

EL JUEGO DE SEVEN. (Material en desarrollo)

1. PROLOGO

Este es un juego de mucho espacio y por lo tanto permite mucha creatividad. Partiendo de una buena organización ofensiva, se podrá sin dudas maximizar la creatividad de los jugadores.

En cuanto a la organización defensiva, la misma es vital para poder rehacerse se la posesión rápidamente.

2. CONCEPTOS GENERALES

- Obtención, mantenimiento de la posesión a ultranza y apoyo, hasta marcar puntos.
- Estricto juego de 3. Triángulo virtuoso: Portador y 2 apoyadores profundos.
- En las miniformaciones involucrar la menor cantidad de jugadores, siempre que sea posible (1, 2 o 3). En defensa, trabar arriba para tener scrum a favor o derribar y ganar la pelota "pescando".
- Rápida obtención y rápida salida de la pelota de la zona de congestión. Desde allí comienza a "armarse" y organizarse el equipo y el juego.
- Es un juego donde hay que trasladar la pelota. Los pases bien hechos (largos, rápidos y precisos), y los cambios de dirección con apoyos constantes desorganizan a la defensa, que es lo que estamos buscando. Caso contrario, la pelota se transforma en un "imán", el portador es localizado y atrapado.
- Es fundamental la coordinación y comunicación de los movimientos a ejecutar (distintas alternativas que tenemos) para lanzar el juego desde: salidas, scrums, lines, penales y free – kicks.
- Roles específicos.

SWEEPER O LIBERO: Normalmente es el ½ scrum.

Ocupa una posición libre por detrás de la línea defensiva de 6 hombres, levemente por fuera de la altura donde esta la pelota, y unas 15 yrds. detras.

Debe dirigir y coordinar desde atrás. Recoge kicks cortos y largos. Cierra espacios y reemplaza a compañeros superados. Debe ser rápido física y mentalmente.

El n° 2 (hooker) lo debe reemplazar si en un scrum el n° 9 es obligado por el ataque a salir a marcar hacia adelante. Este debe comunicarle la situación al n° 2 sobre la marcha.

PIVOT: Desde la puesta en juego de la pelota en las formaciones fijas, obviamente es el medio-scrum. En el resto del juego: situaciones de tackle, mini rucks y mini mauls el rol de pivot lo tomara el jugador que este en el lugar adecuado en ese momento para cumplirlo. Si resolvemos las situaciones mencionadas con el portador y el primer apoyador, el pivot será el segundo apoyador, es decir el tercer hombre del triangulo y lograremos mantener una tipica situación 2-1-4 para el reciclado del juego, donde el 1 es el pivot.

Si el portador y primer apoyador no resuelven la situación, el segundo apoyador del triangulo deberá definirla y por ende el jugador conector de ambos triangulos pasa a ser el pivot quedando la situación 3-1-3.

Es decir el rol de pivot es móvil, de acuerdo a como se defina cada situación de contacto.

ENLACE: Función muy importante. Es el conector de ambos triangulos o tríos (trío de posesión y trío expectante para eventualmente recibir juego). El enlace recibira la pelota idealmente de manos del pivot. Deberá lograr que su triangulo este posicionado en un segundo plano (profundo) respecto del triangulo que posee la pelota, salvo en el caso que este ultimo haya encontrado un espacio y avanzado

profundamente, situación esta que deberá resolver convergiendo hacia la zona de la pelota.

Post scrums y line-outs, si la pelota va a la punta y vuelve, el nro. 10 debería transformarse en PIVOT y el ENLACE será muy posiblemente el 9.

- Energías: Cuidarlas el primer día si el nivel de los rivales lo permite. Nuestra preparación es inferior a la de las grandes potencias. Evitar llegar agotado al segundo día (instancias finales). Hacer los 3 cambios por partido si es posible. No correr excesivamente si estamos ganando fácil.
Descansar muchas horas. Masajes y pileta. Alimentarse bien. No estar parado ni caminando inútilmente en el estadio.

3. ATAQUE

3.1. GANAR POSESION

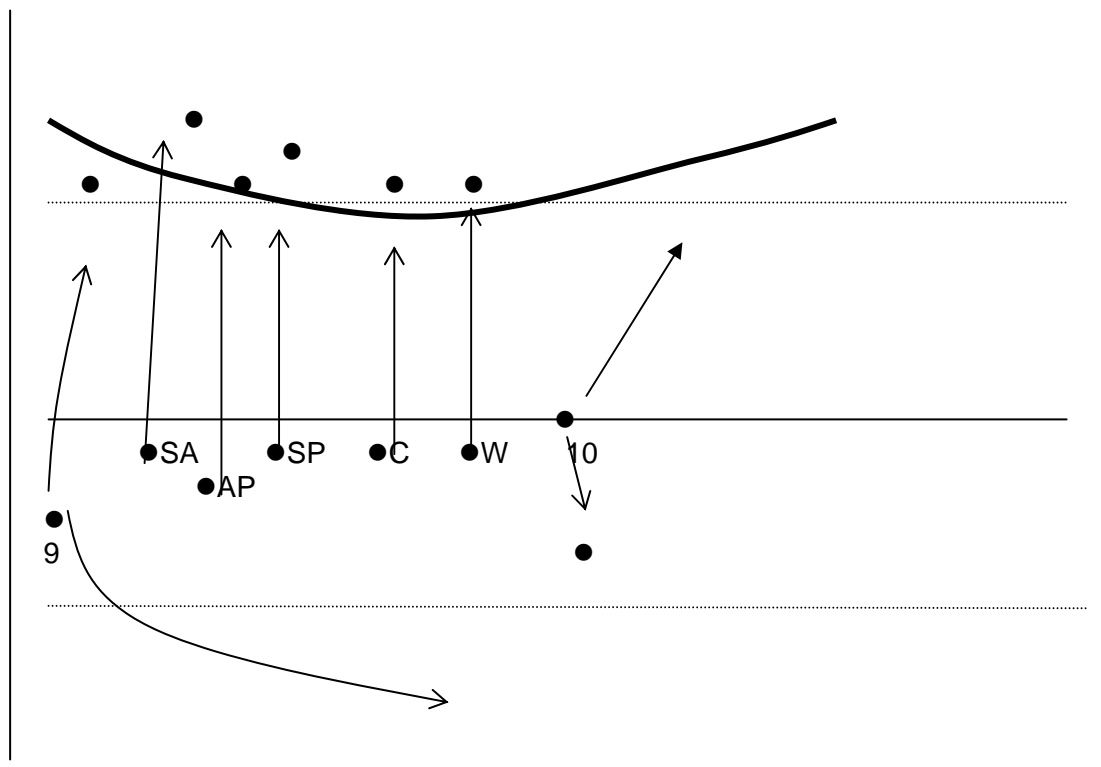
Es muy importante la coordinación y planificación del equipo, con posiciones y roles específicos para cada situación de salidas, scrums y lines, donde tendremos distintas opciones para iniciar y reiniciar el juego.

- SALIDAS DE ½ CANCHA:

Son importantísimas. Excepto el kick – off implica que acabamos de marcar puntos y si lo hacemos bien, la posibilidad de recuperar la pelota es alta. Volvemos a tener la posesión y el control del partido!

Hay varias por partido (si marcamos puntos), normalmente mas que scrums y lines. Opciones: Zona 1: Corta, alta y cercana a la zona central, donde estadísticamente hay mas posibilidades de recuperación pero a la vez mas riesgos pues el rival tiene 2 frentes de ataque.

ZONA 2: Corta, alta y cercana al touch. Es la utilizada con mayor frecuencia por el equipo argentino, sobre todo frente a buenos equipos:



Los 7 jugadores tienen funciones específicas.

SP: Saltador principal. Es hacia donde debe ir la pelota y ese hombre

ganarla. Si la pelota va hacia el SA, este se transforma en SP y el SP en SA (cambio de roles).

SA: Saltador alternativo. Una vez que observó que la pelota " en el aire " va al SP, debe " pasarse " e intentar recoger un posible rebote o pase, o tacklear al posible receptor.

AP: Apoyador / consolidador. Va por detrás de los saltadores. Su misión específica es recibir un rebote o una pelota tappenda con control por un saltador, evitando a la vez ser anticipado por el pescador rival

C y W: Avanzan hacia delante y adentro, formando un frente inicial de 5 y 2 atrás (9 y Apertura).

Esa línea defensiva debe tener formato de herradura, con su ángulo más avanzado en la zona abierta de la cancha.

Esos 5 hombres deben achicar o agrandar su alineamiento de acuerdo a lo que haga el rival, (cuanto se despliega con pases).

9: Carga la salida cubriendo la zona ciega: Posible rebote o ataque por allí, si esto no ocurre, ir rápido a su posición de SWEEPER y lanzar al 10 a la línea defensiva (comunicación!) convirtiéndola en 6 y 1.

10: Inicialmente retrocede, si la pelota no va al ciego avanza. Caso contrario pasa a ser el SWEEPER.

Zona 3: Larga y alta, al "cajón" o fondo de la cancha. Debería ser en la zona de las 15 yds. cercanas al in – goal y a 10 yds. del touch, para evitar que la pelota se vaya de "aire" al touch o por el fondo de la cancha: free – kick en contra en ½ cancha. Podemos usar esta salida contra rivales más débiles y / o de poco manejo.

Estrategia: Presión con defensa organizada para recuperar posesión en su campo.

- SALIDAS DE 22 MTS. (Desarrollar)

- SCRUMS
 - Mayor cantidad que lines. Formación importante pues si la ejecutamos bien permitirá lanzar el juego ordenadamente.
 - Meter presión, sobre todo con el pilar derecho, quien debe ganar "un paso adelante" respecto a la alineación y ser el forward más duro.
 - Muy importante la coordinación entre el 9 y el 2 en el lanzamiento de la pelota.
(Pueden y deben practicarlo primero solo ellos dos, luego con todos los forwards).
 - Posición del apertura: Scrum de izquierda a derecha: normal.
Central: normal o detrás del scrum, de acuerdo a la jugada a realizar. De derecha a izquierda: Detrás, facilitando el pase del 9. También con variantes de acuerdo a jugadas.

- LINES
 - Es la formación que menos se produce, por lo tanto dedicarle menos tiempo.
Preparar 2 o 3 jugadas confiables, que permitan lanzar el juego. A 5 / 10 yds. del in – goal, una buena jugada debería ser try.
 - Opción moderna (Australia): Usarla como excepción y solo si tengo jugadores aptos y convencidos: 2 – 1 – 4, es decir: lanza el 9, 1 levantador y 1 saltador, recibe el 9 que abre a 4 jugadores "afuera", donde gana 1 jugador, salvo que el rival forme de igual manera.
Si el rival forma 3 – 1 – 3 el riesgo es que me la "robe" en la disputa.

3.2. RETENER POSESIÓN

Ser capaces de hacerlo bajo presión.

- Como concepto, debemos trasladar la pelota de la zona de congestión hacia “afuera”, con jugadores aptos en lo que hace al manejo de pelota y técnica de pases (cortos, largos, profundos, “colgados”, etc.).
- En el juego desplegado, siempre 2 apoyos (1 de cada lado) con el portador y atento el enlace para el caso que la pelota cambie de frente de ataque, comenzando entonces a atacar con el otro “grupo de 3”.
- En el juego agrupado, el jugador que entra en contacto, si no puede hacer un pase seguro, debe bajar su centro de gravedad y no ir al piso. Mantendrá la posición en el maul con ayuda del o los apoyadores. Si es derribado o va al piso como defensa final, debe dejar disponible la pelota luego del ruck efectuado por el o los apoyadores. Desde ahí, sacar la pelota de la zona de congestión.
- El apoyo es fundamental para retener la posesión. Debe ser profundo, 45° a 30° de acuerdo a la situación.
La distancia debe acortarla el apoyador si “lee” que el contacto es inminente.
La profundidad va a permitir al jugador en apoyo recibir y cambiar su ángulo de carrera, eligiendo y atacando el espacio adecuado.
El buen apoyo es condición necesaria! Sin el no hay posibilidades de jugar bien. El 90% del juego es apoyo.

3.3. CREACIÓN DE ESPACIOS:

Técnicas para hacerlo: Pasar al hombre libre, cambios de velocidad y / o cambios de ángulos de carrera, cruces, relevos externos o internos, involucrar a un defensor y pasar antes o sobre el contacto, desencuadres, etc. Deben ser entrenadas concienzudamente, para que el jugador las comprenda y tome confianza sobre las mismas.

Todo esto soportado por apoyo constante, de ambos lados del portador y en profundidad.

- **LATERALES**

Extenderse a través de todo el ancho de la cancha (en situación del juego que lo permita) favorecerá la creación de este tipo de espacio entre los defensores, que estarán comprometidos a defender sobre cada atacante.

La creación de estos espacios laterales se hará en base a las técnicas y destrezas explicadas en el punto 3.3. El espacio creado debe ser inmediatamente atacado.

Otras alternativas: “desencuadre” uno a uno, entrada por relevo o cruce de un jugador extra en un espacio entre dos atacantes marcados por dos defensores y relevo por fuera del ultimo defensor (entre éste y el touch).

- **LINEALES (PROFUNDOS)**

El espacio lineal es aquel que existe entre los dos equipos.

Desde scrums, lines, rucks y mauls es la línea de off – side.

Cuando estas formaciones terminaron, los defensores van a intentar reducir ese espacio, hasta el atrapamiento.

El espacio lineal es creado por la habilidad del equipo atacante de explotar una pérdida de alineación de la defensa.

- USO DEL KICK:

Herramienta de ataque:

- Jugada preestablecida
- Para “recrear” espacio, al haber perdido profundidad:
 - kick individual corto (bajo o alto) del full back, a recuperar
 - kick a un compañero libre
 - kick al fondo y presión

Herramienta defensiva:

- kicks al touch o al fondo

Mal uso del pie:

- por no pensar una mejor opción
- por “sacarme la pelota de encima” ante la presión

USO DEL CIEGO:

Generalmente post tackle-contacto.

Si esta libre, lo visualizo y penetro / ataco; alta posibilidad de try.

Los rivales tienden a descuidar el lado corto de la cancha.

3.4. PENETRACIÓN EN ESPACIOS

La idea de penetración es colocar en una situación mas atacantes que defensores en un canal de espacio lineal.

El espacio crea tiempo para atacar. El ataque será exitoso si A) se alinea sobre la defensa y sigue extendido a lo ancho de la cancha; B) mantiene profundidad, lo que da opciones al jugador: correr, pasar o patear.

Si un jugador que esta penetrando se mueve al espacio y un defensor lo cierra y acosa, el atacante debería pasar la pelota a un apoyador profundo que esté ocupando el espacio que acaba de dejar el defensor, y si no termina de penetrar el nuevo portador, repetir el ciclo.

Portador dentro del contacto: Situación: Penetró, luego lo están atrapando. Ahí deberá ser el cuidadoso y decidir si puede pasar al apoyo profundo o controlar con un maul o ruck en ese orden.

3.5. APOYO

Ya definimos algunas pautas en el punto 3.2.

Además en el seven, al haber menos contacto el apoyo debe ser no tan cercano, respecto al juego de 15.

Si el portador ataca la defensa, crea congestión y el apoyo se agrupa demasiado, la oportunidad de capitalizar el espacio puede perderse.

Igualmente, los apoyadores deben estar en ese espacio y darse cuenta de las opciones que tiene en cada caso el portador, para reaccionar ante ellas.

Estando lateral y profundo pueden responder adecuadamente a esas opciones: pase, contacto, patada, etc.

- Para mantener profundidad los jugadores deben controlar su ansiedad. Caso contrario, están en el lugar antes de tiempo, transformándolo en el

lugar incorrecto, tanto para recepción de pase como para ir a maul, ruck, etc.

- La excepción a la profundidad es cuando acelero para llegar a un maul, ruck o jugador en contacto que no puede pasar la pelota.
- Usar el ancho de la cancha para aislar a un defensor. También “distracciones” (apoyadores) como cambios de dirección, velocidad, relevos, etc., es decir ser apoyadores móviles.

3.6. CONTRA ATAQUE (DE RECUPERACION)

- Tal vez la mejor pelota para atacar. Casi con seguridad, la defensa estará desordenada y con espacios, que deberemos aprovechar de inmediato.
- Nuevamente, si la recuperación provino de un agrupamiento donde el rival tiene mayor numero de hombres, descongestionar rápido y con un pase largo la pelota hacia fuera.

3.7. SCORE “Hay que anotar “ !

- Valga la redundancia, hay que hacer tries. De nada valen todos los conceptos anteriores si desaprovechamos las oportunidades y espacios creados, penetrando sin concretar.
- Los jugadores, luego de penetrar, tanto portador como apoyadores deben seguir concentrados y comunicados, evitando una ultima reacción de cobertura defensiva. No relajarse.
Apoyadores seguir al portador hasta el in – goal, hasta que marque. Si es posible, muy importante, intentar apoyar bajo los palos (sin poner en riesgo el try). Muchos partidos se definen solo por una conversión...

4. DEFENSA (Falta completar)

Inmediato posicionamiento “6 / 1”, con ambos extremos adelantados respecto al centro de la defensa si la pelota esta en esa zona.

Levantarse del piso inmediatamente.

Agresivos.

No errar tackles. Contra buenos equipos es try del rival.

Voces principales: Sweeper o full back (nro. 9), quien este enfrentando al portador de la pelota y el extremo del lado opuesto a donde esta la pelota.

Rol del sweeper y situaciones en las que el nro. 9 es reemplazado por otro jugador en esa función: salidas, algunos scrums, etc.

Evitar faltas burdas. Riesgo de “sinbin”. Sinbin implica altísima posibilidad de perder el partido...

Marca: de adentro hacia fuera.

Cuando usar el concepto de cerrarse con comunicación, de afuera hacia adentro ?: cuando nos atacan profundo y hacia adentro, por el centro de nuestra defensa.)

4.1. DISPUTAR POSESIÓN

- KICK OFFS
- SCRUMS
- LINES

4.2. NEGAR ESPACIOS.

Pasos: Comunicación, visualización y armado de la posición 6 / 1, búsqueda y atrapamiento.

4.3. TACKLEAR AL PORTADOR: Tackle y post tackle. Hay puntos claves para desarrollar aquí!!

4.4. RECUPERAR POSESIÓN y contraataque.

5. ERRORES MAS FRECUENTES Y COMO EVITARLOS

- Ir poco hacia delante, “encarar poco”. Esto hace que quien tome la iniciativa sea el rival, ante nuestro accionar expectante.
- Hacen pocos pases. Esto y lo anterior hace que sean atacados por la defensa, poniendo en alto riesgo el mantenimiento de la posesion. En otros casos terminamos haciendo pases de mas por tener un inadecuado reposicionamiento ofensivo.
- Falta estado fisico, aire y piernas en el mismo partido y a lo largo del torneo.
- Line a favor: pase largo al 10, que pasa al centro y no se acerca en su apoyo, el centro se aísla del equipo, atacando siempre con el wing por el abierto. “El pasador debe pasar a ser siempre 1er. apoyador, interno en la generalidad de los casos.
- Pocos redobles, cruces y cambios de angulos de carrera. Casi siempre c/u mantiene su canal.
- Penales en contra: Muy desplegados y abiertos entre cada jugador, favoreciendo las irrupciones rivales en esos espacios.
- Lento, y por lo tanto inadecuado, reposicionamiento ofensivo (ideal: abiertos profundos y perpendiculares al ingoal) y defensivo. Incluye lentitud para levantarse del piso.
- No abrimos ni usamos todo el ancho de la cancha, quedando entonces con menos espacios, apretados.
- Defensa: desorden colectivo post formación fija. Cuesta posicionarse “6 / 1”.
- Excesivo individualismo. Cuesta buscar y armar juego colectivo: Ser menos egoista y/ o confiar mas en el compañero receptor.
- Mejorar calidad del apoyo: insuficiente y casi siempre plano.
- Perdida de posesión en el tackle. Ha mejorado ostensiblemente practicando liberar la pelota, el tackleado, por debajo de su cuerpo y entre sus piernas (“casita” simple o bridge). También “casita” doble, efectuada por el 1er. apoyador.

Hernan Rouco Oliva.
Nov. 2003