca y ha sido anulado por un defensor.
- Pateado el balón más allá de la línea de balón muerto o de los laterales de la zona de marca.

Ningún jugador del equipo que efectúa el saque puede estar delante del balón cuando se realice el mismo.

Melé

Las melés se forman en el terreno de juego para comenzar el mismo después de una interrupción por una infracción menor de las reglas, por ejemplo, cuando el balón se ha pasado hacia delante.

Lateral

Los laterales se forman en el terreno de juego después de que el balón ha sido impulsado a lateral o el portador del mismo se ha salido con el.

Golpe de castigo / golpe franco

Los golpes de castigo y franco son formas de reiniciar el juego cuando uno de los equipos ha infringido el reglamento.

El golpe franco también se realiza para comenzar después de un “mark”. El mark tiene lugar cuando el balón después de ser pateado por un rival es recepcionado dentro de la zona de 22 m., y el receptor pide mark.

Interrupciones temporales en el juego

Después de que el juego se ha reiniciado a partir de una primera fase, a menudo se interrumpe, y tiene lugar una nueva disputa por la posesión. Son las llamadas segundas fases donde se incluyen los rucks y mauls.

Además, las acciones que provocan paradas temporales pueden continuar posteriormente, por ejemplo cuando un jugador ha sido placado, permitiendo a sus rivales recuperar la posesión del balón y correr con él, pasarlo o patearlo.

Todos los jugadores pueden estar involucrados en estas disputas aunque son generalmente los delanteros los que se ven implicados.

El uso del balón

Los delanteros ganan el balón para que los tres cuartos inicien el ataque, en el que tanto delanteros como tres cuartos se verán involucrados.

El objetivo del ataque es avanzar con el balón para anotar puntos o para crear las oportunidades para lograrlo.

Para realizarlo de una forma eficaz los portadores del balón deben ser apoyados constantemente por los compañeros de equipo, que deben estar preparados para recibir pases o para ayudar al portador de cualquier otra forma.

Colocación

Tanto atacantes como defensores deben ocupar posiciones adecuadas en el campo.

El colocarse simplemente significa situarse en aquella posición en la que es capaz de desempeñar, de la mejor forma posible, su función posicional. Hay dos tipos de colocación

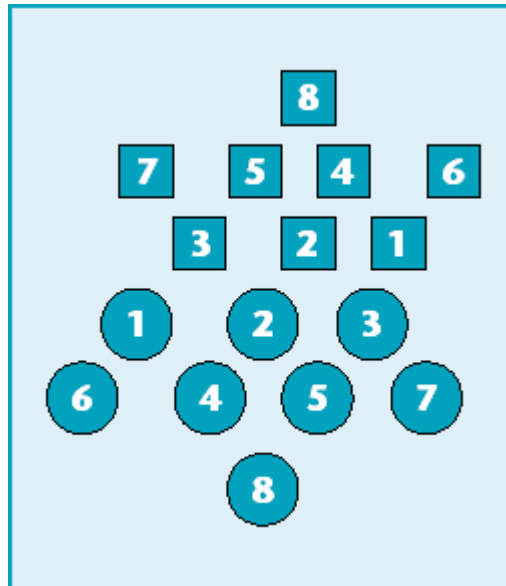
- Colocación estática: Aquella que se tiene antes del comienzo de la acción.
- Colocación dinámica: Dónde ir y que hacer cuando la acción comienza.

Colocación estática

Nota: En todos los diagramas el número corresponde al que se usa en los equipos de rugby por la I.R.B.

Diagrama 1

Colocación en melé



Número 1: Pilar izquierdo.

Número 2: Talonador.

Número 3: Pilar derecho.

Número 4: Segunda línea izquierdo.

Número 5: Segunda línea derecho.

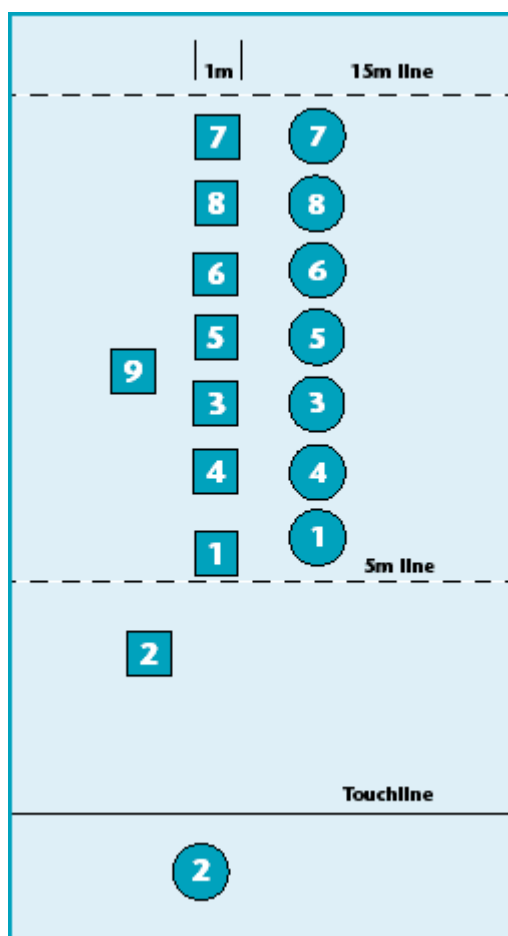
Número 8: Número 8.

Número 7: Flanker derecho.

Número 6: Flanker izquierdo.

Diagrama 2

Colocación en el lateral



Usualmente el número 2, el talonador, será el encargado de poner el balón en juego y los restantes jugadores, que se encuentran alineados, se dispondrán entre las líneas de 5 y 15 m.

Número 1: Pilar / apoyo.

Número 4: Segunda línea / saltador.

Número 3: Pilar / apoyo.

Número 5: Segunda línea / saltador.

Número 6: Flanker / apoyo.

Número 8: Número 8 / saltador.

Número 7: Flanker /apoyo.

Número 9: Medio de melé.

Colocación de los tres cuartos

Las claves para las formaciones de tres cuartos en los siguientes diagramas son:

Número 9: Medio de melé.

Número 10: Medio de apertura / primer quinto octavo.

Número 11: Ala izquierdo.

Número 12: Centro interior / segundo quinto octavo.

Número 13: Centro / centro exterior.

Número 14: Ala derecho.

Número 15: Zaguero

Diagrama 3

Colocación de los tres cuartos en la melé cuando ésta se dispone en el centro del campo

Defensive Team: Equipo en defensa.

Attacking Team: Equipo en ataque.

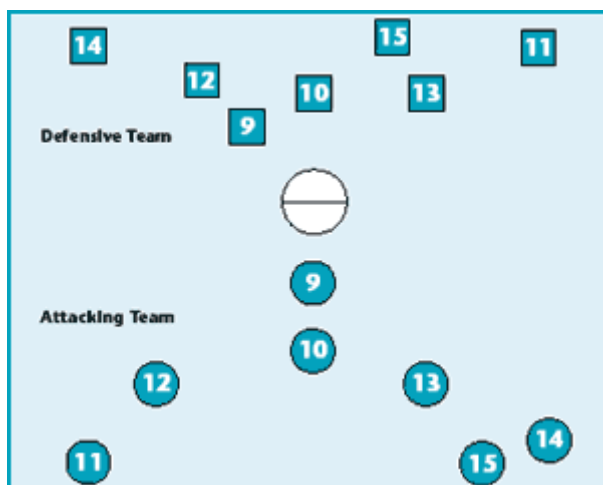


Diagrama 4

Colocación de los tres cuartos en la melé cuando ésta se dispone en un lateral del campo

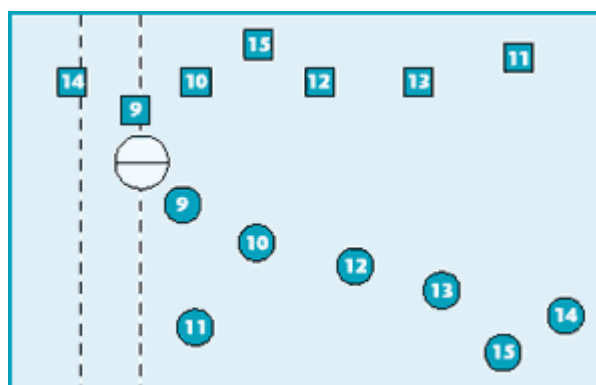


Diagrama 5

Colocación de los tres cuartos a partir de un lateral

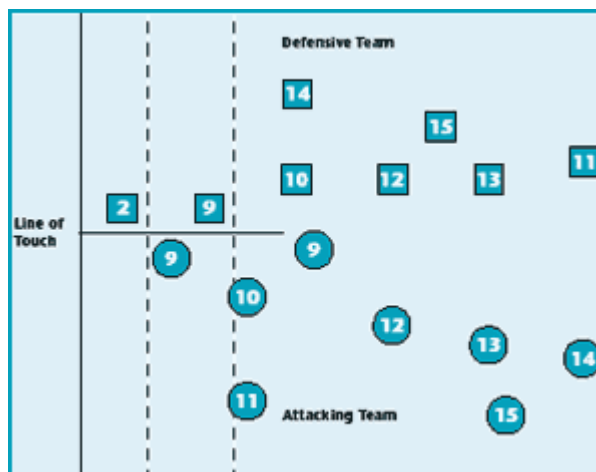
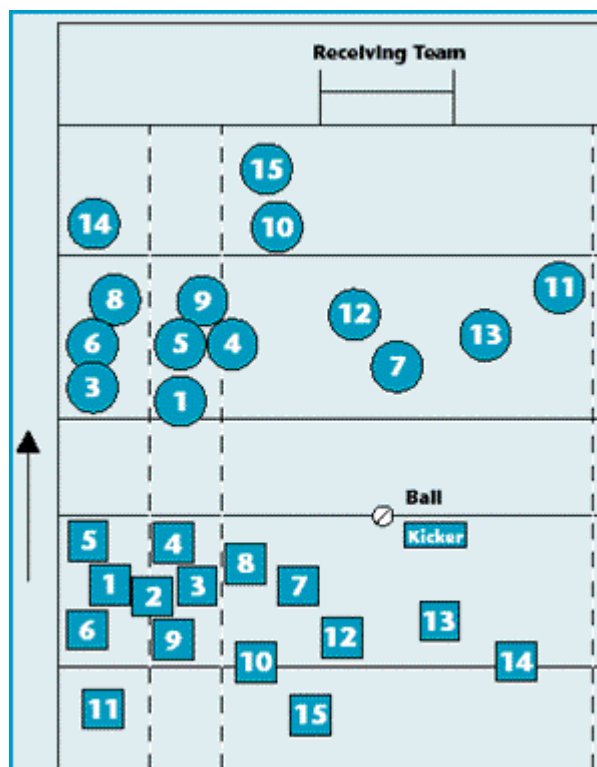


Diagrama 6

Colocación en el saque de centro



Colocación dinámica

Para que los jugadores con sus esfuerzos contribuyan eficazmente en las labores de ataque y defensa de su equipo, una vez que la acción ha comenzado, la siguiente guía puede servirle de ayuda:

Jugadores atacantes

El portador del balón debería:

- Avanzar.
- Correr recto.
- Correr en equilibrio para dificultar el placaje y resistir el impacto.
- Pasar a los jugadores de apoyo que están situados en mejor posición, esto es, con más espacio y más lejos de la oposición.
- Si no hay apoyos en una mejor posición, o se pateo o se retiene la posesión para organizar un ruck o un maul.

Los jugadores de apoyo deberían correr lo suficientemente cerca del portador para:

- Que el balón se le sea pasado no lanzado.
- Ser capaz de apoyar por cualquiera de los dos lados, izquierda o derecha.
- No ir por delante del portador del balón, ya que el balón no puede ser pasado hacia delante.

Jugadores defensores

Los jugadores defensores deberían:

- Correr hacia el portador del balón.
- Correr recto al interior del portador, de tal forma que lo esté desplazando hacia el exterior.
- Correr en equilibrio, preparado para agacharse. Partiendo desde una posición agachada, el defensor puede placar, agarrar o recuperar el balón del suelo con un ajuste mínimo.
- No sobrepasar al portador hasta que haya pasado o pateado el balón.
- Apoyar a los compañeros de equipo para completar aquellos placajes que no se han culminado.
- Esforzarse en estar en una posición a partir de la cuál moverse hacia el balón tanto si está siendo llevado como si es pateado.

Responsabilidades posicionales

Delanteros

Hay dos tipos de delanteros, sujetos y libres, sus papeles son diferentes pero complementarios.

Los delanteros sujetos son los pilares, el talonador y los segundas:

- A estos jugadores se les conoce como los 5 de delante.
- A ellos les corresponde el trabajo de ganar la posesión del balón en las melés, laterales, rucks, mauls y saques.
- También toman parte del juego general.

El talonador

Además de las tareas propias de los 5 de delante, el talonador tiene las funciones de:

- Talonar el balón en las melés.
- Usualmente, lanzar el balón en el lateral.

Los delanteros libres. Los flankers y el número 8

A estos jugadores también se les llama la fila de atrás.

Les corresponde el trabajo de ganar la posesión en las primeras fases, pero frecuentemente pueden estar menos comprometidos en estas tareas que los 5 de delante.

Aunque desempeñan un papel importante en ganar la posesión en las primeras fases, su papel principal es asegurar la conservación del balón en las diferentes fases del juego y en el juego general.

Tienen la tarea adicional de moverse rápidamente por el campo en apoyo de sus tres cuartos en ataque, y aplicar presión a sus rivales en defensa.

Tres cuartos

Existen tres tipos de tres cuartos, los interiores, los centrales y los de atrás. De nuevo sus papeles son diferentes pero complementarios.

Los tres cuartos interiores. Apertura y medio de melé

Estos jugadores son los eslabones entre los delanteros y los restantes tres cuartos.

Pasando el balón rápidamente hacia los tres cuartos exteriores se incrementan las posibilidades de ganar terreno y anotar puntos.

Estos jugadores necesitan ser rápidos pasando y corriendo, además de buenos tomadores de decisión a la hora de elegir la mejor opción de ataque.

En defensa deben ser capaces de placar a los jugadores rivales según sus modelos defensivos.

Los centrales. Primer y segundo centro

Con más espacio que los anteriores, son capaces de acelerar y maniobrar para proporcionar el empuje y la fuerza al ataque.

Deberían tener sólidas habilidades de pase para desarrollar el ataque.

Cuando defiendan tienen que ser fuertes placadores y parar con fuerza a los corredores rivales.

Tanto en ataque como en defensa, los centros corren en equilibrio para resistir los impactos, además de proporcionarle fortaleza y seguridad en sus tareas. En el contacto deben de ser capaces de mantener la posesión para permitir que su equipo pueda continuar el ataque.

Los tres de atrás. Alas y zaguero

Estos deberían ser jugadores rápidos para poder finalizar el ataque iniciado por los compañeros.

Deben ser capaces de evadir a los rivales.

En defensa deben de ser capaces de placar a sus rivales según un modelo defensivo.

En defensa también deben de ser capaces de recepcionar cualquier balón que sea pateado hacia ellos, por detrás del resto de su equipo.

Cuando capturan el balón, bien recepcionándolo o levantándolo del suelo, pueden contraatacar mediante pases, carreras o pateando.

El Rugby es un juego en el que existe un equilibrio entre la lucha por la posesión y la continuidad. Como consecuencia, es un juego en el cuál los jugadores, basados en una amplia gama de habilidades, se ayudan unos a otros para evitar que la oposición consiga puntos, a la vez que recuperan la posesión para poder anotar.