

FALTAS FRECUENTES

Lee Smith

En 1989 fue nombrado Director de Entrenadores de Rugby Union de Nueva Zelanda, posteriormente, en 1995, fue designado Manager Regional de Desarrollo en la I.R.B., primero en Bristol, mas tarde en Dublín. Esto constituyó el comienzo de su participación en el desarrollo del Rugby a nivel mundial, especialmente en los países menos conocidos, a partir de los ingresos obtenidos en las Copas del Mundo.



Lee está ahora de vuelta en Nueva Zelanda donde trabaja, para toda Oceanía, en el desarrollo de recursos que puedan ser utilizados por todas la federaciones.

Traducción y adaptación: Juan A. Arenas.

Este artículo está basado en las observaciones realizadas sobre los partidos jugados durante el presente año. Da la impresión de que los jugadores experimentan las mismas dificultades independientemente del nivel en el que jueguen, es decir, hay una correlación directa entre nivel del jugador-nivel de juego-errores cometidos (esto es, mal jugador juega a bajo nivel y comete ciertos errores, buen jugador juega a alto nivel y comete similares errores, evidentemente está sometido a mayor presión de juego).

La presión es el producto de la reducción del tiempo y del espacio para hacer algo contra los rivales. A causa de esto, los jugadores que no ha afinado sus habilidades bajo presión en los entrenamientos, estarán mal provistos para tomar las decisiones correctas y para reaccionar con éxito en la competición.

PASANDO

1. Pasar usando la mano débil. Para los zurdos para la izquierda, para los diestros para su derecha.
2. Pasar demasiado rápido o demasiado lento. Esto es, usualmente, resultado de la presión, ya que a los jugadores les entra el pánico cuando pasan demasiado tarde.
3. Correr en dirección del pase. Esto va a permitir que la defensa también corra con el pase, permitiendo a dos defensores marcar al posible receptor.

RECIBIENDO EL PASE

1. Colocarse demasiado plano de tal forma que el pase tiene que ser rápido, lo que incrementará la dificultad de la recepción.
2. Recepción del balón delante del pecho en lugar de cogerlo antes de que llegue a ese punto.
3. Colocarse demasiado lejos, ralentizando el movimiento del balón. El balón tardará mas tiempo en llegar al receptor.
4. Jugadores reaccionando frente a la defensa antes de tener la seguridad de coger el balón.
5. Jugadores colocándose o recibiendo el balón demasiado planos, de tal forma que el balón es pasado directamente al cuerpo, o incluso detrás de el, ralentizando el movimiento e incluso exponiendo el cuerpo a un fuerte placaje. Los jugadores deben mantener la profundidad de tal forma que el balón pueda ser pasado al espacio hacia el que están corriendo. Si los jugadores están corriendo y van a llegar tarde a dicho espacio, deberían decirle al pasador que el pase lo quieren más atrás, o que el balón se lleve más tiempo en el aire.

RECEPCIONANDO EL BALÓN DE UNA PATADA

1. Retirar los ojos del balón.
2. Recepcionar directamente en el pecho, de tal forma que si la ejecución es incorrecta, el balón rebotará en el pecho hacia la oposición.
3. Dejar caer el balón hacia delante, cuando éste rebota en los brazos o en el cuerpo del jugador.
4. Jugadores que recepcionan el balón corriendo hacia detrás cuando hay un compañero de equipo que puede hacerlo yendo hacia delante, hacia la oposición.

LEVANTANDO EL BALÓN DEL SUELO

1. Hacer adelantado por que el jugador no ha mantenido la vista sobre el balón, o por pérdida de estabilidad por agacharse mas a nivel de la cintura que por las rodillas.

2. No poner el pié una vez sobrepasado el balón sino que éste se sitúa directamente a su altura. Si ambos pies se mantienen detrás del balón el jugador no estará en equilibrio. Si es posible poner una pierna a cada lado del balón proporcionará una base amplia para resistir el impacto.
3. Levantar el balón mejor que hacer el movimiento de “pala”. Esto es usual hacerlo con ambos pies al mismo lado del balón y aumenta la probabilidad de hacer adelantado.

CORRIENDO

1. Llevar el balón en una mano, lo que reduce las opciones.
2. Pobre equilibrio, de tal forma que pueda ser fácilmente placado.
3. Correr a lo ancho, permitiendo a la defensa “derivar”, “barrer” o moverse con el portador del balón.

PATEANDO

1. Poca habilidad para patear con la pierna no habitual.
2. Levantar la cabeza tras el impacto pié-balón.
3. Arrojar el balón desde el aire mejor que dejarlo caer sobre el pié.
4. No acompañar la patada en dirección al objetivo.

PLACANDO

1. Placaje alto o hacer “collarin”.
2. Poca habilidad para placar con el hombro menos cómodo, el resultado es que el placador va a poner la cabeza por delante.
3. Placar sólo con los brazos.
4. Cuando los jugadores intentan hacer un “gran placaje”, capturando hombre y balón, manteniéndose demasiado cuadrado, demasiado enfrentado al portador del balón, siendo fácilmente superable tanto por la derecha como por la izquierda.
5. Los portadores del balón están ahora desarrollando el realizar un fuerte impulso, hacia delante, con la piernas cuando son placados más arriba de la cintura. De esta forma conforme están siendo parados, el espacio que han creado lo incrementan, con lo que consiguen facilitar el apoyo y la continuidad de la posesión. Por otro lado, es posible que necesitemos

incorporar a las técnicas de placaje bajo otras sobre la recuperación del balón.

6. Placar con cautela lo cual incrementa la fuerza del impacto del portador del balón con el placador.

CAYENDO TRAS EL PLACAJE

1. Resistir el impacto cuando caemos de tal forma que el cuerpo quede curvado.
2. Girando hacia el lado equivocado de tal forma que el balón quede del lado del oponente.

JUEGO DEL MEDIO DE MELÉ Y DEL APERTURA

1. Cuando el balón está disponible en rucks y mauls, el medio de melé no sólo debería estar allí, sino también, debería haber decidido la mejor dirección de ataque, habiendo escaneado el juego mientras que se dirigía hacia el balón. Esto asegura que el pase se realice rápidamente, en un único movimiento y que no haya un ajuste posterior.
2. Cuando el balón está disponible, no alargues el brazo para cogerlo, ya que afectará a la fuerza del pase. Coloca el pie cerca del balón, de tal forma que todo el cuerpo haga palanca y sea posible asegurar que se realice un pase rápido.

JUEGO DE APOYO

1. Cuando un jugador es parado, los jugadores de apoyo deben dirigirse hacia ese jugador para asegurar la posesión. Demasiado a menudo se fuerza el pase y se pierde la posesión. Es papel del portador del balón es mantener la posesión y hacer el balón disponible, y el papel de los jugadores de apoyo es ir hacia el balón y no quedarse fuera esperando el pase.

LATERAL

1. No sobrecomplicar la situación creando demasiados movimientos, y si piensas que no están yendo bien, simplifica la situación reduciendo la longitud del lanzamiento, y haciendo que el saltador amague hacia atrás y se mueva posteriormente hacia delante para capturar el balón.

2. Ser lo suficientemente flexible como para provocar que la oposición salte prematuramente y lanzar a otro lado.
3. El saltador y dos jugadores de apoyo pueden utilizarse como distracción, y que el balón sea capturado por un jugador desmarcado que no esté apoyado.

DEFENSA

1. Cuando un jugador es placado y existe poca esperanza de ganar el balón, no comprometerse en el ruck que se origina. Es mejor evitar infracciones y permanecer detrás de la línea de fuera de juego, y una vez que el balón haya salido ir hacia delante en defensa.

Ya que la línea de fuera de juego está muy cerca del balón, los atacantes pueden ser defendidos desde muy cerca del origen de la posesión. Esto particularmente se aplica si el ruck está parado y ha habido un cierto retraso en la liberación del balón.

2. No conceder golpes de castigo, especialmente en posiciones de posible pateo a palos, si puede evitarse. Una numerosa pantalla defensiva debería ser capaz de defender atendiendo a las reglas. Se requiere paciencia, hasta que se presente la oportunidad, para recuperar la posesión.

JUEGO ABIERTO

1. Para evitar que el balón se haga disponible demasiado rápidamente desde un placaje/ruck, asegurate de que al menos un jugador de la oposición está implicado y que la mayoría de los últimos pies están detrás del balón. Si esto no ocurre el balón debería ser levantado, para evitar un posible fuera de juego y avanzar para reestablecer una formación a partir de la cual el balón pueda ser utilizado con seguridad.
2. Asegura que la liberación del balón a partir de un maul ocurra cuando éste está aún avanzando. Si el maul se para, la defensa tiene tiempo para recolocarse y mucha de la ventaja se perderá.
3. Se necesita paciencia cuando se organiza un maul. Para hacerlo, los jugadores deben, inicialmente, desacelerar. Cuando el maul avanza la oposición implicada pueden tener sus cuerpos en mala posición permitiendo que el maul avance más fácilmente.

Recuerda que el esfuerzo se realiza por los jugadores que están delante del balón, el cuál debería estar en posesión del jugador mas retrasado. Los jugadores por delante deben mantener el empuje y no deberían retirarse hasta que el avance se deteriore y el balón se saque.

ATAQUE

1. Cuando los delanteros se unen con los tres cuartos en el juego abierto, los tres cuartos pueden dudar sobre cuando pasar, ya que la situación no les es familiar. Los delanteros deben colocarse mejor como apoyos, detrás del portador del balón, de tal forma que sean capaces de atacar en una segunda oleada.
2. Cuando el balón es ganado en una fase de juego abierto, no atacar por el lado en el que la defensa es mas numerosa. Puede ser necesario, para el portador del balón el avanzar cerca del origen de la posesión, buscando apoyos, y establecer una nueva fase de juego, mientras que al mismo tiempo se establece una formación de ataque a partir de la cual se pueda conseguir ventaja.
3. Donde no haya una superioridad numérica, búscala. Cerca del origen de la posesión se puede lograr mediante un delantero corriendo como un tres cuartos. Mas alejado, donde hay un espacio se puede hacer lo contrario. En ambos casos el apoyo lineal puede usarse para continuar el juego o para crear una nueva fase que mantenga el ataque.
4. A partir de la melé observa cuidadosamente la formación, a su izquierda y a su derecha, y basándote en la defensa de la oposición usa a los terceros y al medio de melé para crear la superioridad. No permitas que la defensa te dicte dónde debes colocarte en ataque.
5. Los tres cuartos colocados demasiado planos, de tal forma que no tienen “camino” cuando reciben el balón. Recibiendo el balón plano reduce el tiempo y el espacio que tiene la defensa para reaccionar, pero para ser realmente efectivo, el receptor debería amenazar a la defensa con ritmo y carreras evasivas. El espacio puede ser creado por el pasador, cerca de la defensa, retirando el balón en la acción del pase tan lejos como el receptor ha mantenido la profundidad.

6. Cuando los tres cuartos atacante tienen superioridad numérica, los saltos son usados para llevar el balón rápidamente a los jugadores libres del exterior. En el acto de efectuar el pase largo, el portador no debe evitar a la defensa, permitiendo que esta “derive”. Cuando el pase se hace a cierta distancia de la defensa, una vez más, no se establece ningún compromiso defensivo, permitiendo que los contrarios deriven, barran. Si el salto se realiza demasiado cerca del rival, y el balón permanece algún tiempo en el aire, la defensa tiene la oportunidad de interceptarlo. Demasiado frecuentemente superioridades de uno o dos jugadores se anulan a causa de esto y a menudo se nota que el pasador no se da cuenta del daño hasta que ha ocurrido.

MELÉ

1. Los terceros en la melé tienen que mantenerse implicados hasta que el balón esté fuera. Mejor que mirar por arriba para ver que está sucediendo, estarán en una mejor posición para moverse en el juego si mantienen su posición, continúan empujando y mirando el balón por debajo de la melé. Cuando salgan estarán con el cuerpo en una posición baja a partir de la cual podrán entrar en juego, placando en defensa y apoyando en ataque.
2. Cuando se decreta una melé, el esfuerzo combinado de los 8 delanteros o proporciona una posesión de calidad o restringe las opciones de los rivales, si ellos introducen. Si los terceros en particular no se comprometen en la melé, entonces su habilidad para ser efectivo en la siguiente fase se verá substancialmente reducida.