

CONTRAATAQUE

Autor: Paul Hull

Traducción y adaptación: Juan A. Arenas

Fuente: www.rfu.com

Contraatacar significa pasar de la defensa al ataque y debería constituir un arma organizada en el arsenal de cualquier equipo. No sólo concierne a los tres jugadores de atrás (11, 14 y 15), debería formar parte de la filosofía de todo el equipo y hace referencia a cuál es la mejor forma para manejar la recuperación de la posesión.

Las siguientes ideas y pensamientos no están impresos en piedra (inamovibles); se presentan para ofrecer principios básicos del contraataque sobre los que los entrenadores pueden trabajar para animar a los jugadores a que comiencen a pensar positivamente sobre estos conceptos. Tiene que ser una cultura del juego de “cabeza erguida”, en la que los jugadores puedan jugar “improvisadamente”, con tal que los demás estén acostumbrados a reaccionar ante lo que suceda. Lo que parece una reacción “improvisada” puede ser practicada en el campo de entrenamiento, de tal forma que la parte reactiva del contraataque pueda ser simulada tan frecuentemente como sea posible.

Los ejemplos descritos en este artículo pueden iniciar a los jugadores jóvenes a pensar positivamente a cerca del proceso y de las oportunidades que se presentan gracias al contraataque.

Los principios deben ser apreciados, comprendidos y aceptados por todo el equipo, todos tienen que participar de la filosofía. Hay algunas simples reglas generales para comenzar:

- Existe la necesidad de ser positivo. Esto puede demostrarse mediante firmes y positivas carreras que manden mensajes afirmativos al resto del equipo que proporcionarán señales ante las cuáles es relativamente fácil reaccionar. No existen decisiones equivocadas, pero hay algunas mejores que otras.

- El primer pensamiento es, normalmente, la decisión correcta. Los jugadores deberían llevarla a cabo positivamente y hasta el final.
- La mejor decisión es, normalmente, tan simple como dar un pase pronto y posteriormente apoyar al corredor.
- Intenta mantener agrupados a una gran cantidad de defensores. Estos a menudo serán los delanteros, y la primera opción será, usualmente, correr hacia ellos para fijarlos antes de realizar el pase.
- La patada puede constituir una herramienta poderosa y positiva en el contraataque.
- Cuando el balón es ganado en una recuperación, el ataque debe dirigirse hacia el espacio más amplio con menos defensores.
- No deben atrapar parte situado detrás de la mayoría de tu equipo.

Existen varias situaciones que permiten, en la mayoría de los partidos opciones para contraatacar. Los entrenadores pueden usar estos ejemplos como puntos de partida y adaptarlos para adecuarlos a la fuerza y a los requerimientos de sus equipos.

Con seguridad existirán otros ejemplos parecidos que no se adecuen exactamente a la descripción, pero generalmente las oportunidades de contraataque seguirán modelos/situaciones reconocibles. Usualmente surgen a partir de las siguientes áreas de juego:

- Malas patadas del oponente.
- Melé.
- Lateral.
- Rival dejando caer el balón/balón adelantado en el juego abierto.
- Área de placaje.
- Ruck y maul.
- Decisiones del árbitro, cuando se conceden golpes francos y de castigo.

que se establezca una persecución hacia el área de la patada ya que pueda que ésta no salga a lateral, y puede convertirse en una posesión potencial cuando se supera numéricamente a la defensa.

- La defensa puede encontrarse casi en su propia línea y evitar el lateral. Dos pases largos del 11 al 15 y de este al 14 podría presentar una oportunidad para atacar/anotar. El número 14 puede cortar hacia los delanteros defensores fijándolos y utilizar los corredores que se han situado a su exterior mientras se realizaban los dos pases

PATADA A PARTIR DE UNA MELÉ DEFENSIVA

- A partir de una melé en el lado derecho del ataque se puede emplear una patada a la caja. Es difícil de contraatacar a partir de esta situación y el asegurar el balón debe ser la primera prioridad, antes de contemplar cualquier posibilidad. Una vez que se ha asegurado el balón, una “bomba” podría ser la mejor opción para devolver la presión a la defensa, pero aguantar y reciclar debe ser la prioridad inicial.
- El balón es pateado largo sobre el número 15. Esto le proporciona a dicho jugador varias opciones respecto a las líneas de carrera ya que, en esta situación, existe más espacio para el contraataque que a partir de un lateral. Su trayectoria puede ser cualquiera de las mostradas en el triángulo del diagrama mostrado a continuación, pero ciertos principios deben ser recordados y seguidos:

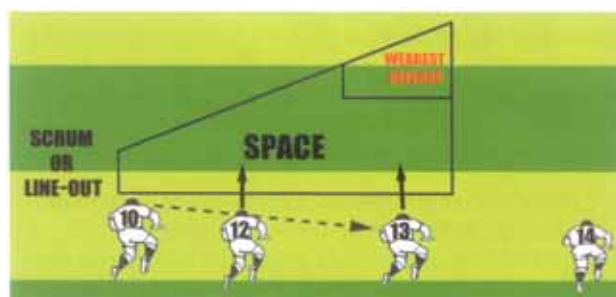


- (i) Si corre de frente o a la izquierda, el número 11 debe ofrecerse como jugador de apoyo.

- (ii) Los números 12 y 13 deben regresar detrás del número 15 y mostrarse disponibles para llevar el balón hacia el área menos defendida de la derecha.
- (iii) El número 15 debe correr firmemente cuando se encuentre detrás de sus apoyos. Su respuesta positiva puede desencadenar una reacción de apoyo de los jugadores más cercanos a él.
- (iv) El número 15 puede decidir que la opción de la patada “wiper” o la “bomba” es la más apropiada para contraatacar.

RECUPERACIÓN DEL BALÓN EN LA MELÉ Y EN EL LATERAL

- En la melé (cerca de la línea de lateral) o en el lateral, el mayor espacio disponible debería estar al exterior de la zona central y éste puede ser explotado con un pase desde el 10 al 13, saltando al 12.



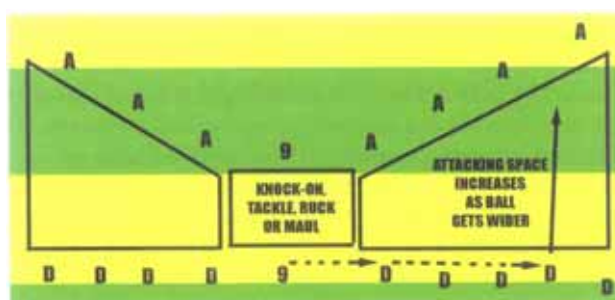
Los números 10 y 12 deberían, a continuación, redoblar al exterior del 13 y ofrecer su apoyo junto con el número 14. El número 13 debe correr duro y fijar a uno de los centros rivales para crear espacio a su exterior.

- En la melé existe una opción para el número 8 que levante rápidamente el balón y “golpea” recto. Dependiendo del giro de la melé, quizás, el número 8 pueda tener que salir hacia la izquierda.

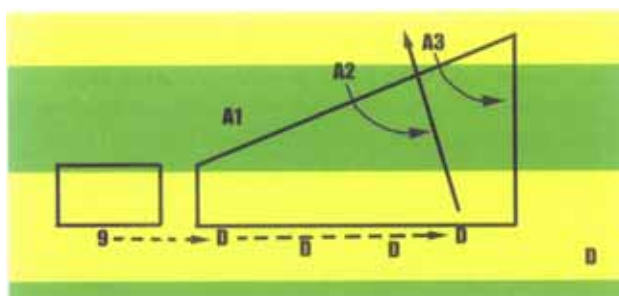
RECUPERACIÓN DEL BALÓN A PARTIR DE UN PLACAJE EN MEDIO CAMPO, DE UN RUCK O UN MAUL

- Existen dos opciones a partir de este escenario:

- (i) El primer receptor en el borde de esta recuperación pasa saltando a dos jugadores para abrir el gran espacio que probablemente estará disponible inmediatamente porque la oposición estará relativamente profunda ya que esperaban ganar el balón. Los dos jugadores que han sido saltados con el pase deben trabajar duro para situarse al exterior del portador del balón.



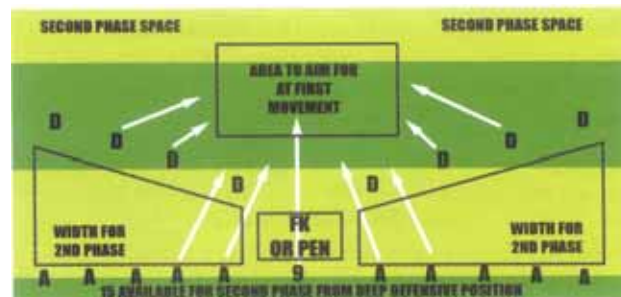
- (ii) Si la defensa comienza a barrer, el portador del balón debería correr con fuerza y recto hacia ellos para golpear al interior de su rival directo y después buscar un pase tras el placaje.



GOLPE FRANCO Y DE CASTIGO

- El ingrediente importante en esta situación es una rápida decisión del número 9 o quienquiera que tenga el balón, o esté cerca de él.
- La decisión debería, probablemente, ser atacar recto, penetrar y desorganizar la defensa para, posteriormente, explotar cualquier disponibilidad a lo ancho en la segunda fase. El número 15 debería estar siempre disponible para enlazar con el ataque en la segunda fase.

- Una vez que el número 9 saca y sale, los dos jugadores a ambos lados de él (4) deberían ser sus primeros apoyos. Esto arrastra a la defensa hacia atrás y al interior, y se deberían crear nuevos espacios para la segunda fase. Si los defensores no son atraídos hacia atrás y hacia dentro, la consecuencia es que hay pocos defensores en la zona a la que el 9 ha corrido, lo que constituye un potencial para anotar con los 4 jugadores que se han ofrecido como apoyos iniciales.



- En la segunda fase el requisito inicial es que se consiga un balón rápido para posteriormente explotar los espacios a derecha e izquierda. Los rivales pueden ser llevados al interior hacia el inicio de la primera fase de ataque.

Todas las opciones a partir de las diferentes fuentes del juego contienen alguno o todos (7) principios del contraataque. Tiene que quedar, sin embargo, una opción para que un jugador a nivel individual decida correr duro con su cabeza alta que podría tan buena como la de dar un pase rápido e ir al apoyo. Todos los jugadores deben aprender a comprender cual es su papel una vez que comienza el contraataque y que la amplitud debe mantenerse para ofrecer, posteriormente, una segunda línea de ataque.

El aspecto más importante del contraataque es **SER POSITIVO**, ¡no hay decisiones erróneas, sólo unas mejores que otras!

Hay ciertos jugadores como Jason Robinson que a menudo están mejor marchando solos para hacer lo que hacen instintivamente; los demás tienen que reaccionar ante lo que está sucediendo cuando un jugador de este tipo se

marcha. Los principios del contraataque pueden ser adaptados para adecuarlos a los jugadores de cualquier equipo, e incluso a Jason Robinson se le puede beneficiar a partir de la comprensión de los principios, como medida de seguridad si su instinto lo lleva a una situación difícil.

Las oportunidades de contraatacar vendrán, con frecuencia, a partir de patadas malas o descontroladas, pero el juego moderno ha desarrollado muy efectivas y organizadas persecuciones a partir de las patadas. Cuando las patadas no son tan precisas como deberían ser, el contraataque puede ser una seria opción para utilizar plenamente el nuevo origen de una inesperada posesión.