

# PRINCIPIOS BÁSICOS DEL RUGBY

Autor: Jean-Luc Barthès

Adaptación: Juan A. Arenas y Carlos Arenas

Fuente: [www.irb.com](http://www.irb.com)

*En este artículo sobre los principios básicos del juego, Jean-Luc Barthès, Gerente Regional de Desarrollo para el África de habla francesa, revisa los conceptos claves de otros importantes teóricos franceses, particularmente René Deleplace y Pierre Villepreux:*

*IR HACIA DELANTE para poner presión sobre el rival, y crear CONTINUIDAD de juego a través del APOYO efectivo en todos los aspectos del juego, con o sin posesión del balón.*

**1) Ir hacia delante (avanzar)**

**2) Apoyo**

**3) Continuidad**

1) Ir hacia delante

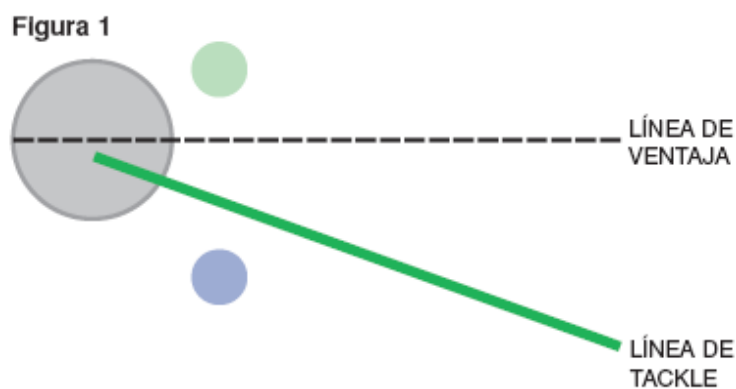


## **1) Ir hacia delante**

En todos los juegos de conjunto en los que el objetivo es anotar puntos llegando a algún tipo de gol, el principio fundamental es ir hacia delante para acercarse a ese

objetivo. En el caso particular del rugby, el objetivo para el equipo en posesión (la línea de ensayo) es muy ancha (hasta 70 metros), lo que afecta directamente la diversas formas en las que se juega al rugby.

Si mañana los legisladores del rugby fueran a decidir que los ensayos sólo pueden anotarse entre los palos, la forma de jugar al rugby cambiaría significativamente. Las reglas le permiten al defensor tener contacto directo con el portador del balón por lo que los jugadores de ambos equipos pueden “ir hacia delante”: el equipo atacante en un esfuerzo por anotar puntos, el defensor para prevenir que el atacante le marque puntos. El movimiento simple hacia delante no significa que siempre será posible marcar puntos – o prevenirlos; no obstante permite a uno u otro equipo avanzar más allá de la línea de ventaja y trasladar el punto de contacto con el rival, nuevamente, hacia el territorio del otro equipo (figura 1). Eventualmente, veremos que las reglas del rugby y el espacio disponible en el campo generarán distintas formas de avance.



*En la Figura 1, el equipo A llevó la pelota más allá de la línea de ventaja y movió, por ende, la línea de tackle – el punto en el que el defensor hace contacto con el portador*

---

## 1.1 Presión

Cuando hay oposición, cada equipo sale a dominar a su rival. Esto significa presionarlo, forzarlo a jugar desde una posición de desventaja, limitando sus acciones en tiempo y espacio y poniéndolo a la defensiva. Los equipos tienen

fortalezas y debilidades particulares por lo que tiene sentido enfrentar fortalezas con debilidades. La presión puede aplicarse a través de buenas decisiones tácticas (manteniendo el balón y con los jugadores moviéndose al espacio) o a través de mayor fortaleza física (donde haya contacto físico entre equipos – sea individual o colectivo).

## **1.2 Avanzar con el balón**

El equipo que porta el balón intentará ir hacia delante, explotar los agujeros en la defensa lo que le permitirá seguir avanzando y eventualmente marcar puntos. Reconociendo las reglas específicas sobre el fuera de juego, pase adelantado y el tamaño del campo de juego (hasta 70 metros de ancho por 100 de largo), habrá varias opciones para mover el balón avanzando en las diversas fases de juego.

### **1.2.1 Tipos de juego**

Hay varias formas de mover el balón avanzando:

- Abriendo hacia los extremos (desplegado).
- Penetración.
- Patadas tácticas.

Con la excepción de las formaciones fijas, cuando la defensa hace espejo con el ataque, la decisión táctica de cómo mover el balón avanzando debería ser determinada por donde están los rivales en todo momento. Por ejemplo, deberíamos abrir el balón a los extremos cuando el rival está agrupado en una parte del campo y no porque se decidió abrir el balón antes de ver como estaba planteada la defensa.

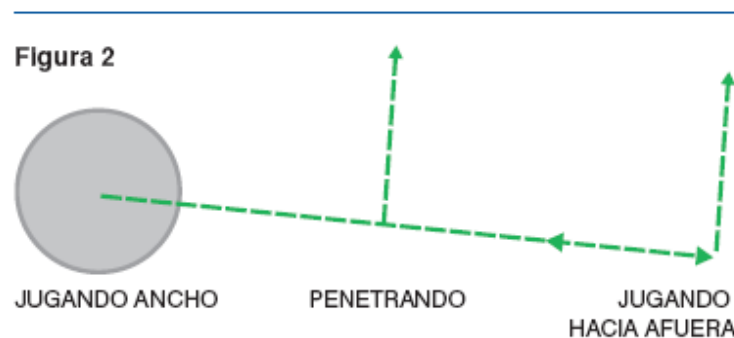
#### ***Características de cada tipo de juego:***

**Abrir el balón hacia fuera** – Esto significa que el equipo en posesión abrirá el balón a lo ancho del campo, buscando formas de avanzar, cruzar la línea de ventaja, y eventualmente marcar puntos.

El objetivo será:

- Superar la defensa al jugar ancho (yendo por afuera de los rivales).

- Penetrar a través de un agujero defensivo (moviendo el balón hacia fuera y luego penetrando el agujero. Figura 2).



- Estirar la defensa a lo ancho del campo para que los agujeros a explotar sean más grandes.

Este tipo de juego se usará primariamente contra una alineación defensiva concentrada en un sector del campo y no tan bien organizada a lo ancho del campo.

**Penetración** – Este tipo de juego lleva el balón directamente a través de la línea de ventaja y eventualmente conduce a cruzar la línea de ensayo.

Los objetivos son:

- Avanzar a través de los agujeros en la defensa.
- Forzar a las defensores dispersos a ir hacia donde hay que frenar el ataque, para luego superarlos en la siguiente fase.

Suele ser más efectivo cuando los defensores están distribuidos en todo el campo, a lo ancho y profundo, pero con agujeros entre los defensores.

**Patadas tácticas** – Las patadas trasladan el balón hacia el fondo del campo, a través de la línea de ventaja.

Los objetivos son:

- Poner el balón en el espacio detrás de la defensa.
- Recuperar la posesión más adelante en el campo.

Se utiliza generalmente para contrarrestar una potente alineación defensiva a lo ancho pero con espacios detrás de la defensa. Estos tres tipos de juego pueden usarse en tres fases de juego.

### 1.2.2 Fases de juego

- Juego general, que es el movimiento de los jugadores y el balón después de una formación fija;
- “Formaciones espontáneas” o juego de fase, rucks y mauls, cuando no suena el silbato y el juego continúa, los jugadores avanzan pero el balón no;
- Formaciones fijas, laterales, melés, saques, cuando el árbitro señale una infracción, el juego está parado y los jugadores momentáneamente están inactivos.

#### **La elección del tipo de juego se hará:**

**En juego general**, los jugadores necesitarán “leer” donde están situados los rivales si quieren tomar la mejor decisión táctica sobre donde y como atacar (figura 3). Para poder hacer esto durante el partido se necesita enfatizar en el entrenamiento el desarrollo de la habilidad para leer y entender el juego y reaccionar adecuadamente en un partido, así como en las habilidades individuales. De las dos, la habilidad de leer tácticamente el juego es más importante.

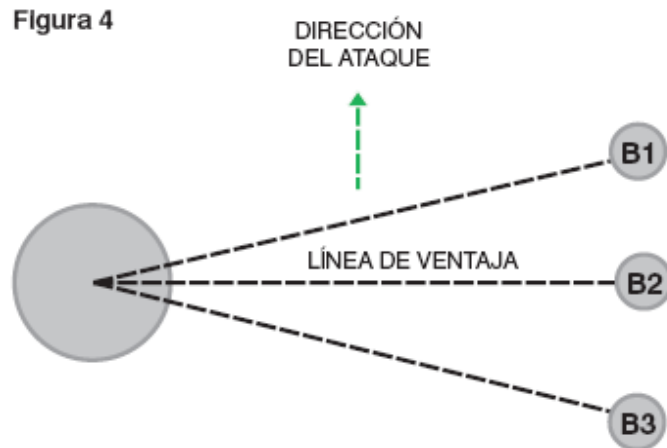
Figura 3



*La ubicación de los jugadores y la potencial posibilidad de sobrar por fuera sugiere que hay que abrir el balón a la punta.*

**En las formaciones espontáneas** (juego de fase), la ubicación del ruck y maul con respecto a la línea de ventaja determinará que equipo tiene más

oportunidades. Esto a su vez condiciona lo que sucederá luego, aunque la decisión final siempre debe tomarse en función de la alineación defensiva, como en el juego general. (Figura 4).

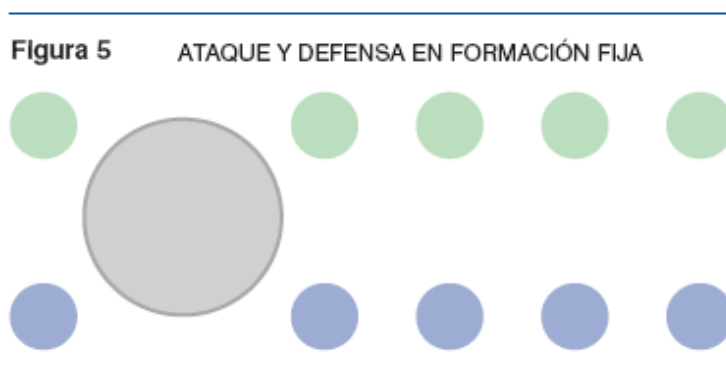


- B1 La formación espontánea ocurre más allá de la línea de ventaja, por lo que la defensa tiene que retroceder y el apoyo al portador va para adelante. La mejor opción es mover rápido el balón hacia fuera en la misma dirección que va el juego.*
- B2 La formación espontánea ocurre sobre la línea de ventaja; la decisión del juego dependerá sobre en que sector sobra un atacante, pero el balón debe salir rápido.*
- B3 La formación espontánea es detrás de la línea de ventaja, el apoyo debe volver hacia atrás mientras los defensores avanzan. El balón debe salir lentamente para permitir que el apoyo se reorganice y permita un kick que quite la presión.*

Por ejemplo cuando la formación espontánea quedó detrás de la línea de ventaja: muchos de los jugadores de apoyo están por delante del portador y deben correr hacia su propia línea de ensayo para proporcionar apoyo, mientras que los defensores corren hacia delante. En este caso, usar una patada puede aliviar la presión. Si los defensores avanzan en una forma desordenada, y hay espacio cerca de la línea de lateral, jugar abierto puede ser una buena opción para explotar este espacio abierto manteniendo además la posesión (que no es el caso cuando el balón se pateo).

Una buena decisión táctica se tomará solamente si el primer reflejo del jugador es mirar la alineación defensiva antes de decidir que hará.

**De formación fija** – los jugadores se alinean uno frente al otro antes de que recomience el juego. No hay, a priori, ventaja numérica por lo que el primer movimiento del equipo buscará crear esa ventaja en algún lugar del campo. Entonces la decisión sobre el tipo de juego a utilizar al comenzar la jugada debe tomarse antes de poner en juego el balón. Ésta será una decisión estratégica más que táctica. Tan pronto como recomience el juego, los jugadores se moverán y comienza nuevamente el proceso de toma de decisión táctica. (Figura 5)



### **1.3 Avanzar sin el balón**

Si aceptamos que el equipo atacante es el que avanza hacia la línea de ensayo del rival, entonces el equipo sin el balón al avanzar en defensa y poner al equipo en posesión bajo presión, estará atacando. El objetivo es prevenir al rival de marcar puntos cerrando agujeros y recuperando la posesión para poder contra-atacar. El equipo en posesión puede seguir pasando el balón (moviéndolo, penetrando o pateando), por lo que los defensores deben organizarse para controlar estos tres tipos de juego.

#### ***Alineación defensiva:***

\* Una primera línea defensiva para contrarrestar el juego de pases del rival, incluyendo una significativa cantidad de jugadores para defender a lo ancho del campo y anular al portador.

\* Una segunda línea defensiva para cubrir las patadas cortas y defender la penetración de jugadores que cortan la primera línea de defensa, esta segunda línea incluye a unos pocos jugadores que, la mayor parte del tiempo, correrán paralelo a la primer línea.

\* Una tercera línea defensiva para cubrir las patadas largas y defender sobre jugadores que hayan cruzado la primera y segunda línea defensiva, en ella se incluyen uno ó dos jugadores bastante detrás de las otras dos líneas defensivas, que se mueven en la mayoría de los casos, paralelo a las otras dos líneas.

## 2) Apoyo

2) Apoyo



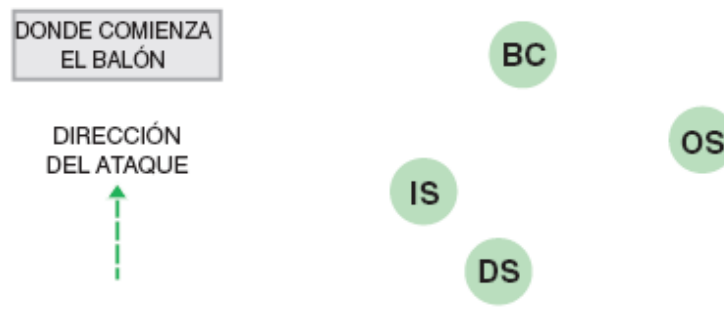
### 2.1 Apoyo con el balón

A veces el portador podrá avanzar sólo pero, la mayoría de las veces, tendrá que depender del apoyo para mantener el balón avanzando. Cuando no es posible avanzar por sí solo, el portador deberá pasar el balón a un compañero para que el movimiento no se detenga. El apoyo necesita estar organizado alrededor del portador de manera que el portador siempre tenga varias opciones. (Figura 6).



---

**Figura 6**



Tan pronto como el balón comienza a moverse deberíamos poder ver:

*BC portador*

*IS (apoyo interno) el último jugador en pasar queda por dentro (profundo en relación a BC para poder explotar por adentro de BC o ir a colaborar con él si es frenado).*

*OS (apoyo externo) va por fuera de BC para mantenerse abierto, atraer al defensor y complicar la defensa (sólo colaborará en el placaje si hay peligro de perder el balón).*

*DS (apoyo profundo) hizo el pase previo al último (u otro jugador) apoyando a BC por detrás. Se queda dentro del hombro interno del portador para tener la opción de ir por dentro o afuera, directamente sobre el balón o hacia el abierto.*

## **2.2 Apoyo sin el balón**

Los defensores deben organizarse en tres líneas si se van a defender contra los tres tipos de juego. Cuando el jugador ya no sirve en una particular línea defensiva, va hacia donde se lo necesita. Por ejemplo: cuando el balón se abrió hacia fuera, no sirve que los defensores internos mantengan esa primera línea defensiva, entonces bajan a la segunda para estar en apoyo de los compañeros que sigue en la primera línea.

### 3) Continuidad

#### 3) Continuidad



#### 3.1 Continuidad en ataque (con el balón)

Aún cuando el portador esté yendo hacia delante, con apoyo organizado y los jugadores ejecutando un particular tipo de juego, en algún momento este tipo de juego puede no seguir siendo efectivo para avanzar.

Dependiendo de la situación de los rivales, el equipo atacante debe cambiar su forma de ataque e intentar encontrar otro patrón de juego más efectivo.

Llamaremos a esto una “transición” diseñada a mantener el balón en movimiento hacia delante.

Cuando la transición se hace mediante un pase, podríamos llamarla “directa” y cuando la transición ocurre mediante un ruck o maul podríamos llamarla “indirecta”.

El pase es preferible ya que no le da a la defensa tiempo de reorganizarse y reposicionarse. La transición indirecta debe ser lo más veloz posible, con rucks o mauls rápidos (participan una mínima cantidad de jugadores).

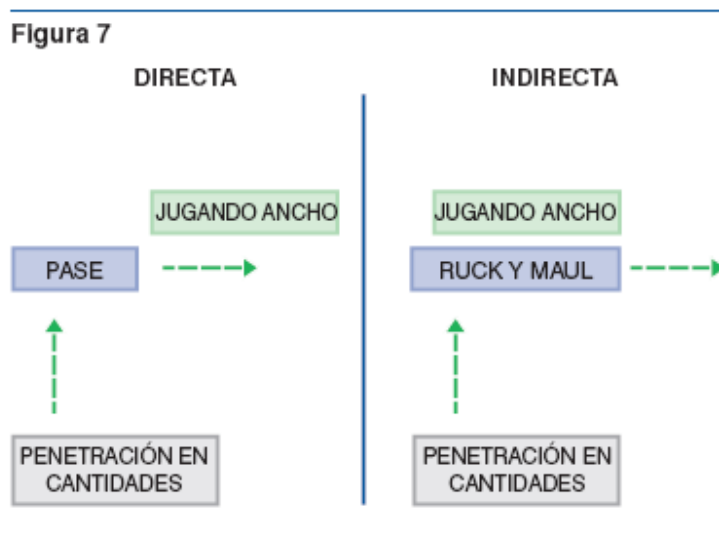
#### 3.2 Continuidad en defensa (sin el balón)

Avanzar sin el balón para prevenir una anotación, cerrando los espacios abiertos y recuperando la posesión del balón. Cuando se recupera la posesión, la continuidad de juego se mantiene al organizar inmediatamente un contraataque.

El tipo de contraataque depende de donde se recuperó la posesión:

- Tipo I: contraataque desde la primera línea defensiva.
- Tipo II: contraataque desde la segunda línea defensiva.
- Tipo III: contraataque desde la tercera línea defensiva.

La situación específica de los compañeros y los rivales en cada situación determinará la forma del contraataque.



### ***Posesión recuperada en la primera o segunda línea defensiva***

#### **Características:**

- Numerosos jugadores bajo mucha presión.
- Los rivales convergen hacia donde se inicia el contraataque, lo que significa que habrá espacios por afuera.

#### **Principios:**

- Avanzar tan rápido como sea posible, pasando o pateando.
- Mover el balón lejos del punto de contacto para poder trasladar la presión del lado del campo de donde está viniendo el balón.
- El jugador que toma el balón lo pasa directo a un jugador en apoyo por fuera (OS en Figura 6); si el defensor previene que se haga el pase por fuera, el pase será para un apoyo profundo (DS en Figura 6) que luego atacará por fuera.

Es esencial que el jugador que recupera la posesión del balón no corra con él sino que actúe como pivote.

**Esto requiera una rápida reacción de los jugadores en apoyo para:**

- Crear opciones alrededor del jugador que recuperó el balón (jugadores llegando por dentro).
- Crear opciones por fuera del jugador que recuperó el balón (hacia el ancho).

***Posesión recuperada en cobertura defensiva profunda (la tercera línea defensiva)***

**Características:**

- Superados en número.
- Varía la profundidad del contraataque.

**Principios:**

- Rápida lectura de si es posible o no el contraataque.
- Fijar a los primeros defensores.
- Decidir hacia donde dirigir el contraataque en relación a donde está el rival, y cuando espacio hay para contraatacar.

**Los principios básicos**

	Marcar puntos	Evitar que marquen puntos
1) Avanzar	Creando espacios	Cerrando espacios Recuperando posesión
El objetivo: aplicar presión Ssando los tres tipos de juego en relación al patrón defensivo en estos tres tipos de juego * Juego global * Arreglando fases * Fases estáticas	<b>Juego global:</b> * Marcas individuales y colectivas para las jugadas de los jugadores en relación al movimiento del balón * Seguir en el mismo movimiento con la misma velocidad de balón fi pasar antes del tackle	Organización en líneas para chocar con los tres tipos de juego en las tres fases del juego
	<b>Arreglando fases:</b> * Elija la forma (maul, ruck) elija la forma de comenzar nuevamente	
	<b>Fase estática:</b> * Estrategia - elija como comenzar la jugada * Elija como estructurar la formación tja	
2) Apoyo	Organizar el apoyo en todas las formas de juego	Organizar el apoyo en las líneas de la forma de juego, moviendo de una línea a otra
3) Continuar	Opciones de juego en el movimiento: * favoreciendo los directos * los indirectos: favoreciendo rucks y mauls rápidos	Tras recuperación contra-atacar sobre: * Línea 1 * Línea 2 * Línea 3