

Marzo / 2001

**iRB**

International Rugby Board

**INTERNATIONAL RUGBY BOARD**

**CUADERNO DE TRABAJO DEL CURSO DE SEVEN**

**VOLUMEN 1 - NOVIEMBRE 2000**

**L. D. SMITH**  
**Oficial de Desarrollo**  
**iRB**

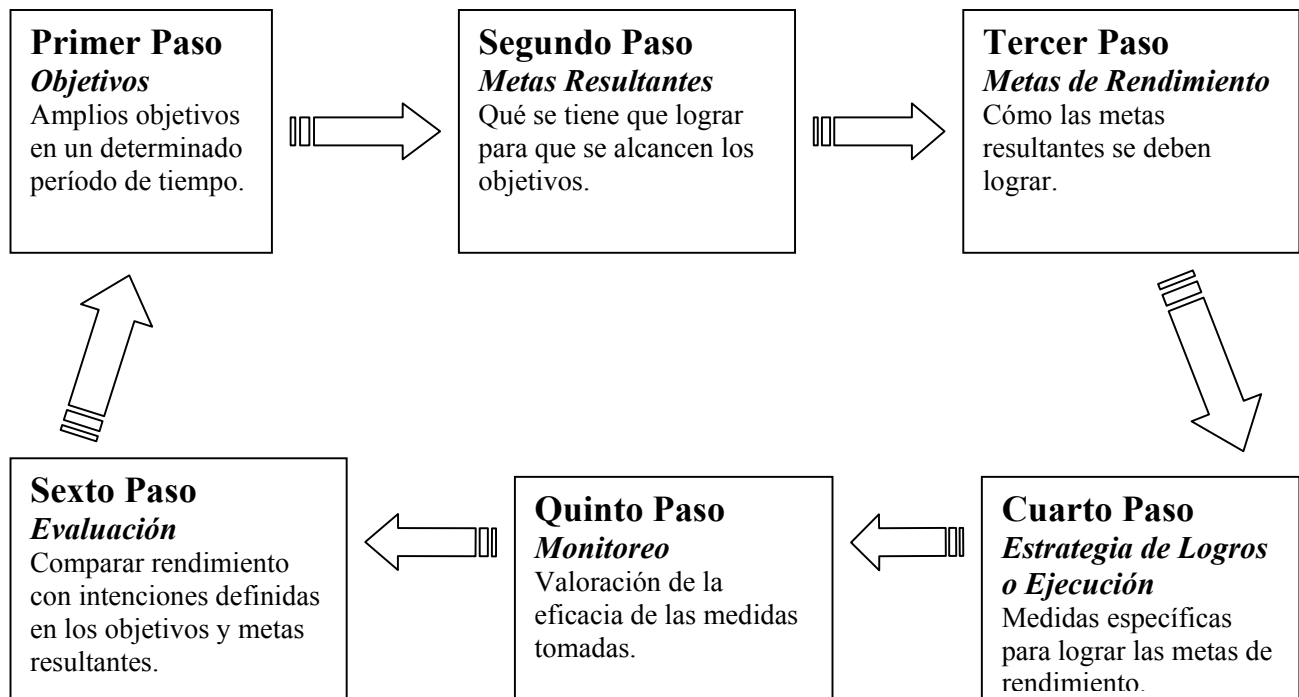
iRB – UAR Coaching

## Introducción y Objetivos

### MÓDULO UNO

El crecimiento en popularidad del Seven a side ha creado una demanda de instructivos en coaching y como jugarlo.

Este curso esta basado en el mismo modelo genérico de coaching que fue utilizado en los cursos de nivel Infantil, Nivel 1, 2 y 3 del iRB.



### El Modelo Genérico de Coaching

Este modelo ha sido modificado para darle al curso un objetivo y para enfocarlo a los participantes en las bases del juego de Seven a side.

Para conseguir esto, se usa la misma categorización de la información que fue utilizada en otros cursos. Estas son las siguientes:

- |                      |  |
|----------------------|--|
| Metas Resultantes    | - Principios del Seven a side            |
|                      | - Perfiles del equipo y Plan de Juego    |
| Metas de Rendimiento | - Análisis de los factores clave         |
|                      | - Análisis de los roles funcionales      |
|                      | - Modelos o patrones de juego y tácticas |

El curso proveerá a los participantes con conocimiento en Sevens, que podrán aplicar a las imágenes de los partidos.

Para ello el juego se analiza y se sintetizan soluciones para mejorar los estándares de Seven. Esto se continúa con una evaluación del juego.

Como modelo cíclico, esta evaluación resulta en modificaciones en el paso inicial, ej. objetivos del equipo, principios y plan de juego; y tácticas y patrones de juego.

Progresivamente esto se debería definir con mayor precisión a medida que la brecha, entre lo que se quiere lograr y lo que se consigue, se reduce.

Para lograr esto el curso proveerá a los participantes con el contenido del Manual de Seven y de expertos en el juego de Seven a side.

Sin embargo la mayor parte del curso involucra trabajo en grupo aplicando estos conocimientos y cada grupo retro-alimenta el curso con los resultados obtenidos de sus análisis.

## Explicación

### Objetivo del Curso

Al finalizar este curso, los participantes serán capaces de aplicar el conocimiento obtenido para analizar Sevens y utilizar este análisis para guiar a los jugadores y mejorar su rendimiento.

### Metas Resultantes

Las Metas Resultantes del Seven son los Principios del Juego aplicados al juego reducido. Este es un listado de qué se debe lograr para tener éxito cuándo se juega al Seven a side.

### Principios del Seven

#### Ataque

Ganar la Posesión - Inicios y reinicios  
- Scrums  
- Lineouts

Retener la Posesión

Creando Espacio - Espacio Lateral  
- Espacio Linear

Penetrando utilizando espacios

Apoyo

#### Defensa

Disputar la Posesión

Negar o Reducir Espacios

Tacklear al portador

Recuperar la posesión

Además del uso de los principios para analizar el juego, éstos se utilizarán para desarrollar el Perfil del Equipo y su Plan de Juego.

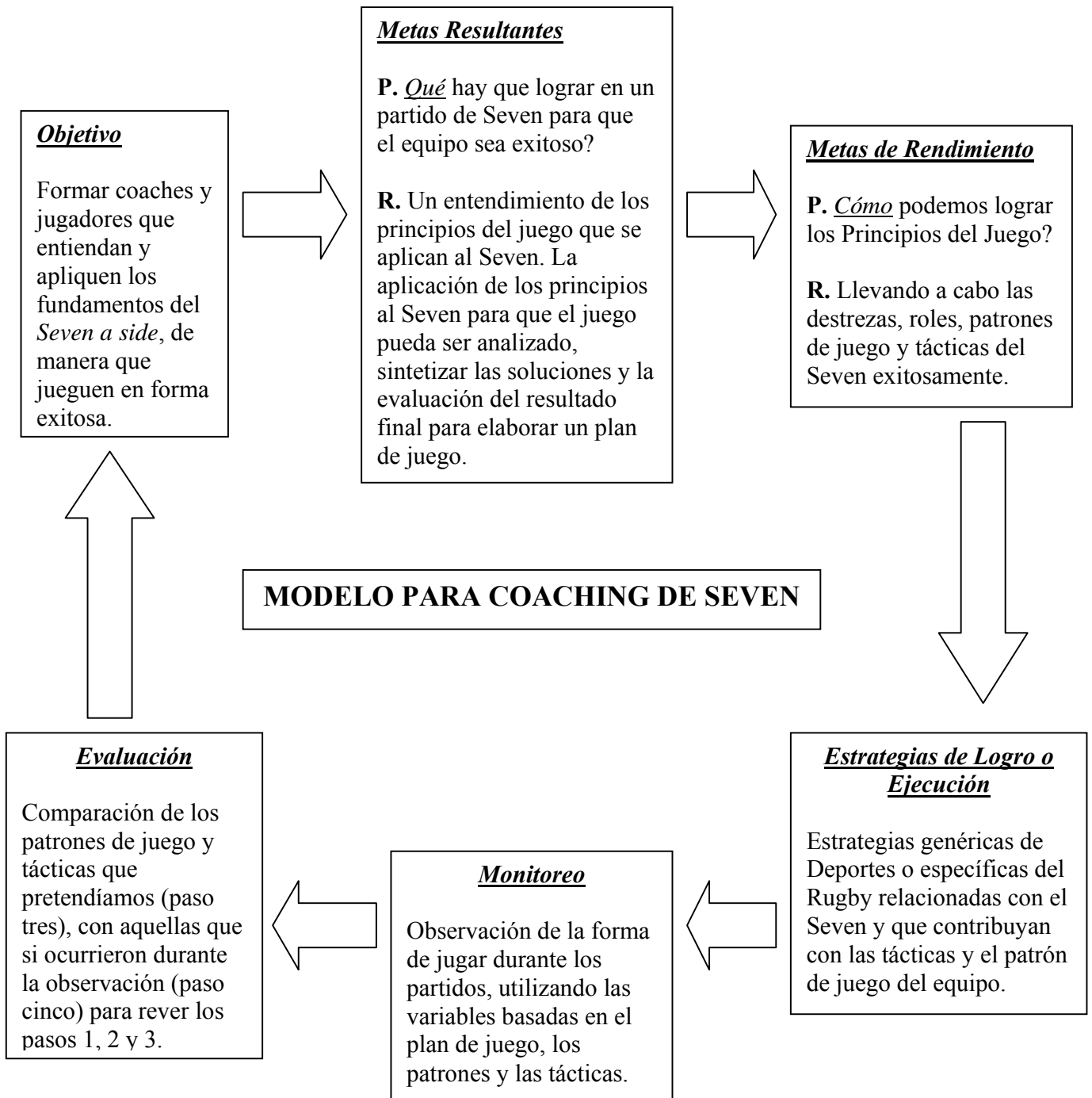
### Metas de Rendimiento

Las metas de rendimiento explican cómo se lograrán los principios. Las metas de rendimiento son usadas en el curso para asegurar que el participante sea capaz de aplicar tres técnicas para analizar el juego.

#### Estas técnicas son:-

1. Análisis de Factores Clave de las Destrezas
2. Análisis de los Roles Funcionales de aquellos roles apropiados para el Seven a side
3. Plan de Juego basado en el perfil del equipo y que conduce al patrón de juego y tácticas

Los últimos tres pasos del modelo son explicados en el diagrama.



## **MÓDULO DOS**

### **Los Principios del SEVEN-A-SIDE**

#### **Objetivos del módulo**

Al final de este módulo los participantes serán capaces de aplicar su conocimiento de los principios en partidos.

#### **1. Explicación**

##### **Principios del Ataque**

**Ref. Manual de Coaching del iRB Seven-a-Side Páginas 7 – 27**

##### **NOTAS**

##### **Ganando la Posesión**

##### **Reteniendo la Posesión**

Marzo / 2001

**Creando Espacio**

**Penetrando utilizando el Espacio**

Marzo / 2001

## **Principios de la Defensa**

Ref. Manual de Coaching del iRB Seven-a-Side Páginas 27 – 43

### NOTAS

*Disputando la Posesión*

*Negando el Espacio*

Marzo / 2001

***Tackleando al Portador de la Pelota***

***Recuperando la Posesión***

## 2. Aplicación

**Objetivo** Utilizar análisis estadísticos de un equipo para desarrollar su perfil y plan de juego basado en los principios del juego.

**Método**

- (1) Decidir que equipo se usará.
- (2) Decidir que variables se usarán para cada uno de los principios.

Nota: El análisis es para un solo equipo.

### Ejemplos y análisis de las variables

❖ **ATAQUE** - El equipo atacante es aquel con posesión.

#### **Ganando Posesión**

Scrum / Lineouts: - Quién arrojó la pelota?  
Puntapiés de Inicios y Reinicios: - Quién ganó la posesión?  
- El máximo número de opciones estaban disponibles?  
- Fue recuperada la posesión a partir del puntapié?  
- Fue recuperada la posesión antes de la próxima detención del juego?

#### **Reteniendo Posesión**

- En cuántas ocasiones se perdió la posesión? Esto es *turnover*, p.ej. infracción, pérdida de la posesión.
- Cuál fue la causa de cada *turnover*? (\*)
- Antes del *turnover* cuántos pases se hicieron?
- Antes del *turnover* cuántas fases de juego se hicieron?

(\*) *Turnover*: es cuando un equipo tiene posesión de la pelota y el equipo opositor la recupera.

#### **Creando Espacio**

Para cada ciclo de actividad, esto es: el periodo de tiempo ya sea entre una infracción y la próxima, o entre ganar la posesión y perder la posesión con el equipo opositor. Evaluar si se creó espacio de las siguientes formas:

- 1) Reteniendo espacio a lo ancho del campo para retener espacio lateral (evitar agruparse).
- 2) Creando y reteniendo espacio a lo largo del campo entre los compañeros y los adversarios, esto es espacio lineal.
- 3) Hay espacio disponible detrás de la primera línea de defensa y más allá del barredor o libero?
- 4) Es el espacio utilizado con precisión cuando las opciones de penetración no están disponibles?

## **Penetrando**

Cuándo se crea espacio, el jugador que entra en este, es capaz de penetrar a través del mismo?

Si el jugador no puede penetrar, cual es la razón? Porqué?

## **Apoyo**

Hay apoyo disponible para:

- mantener el avance una vez que el equipo penetró, para continuar con el juego.
- retener posesión y restablecer el juego si el equipo no puede continuar avanzando.

Cuales son las razones por las cuales un equipo no puede seguir avanzando, p. ej. falta de velocidad del portador, falta de jugadores en apoyo, apoyo muy plano (poco profundo), pobre calidad en las destrezas de pase y recepción.

- ❖ **DEFENSA** - El equipo defensor es aquel que no tiene posesión.

## **Disputando la Posesión**

- Lineout
  - Se disputó la pelota en el lineout?
  - Se ganó o perdió la posesión?
  - Las opciones del adversario fueron reducidas por medio de la disputa en el lineout?
- Scrum
  - Se ganó la posesión cuándo introdujo la pelota el adversario ?
  - Las opciones del adversario fueron limitadas por medio de la disputa en el scrum?
- Puntapiés
  - Se recuperó la posesión?
  - Se retuvo la posesión hasta la próxima detención del juego?

## **Negando Espacios**

- La defensa operó como una unidad para:-
  - Reducir espacio lateral y forzar el agrupamiento, en torno a la pelota, por parte del ataque.
  - Reducir espacio linear avanzando para presionar en forma alineada.
  - Defender el espacio detrás de la primera línea de defensa.

## **Tackleando al portador de la pelota**

- Se realizó el tackle (✓), (esto se puede hacer como un equipo o por jugadores individuales usando la camisa de rugby con el número del tackleador). Si el tackle es errado el número del tackleador debe ser tachado (✗).
- El tackle
  - impide ganancia territorial
  - permite la recuperación de la posesión

## **Recuperando la Posesión**

Porqué método se recuperó la posesión?

- Levantando la pelota en el tackle
- Interceptando un pase
- Recuperando una pelota suelta
- Obteniendo la pelota, en una formación fija, echada por el adversario
- Recibiendo una pelota pateada por el adversario

El número del jugador acá puede ser útil para identificar quién es el responsable del *turnover*.

# MÓDULO DOS

## PRINCIPIOS DEL JUEGO Colección de Datos

### ATAQUE

Equipo: \_\_\_\_\_

Partido: \_\_\_\_\_ vs. \_\_\_\_\_

### Principios de Ataque

#### Primer Principio – *Ganando Posesión*

	Arrojada por / Echo por		Arrojada por / Echo por
	(Equipo)		(Equipo)
	Ganada	Max. Opciones (√)	Perdida
1. Inicios			
2. Reinicios			
3. Scrums			
4. Linouts			
<b>Totales</b>			

#### Segundo Principio – *Reteniendo Posesión*

<i>Turnovers</i>				
1. Número				
2. Causas	- infracción			
	- intercepción			
	- pelota perdida (que se cae)			
	- perdida en el tackle			
	- otras			
3. Previo al <i>turnover</i>	- Nro. de pases			
	- Nro. de fases			
4. Nro. de situaciones en las cuales hubo apoyo insuficiente				

**Tercer Principio – Creando Espacios**

<i>Número de veces que el equipo:</i>				
<b>1. Retiene espacio lateral</b>				
<b>2. Retiene espacio linear</b>				
<b>3. Dispone de espacio más allá de la primera línea de defensa</b>				
<b>4. Usó el espacio detrás de la primera línea de defensa</b>				

**Cuarto Principio – Penetrando**

<i>Algún jugador (√)</i>				
<b>1. Penetró</b>				
<b>2. Falló en la penetración</b>				
<b>3. Razones por la falta de penetración:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pases pobres</li> <li>- Recepción pobre</li> <li>- Falta de profundidad</li> <li>- Mucha profundidad</li> <li>- No se quitó la defensa del espacio</li> <li>- Otras (especificar)</li> </ul>				

**Quinto Principio – Apoyo**

El apoyo está disponible				
<b>2. Para continuar el juego</b> Si (✓) No (✓)				
<b>2. Para retener la posesión</b> Si (✓) No (✓)				
<b>2. Jugadores en apoyo por número de jugador</b> p. ej. 1→2→3→9→6				
<b>2. Razones por las cuales el juego no puede continuar</b> - falta de velocidad del portador - falta de jugadores en apoyo - apoyo poco profundo - pases pobres - pobre recepción - otras (especificar)				

**Principios de la Defensa**

**Primer Principio – Disputando Posesión**

<b>Lineout</b> - disputado - ganado / perdido - opciones limitadas		
<b>Scrum</b> - ganado / perdido - opciones limitadas		
<b>Inicios</b> - posesión ganada - posesión retenida		

**Segundo Principio – Negando Espacios**

<b>La defensa:-</b>		
1-. Redujo Espacio Lateral?		
2-. Redujo Espacio Linear?		
3-. Defendió el espacio por detrás?		

**Tercer Principio – Tackleando al Portador – Usar el número del Jugador**

	No		No		No		No		No
<b>Tackle</b> - hecho (√)	<b>1</b>		<b>3</b>		<b>5</b>		<b>7</b>		<b>9</b>
- fallado (X)	<b>2</b>		<b>4</b>		<b>6</b>		<b>8</b>		<b>10</b>
El tackle impidió la ganancia territorial?									
El tackle permitió recuperar la posesión?									

**Cuarto Principio – Recuperando Posesión**

<b>Método</b>		
1-. Forzar la infracción		
2-. Ventaja desde una infracción		
3-. Pase interceptado		
4-. Recuperar pelota en el tackle		
5-. Recuperar pelotas sueltas		
6-. Forzando un puntapié del adversario		
7-. Otras		

## **Perfil del Equipo**

El perfil del equipo es un análisis de las fortalezas y necesidades o debilidades del mismo.

Una vez completado el análisis estadístico luego de 1, 2 ó 3 partidos, interpretar la información para producir el Perfil del Equipo.

**Perfil del Equipo** - \_\_\_\_\_

**( 1 ) ATAQUE**

<b>Principio</b>	<b>Fortalezas</b>	<b>Necesidades</b>
<i>Ganando Posesión</i>		
<i>Reteniendo Posesión</i>		
<i>Creando Espacios</i>		
<i>Penetrando</i>		
<i>Apoyo</i>		

**Perfil del Equipo** - \_\_\_\_\_

**( 2 ) DEFENSA**

<b>Principio</b>	<b>Fortalezas</b>	<b>Necesidades</b>
<i>Disputando Posesión</i>		
<i>Negando Espacios</i>		
<i>Tackleando al Portador</i>		
<i>Recuperando la Posesión</i>		

## **PLAN DE JUEGO**

El *plan de juego* es lo que el equipo desea alcanzar en el campo de juego.

Este se puede subdividir para que un equipo tenga un plan de juego para atacar y otro para defender.

El plan de juego puede estar basado en la posición en la cancha, sin embargo en el Seven, el tamaño del campo y la menor cantidad de jugadores hace que la posición en la cancha sea menos relevante.

Es mejor basar el plan de juego en el posicionamiento del equipo adversario.

### **Plan de Juego Lateral** (sobre el ancho del campo)

Para darle a esto alguna forma se puede dividir en dos planes de juego, uno si los adversarios están dispersos o desparramados y el otro si se encuentran agrupados. Esto esta basado en la distribución a través de la cancha; posicionamiento lateral.

### **Plan de Juego Linear** (sobre el largo del campo)

El segundo se basa en el espacio que existe entre el ataque, la defensa y el espacio más allá de la última línea defensiva.

Esto es, a lo largo de la cancha o espacio linear.

Ambos planes están basados más en el posicionamiento de la defensa que en que lugar del campo dónde se desarrolla el juego.

### **Plan de Juego Defensivo**

El plan de juego defensivo esta basado en los objetivos de la defensa, que son impedir la ganancia territorial y recuperar la posesión.

Fundamental para esto es el patrón o modelo según el cual el equipo está jugando.

Esto se refiere a la formación defensiva de la primera línea de defensa y en segundo lugar al uso de barredores o líberos que tapan los espacios por detrás de la defensa, cubriendo la opción del puntapié.

Notas – Plan de Juego 1 página.

## **DESARROLLANDO EL PLAN DE JUEGO del ATAQUE**

### **PREGUNTAS CLAVES**

Mientras que algunos planes de juego involucran generalizaciones aplicables a todos los equipos de seven, trate que el plan de juego sea dentro de lo posible, específico al perfil del equipo, para que dicho plan se acomode a las características del mismo.

#### **1. Ganando Posesión cuándo nosotros tiramos (introducimos la pelota)**

Qué se tiene que lograr para ganar la posesión en scrums, lineouts e inicios y reinicios?

N.B. Nos estamos enfocando en que tenemos que lograr más que en cómo podemos conseguir nuestro objetivo – ganar posesión. Esto enfocaría la atención de los jugadores en *qué* hay que lograr desde donde emergerán los patrones describiendo *cómo* esto se puede obtener.

En consecuencia la respuesta a la pregunta clave es simple y no se necesita buscar muchos detalles.

#### **2. Reteniendo Posesión una vez que se obtuvo la pelota.**

Una vez más esto es simple y conciso. Esto debería incluir dos situaciones. Una cuándo la defensa esta desparramada y la segunda cuándo agrupada.

Qué hay que conseguir para retener la posesión?

Cuáles deben ser las prioridades del portador?

Cuáles deben ser las prioridades de los otros jugadores para asegurar que la posesión es retenida?

#### **3. Creando Espacio**

Qué debe hacer el portador en función de crear espacio? Qué es lo más importante de crear espacio cuándo la defensa está desparramada y cuándo esta agrupada? Esto puede ser más de un principio y podría incluir un orden de prioridad, p. ej. (1) el portador debe evitar contacto lo máximo posible, (2) hacer contacto para crear espacio. (Esto también debería incluir lo que no se debe hacer)

#### **4. Penetrando**

Qué debe hacer el jugador en apoyo en función de penetrar al espacio creado?

(Se asume que el espacio fue creado en el punto 3)

#### **5. Apoiando**

Una vez intentada la penetración en *qué* deben concentrarse los jugadores en apoyo para asegurar la continuidad del juego? Esto debe incluir el apoyo al portador y el juego que previene la total concentración de la defensa sobre el portador, desatendiendo a los compañeros del mismo. También debería incluir el rol del jugador en apoyo, si el penetrador es tomado por la oposición.

## **DESARROLLANDO EL PLAN DE JUEGO DEFENSIVO**

### **PREGUNTAS CLAVES**

#### **1. Negando Territorio**

Qué debe hacer el equipo en función de impedir la ganancia territorial?

Una vez más esto es en **qué** debe centrarse el equipo y no explica **cómo** se debe lograr esto. Es en lo que deben centrarse los jugadores.

#### **2. Recuperando la Posesión**

Una vez negada la ganancia territorial, qué debe hacer el equipo en función de recuperar la posesión de la pelota?

#### **3. Disputando la Posesión**

A qué debe apuntar el equipo cuándo disputa la posesión de la pelota? Esto debe incluir la consideración de la situación si la posesión es disputada y no ganada, por las implicancias en el juego que le sigue.

#### **4. Tackleando**

Cuándo un jugador esta tackleando a un oponente, qué debe estar intentando hacer al contacto inicial?

Nota: Debido al tamaño del campo de juego, el escaso número de jugadores en la cancha y la limitada especialización de los mismos en las distintas posiciones del juego, el grado de variación sobre el plan de juego es limitada. Este ejercicio es para asegurar que el concepto del plan de juego es entendido y que su rol es el de centrar la atención de los jugadores en un solo rol por cada principio basado en la posición de los jugadores adversarios. En términos generales están ellos agrupados o se encuentran desparramados a través de la cancha. Recordar que este plan de juego es específico para este equipo, basado en su perfil. Debe reflejar el perfil de éste equipo.

**PLAN DE JUEGO**

**ATAQUE**

<b>Principio</b>	<b>Lateral</b>		<b>Linear</b>	
	<b>Desparramado</b>	<b>Agrupado</b>	<b>Espacio por delante</b>	<b>Oposición cercana</b>
<i>Posesión</i>				
<i>Reteniendo Posesión</i>				
<i>Creando Espacio</i>				
<i>Penetrando</i>				
<i>Apoyando</i>				

**PLAN DE JUEGO**

**DEFENSA**

<i>Negando Terreno de Juego</i>	<i>Recuperando Posesión</i>

## **MÓDULO TRES**

### **METAS DE RENDIMIENTO**

#### **Cómo se debe lograr el Plan de Juego**

**Ref.: Manual de Coaching de Seven-a-Side del iRB – Páginas 43 a 99**

Este curso utiliza el Análisis de Factores Clave, Análisis de Roles Funcionales, Patrones de Juego y Tácticas para desarrollar las Metas de Rendimiento para el Rugby de Siete.

#### **1. Análisis de Factores Clave**

Listado del análisis de factores clave en orden secuencial de las acciones necesarias para lograr el resultado deseado de una destreza.

El disposición secuencial de las acciones individuales están en orden de prioridad.

El resultado puede conseguirse sin completar todas las acciones. Por lo tanto, si el resultado no se obtiene, los factores clave son una lista control que permite la identificación y corrección de la destreza.

Consecuentemente el Análisis de Factores Clave puede usarse para analizar el juego durante un partido para identificar cómo la Meta Resultante, esto es el Plan de Juego, se debe lograr.

#### **Método**

- 1) Explicación de cada destreza utilizando el Análisis de Factores Clave.
- 2) La aplicación del Análisis de Factores Clave a ejemplos en video.

**NOTAS: ANÁLISIS DE FACTORES CLAVE EN *ATAQUE***

**Ref.: Manual de Coaching de Seven-a-Side del iRB – Páginas 43 a 85**

**Preguntas Clave: Cómo se debe lograr el Plan de Juego para cada uno de los principios del ataque?**

**Título de las Páginas**

- **Ganando Posesión**
- **Reteniendo Posesión**
- **Creando Espacio**
- **Penetrando**
- **Juego de Apoyo**



**Agregar página de referencia del manual más tarde**

**NOTAS: ANÁLISIS DE FACTORES CLAVE EN DEFENSA**

**Ref.: Manual de Coaching de Seven-a-Side del iRB – Páginas 85 a 99**

**Preguntas Clave: Cómo se debe lograr el Plan de Juego para cada uno de los principios de la defensa?**

**Título de las Páginas**

- Disputando la Posesión
- Negando Espacios
- Tackleano al portador
- Recuperando Posesión
- Incluyendo el rol funcional del jugador barredor o líbero

**Agregar página de referencia del manual más tarde**

## MÓDULO TRES - METAS DE RENDIMIENTO

### 1. ANÁLISIS DE FACTORES CLAVE (Cuaderno de Trabajo del Participante)

**Nota:** A lo largo de este módulo marque con un (✓) si el factor clave se ejecutó correctamente o con una (X) si se realizó incorrectamente, y poner N / A (No Aplicable) cuándo el factor clave no aplica.

### ATAQUE

**Objetivo:-** Ganar y retener la posesión de la pelota, penetrar la defensa y marcar puntos.

#### GANANDO POSESIÓN

Análisis de videos ganando la posesión.

#### Explicación

Para cada uno de los ejemplos del video usar los cuadros que acompañan para indicar si el factor clave se ejecuto correctamente (✓) o incorrectamente (X) e indicar si los resultados se obtuvieron. Explicar sus razones.

**Resultado:-** Obtener posesión que asegure que el equipo disponga de la mayor cantidad de opciones.

#### ❖ PUNTAPIÉS

#### 1. Inicios / Puntapiés recuperables – equipo pateador.

**Resultado:-** Recuperar el puntapié.

Factores Clave	1	2	3	4	5	6
1.- Altura del puntapié						
2.- Distancia del puntapié						
3.- Técnica del receptor						
4.- Técnica y posición de los jugadores en apoyo						
5.- Resultado logrado						

## 2. Inicios / Puntapiés recuperables – equipo pateador.

**Resultado:-** Ganar territorio y recuperar posesión en la próxima detención del juego.

### Factores Clave

- 1.- Largo del puntapié
- 2.- Posición de la pelota
- 3.- Posición de los adversarios
- 4.- Patrón de carga de cobertura
- 5.- Técnicas de recuperación
- 6.- Resultado logrado

	1	2	3	4	5	6

## 3. Equipo Receptor

**Resultado:-** Ganar la posesión de la pelota.

### Factores Clave

- 1.- Posición antes del puntapié
- 2.- Disputando la pelota
- 3.- Recuperando la pelota
- 4.- Limpiando la pelota al espacio
- 5.- Posicionamiento para atacar
- 6.- Resultado logrado

	1	2	3	4	5	6

## ❖ REINICIOS DE SOBREPIQUE

**Resultado:-** Obtener posesión de la pelota.

### Factores Clave

#### Puntapiés Cortos

- 1.- Técnica del pateador
- 2.- Recuperación de la pelota
- 3.- Posición del apoyo
- 4.- Acciones del apoyo

	1	2	3	4	5	6

**Puntapiés Altos y Poco Profundos**

- 1.- Altura del puntapié
- 2.- Distancia del puntapié
- 3.- Posicionamiento y técnica del apoyo

1	2	3	4	5	6

**Puntapiés Largos**

- 1.- Largo del puntapié
- 2.- Posición de la pelota
- 3.- Posición del adversario
- 4.- Patrón de carga de cobertura
- 5.- Técnicas de recuperación
- 6.- Resultado logrado

1	2	3	4	5	6

**SALIDAS / RECEPCIÓN DE SALIDAS**

(El Análisis es para ambos Equipos)

- Ejemplo Uno** - **Fiji vs. Japón**
- Ejemplo Dos** - **Fiji vs. Argentina**
- Ejemplo Tres** - **Australia vs. Nueva Zelandia**
- Ejemplo Cuatro** - **Nueva Zelandia vs. Sudáfrica**
- Ejemplo Cinco** - **Nueva Zelandia vs. Sudáfrica**
- Ejemplo Seis** - **Tunisia vs. Zebre**

❖ **SCRUMS**

**Resultado:-**

Obtener posesión así el mayor número de las opciones de ataque están disponibles.

<b>Factores Clave</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
1.- Formación / ensamble estable						
2.- Coordinación en el contacto, introducción y enganche						
3.- Liberación de pelota controlada						
4.- Ejecutar una positiva opción de ataque						
5.- Recuperación de posesiones desordenadas						
6.- Resultado logrado						

**Ejemplo Uno** - **Samoa vs. Inglaterra (Scrum Inglés)**

**Ejemplo Dos** - **Australia vs. Inglaterra (Scrum Australiano)**

**Ejemplo Tres** - **Australia vs. Nueva Zelandia (Scrum Neocelandés)**

**Ejemplo Cuatro** - **Nueva Zelandia vs. Nueva Zelandia (Scrum Australiano)**

**Ejemplo Cinco** - **Ushuaia vs. C.P.D.C.C. (Scrum de Ushuaia)**

❖ **LINEOUTS**

**Resultado:-**

Obtener posesión así el mayor número de las opciones de ataque están disponibles.

**Factores Clave**

- 1.- Anticipar a los adversarios ganando los espacios
- 2.- Lanzar con precisión al espacio
- 3.- Saltar y agarrar la pelota
- 4.- Apoyar al saltador
- 5.- Ejecutar una positiva opción de ataque
- 6.- Resultado logrado

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>

- Ejemplo Uno** - **Australia vs. Canadá (Lineout de Australia)**
- Ejemplo Dos** - **Sudáfrica vs. Canadá (Lineout de Sudáfrica)**
- Ejemplo Tres** - **Inglaterra vs. Australia (Lineout de Australia)**
- Ejemplo Cuatro** - **Sudáfrica vs. Argentina (Lineout de Sudáfrica)**
- Ejemplo Cinco** - **Sudáfrica vs. Argentina (Lineout de Sudáfrica)**
- Ejemplo Seis** - **Nueva Zelandia vs. Sudáfrica (Lineout de N. Zelandia)**

## **RETENIENDO LA POSESIÓN**

Análisis de videos reteniendo la posesión.

### **1. Juego General**

#### **Resultado:-**

Retener posesión hasta que aparezca una oportunidad para penetrar.

#### **Factores Clave**

- 1.- Profundidad del portador
- 2.- Ancho de las formaciones
- 3.- En posesión evitar aislarse o cdo. contactamos luchar para escapar
- 4.- Recuperar pelotas sueltas
- 5.- Moverse para asegurar recuperación
- 6.- Resultado logrado

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
1.- Profundidad del portador						
2.- Ancho de las formaciones						
3.- En posesión evitar aislarse o cdo. contactamos luchar para escapar						
4.- Recuperar pelotas sueltas						
5.- Moverse para asegurar recuperación						
6.- Resultado logrado						

### **2. Free Kicks**

#### **Factores Clave**

- 1.- Retener posesión para atacar

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
1.- Retener posesión para atacar						

### **3. Penales**

#### **Factores Clave**

- 1.- Retener posesión para atacar
  - o** - Ganar terreno y recuperar la pelota en el lineout
  - o** - Marcar puntos
  - o** - Sacarse presión
- 2.- Resultado logrado –  
Un puntapié largo al fondo

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
1.- Retener posesión para atacar						
<b>o</b> - Ganar terreno y recuperar la pelota en el lineout						
<b>o</b> - Marcar puntos						
<b>o</b> - Sacarse presión						
2.- Resultado logrado – Un puntapié largo al fondo						

- Ejemplo Uno** - **Nueva Zelandia vs. Argentina**
- Ejemplo Dos** - **Inglaterra vs. Samoa**
- Ejemplo Tres** - **Argentina vs. Fiji**
- Ejemplo Cuatro** - **Argentina vs. Sudáfrica**
- Ejemplo Cinco** - **Nueva Zelandia vs. Australia**
- Ejemplo Seis** - **Nueva Zelandia vs. Australia**

**CREANDO ESPACIO**

Análisis de videos creando espacio.

**Resultado:-**

Crear espacio lateral a través del cual pueda penetrar un compañero.

**Factores Clave**

- 1.- Posicionarse cerca para reducir tiempo de reacción (tan cerca como permita la destreza)
- 2.- Alinearse para crear espacio
- 3.- Alinearse profundo respecto del portador
- 4.- Ejecutar una acción positiva si el ataque perdió profundidad y la defensa esta cerrando los espacios.  
Opciones:
  - a) Patear y recuperar
  - b) Patear y cargar
  - c) Patear a un compañero sin marca
  - d) Avanzar para penetrar o buscar el contacto y reciclar la pelota
- 5.- Resultado logrado

	1	2	3	4	5	6

**PENETRANDO**

Análisis de videos penetrando a través de la defensa.

**Resultado:-**

Penetrar a través de la defensa para ganar terreno y marcar puntos.

**Situación 1(unos): Jugador individual**

**Factores Clave**

- 1.- Correr hacia el espacio donde se paso la pelota o fijar a un defensor y usar destrezas evasivas para penetrar
- 2.- Agarrar la pelota
- 3.- Acelerar a través del espacio
- 4.- Ejecutar la mejor opción  
Opciones:
  - a) marcar puntos
  - b) fijar defensores y pasar a un compañero al espacio creado
  - c) retener posesión y liberar la pelota a compañeros en situación de contacto
  - d) retirarse o correr hacia un lado para juntarse con el apoyo
- 5.- Resultado logrado

	1	2	3	4	5	6

**Situación 2(dos): El equipo como unidad de ataque**

**Factores Clave**

- 1.- Jugar a un patrón de juego
- 2.- Pasar a der. o izq., cualquier lado donde el ataque tenga más jugadores que la defensa
- 3.- Retener espacio corriendo en líneas
- 4.- Si la defensa se mueve hacia fuera, tomar el hueco
- 5.- En la medida que el portador crea espacio virando hacia adentro
- 6.- En la medida que el próximo jugador en la línea busca afuera y saca a su defensor del espacio
- 7.- Pasar al jugador sin marca
- 8.- Resultado logrado

	1	2	3	4	5	6

**Situación 3(tres): Igual número en ataque y defensa o donde la defensa supera al ataque**

**Factores Clave**

- 1.- Crear desorden y poner al defensor en un uno contra uno
- 2.- Atacar el espacio
- 3.- Reaccionar a los defensores escogiendo la mejor opción para mantener la continuidad
- 4.- Ante el contacto asegurar la continuidad reteniendo la posesión de la pelota
- 5.- Resultado logrado

	1	2	3	4	5	6

- Ejemplo Uno** - **Nueva Zelanda vs. Sudáfrica**
- Ejemplo Dos** - **Argentina vs. Fiji**
- Ejemplo Tres** - **Sudáfrica vs. Canadá**
- Ejemplo Cuatro** - **Sudáfrica vs. Canadá**
- Ejemplo Cinco** - **Argentina vs. Sudáfrica**
- Ejemplo Seis** - **Tunisia vs. Zebre**

## **JUEGO DE APOYO**

Análisis de videos el juego de apoyo.

### **Resultado:-**

Proveer del apoyo suficiente para asegurar la continuidad del juego.

### **Factores Clave**

#### **El Portador de la Pelota**

- 1.- Correr para crear espacio para los jugadores en apoyo
- 2.- Dejar o pasar la pelota con precisión al espacio

#### **Jugadores en Apoyo**

- 1.- Profundidad respecto del portador
- 2.- Alineamiento lateral respecto del portador
- 3.- Acelerar en el espacio creado
- 4.- Agarrar la pelota y continuar el juego
- 5.- Resultado logrado

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>

- Ejemplo Uno** - **Francia vs. Fiji**
- Ejemplo Dos** - **Australia vs. Canadá**
- Ejemplo Tres** - **Fiji vs. Argentina**
- Ejemplo Cuatro** - **Sudáfrica vs. Canadá**
- Ejemplo Cinco** - **Nueva Zelanda vs. Francia**
- Ejemplo Seis** - **Nueva Zelanda vs. Sudáfrica**

## DEFENSA

### Objetivo:-

Impedir la ganancia territorial y recuperar la posesión de la pelota.

### DISPUTANDO LA POSESIÓN

#### ❖ SCRUMS

### Resultado:-

Reducir las opciones de ataque en la fuente de obtención de posesión.

#### Factores Clave

- 1.- Demorar el ensamble
- 2.- Crear pelotas sucias mediante:  
*Opciones:*
  - a) hookeando la pelota
  - b) empujando
  - c) ser empujado rápidamente hacia atrás
  - d) girando el scrum
- 3.- Romper velozmente para unirse a la pantalla defensiva
- 4.- Resultado logrado

	1	2	3	4	5	6
1.- Demorar el ensamble						
2.- Crear pelotas sucias mediante: <i>Opciones:</i>						
a) hookeando la pelota						
b) empujando						
c) ser empujado rápidamente hacia atrás						
d) girando el scrum						
3.- Romper velozmente para unirse a la pantalla defensiva						
4.- Resultado logrado						

- Ejemplo Uno** - **Wizards vs. Georgia (Scrum Georgiano)**
- Ejemplo Dos** - **Wizards vs. Georgia (Scrum Wizard)**
- Ejemplo Tres** - **Wizards vs. Georgia (Scrum Georgiano / Scrum Wizard)**
- Ejemplo Cuatro** - **Ushuaia vs. C.P.D.C.C. (Scrum de Ushuaia)**
- Ejemplo Cinco** - **Redingersians vs. Llanwit (Scrum de Llanwit)**
- Ejemplo Seis** - **Redingersians vs. Llanwit (Scrum de Redingersians)**

❖ **LINEOUTS**

**Resultado:** - Reducir las opciones de ataque en la fuente de obtención de posesión.

**Factores Clave**

- 1.- Desafiar el lanzamiento o defender el espacio
- 2.- Defender desde un modelo
- 3.- Recuperar pelotas sueltas
- 4.- Resultado logrado

1	2	3	4	5	6

**Ejemplo Uno** - **Redingersians vs. Llanwit (Lineout de Llanwit)**

**Ejemplo Dos** - **Ushuaia vs. C.P.D.C.C. (Lineout de C.P.D.C.C.)**

**Ejemplo Tres** - **Ushuaia vs. C.P.D.C.C. (Lineout de C.P.D.C.C.)**

**Ejemplo Cuatro** - **Zebre vs. Tunisia. (Lineout de Zebre)**

**Ejemplo Cinco** - **Wizards vs. Georgia (Lineout de Wizard)**

❖ **FREE KICKS o PENALES**

**Factores Clave**

- 1.- Jugadores 10 metros atrás son la defensa primaria
- 2.- Jugadores cercanos en retirada mirando al adversario
- 3.- Estar alerta al puntapié y las opciones de carga
- 4.- Resultado logrado

1	2	3	4	5	6

❖ **22m DROP-OUTS**

**Factores Clave**

- 1.- Posicionarse para cubrir la pelota larga y corta
- 2.- Recuperar posesión
- 3.- Resultado obtenido

1	2	3	4	5	6

**Nota :** Para inicios ver Ataque – Ganando Posesión

**NEGANDO ESPACIO**

**Resultado:-**

Impedir que los contrarios tengan espacio y tiempo para atacar.

**Factores Clave**

- 1.- Avanzar en una formación determinada
- 2.- Identificar al portador de pelota designado
- 3.- Defender de adentro hacia fuera
- 4.- Ampliar la visión para ver la pelota y adversario designado (en el carril)
- 5.- Nombrar y designar un barredor (líbero)
- 6.- Resultado obtenido

	1	2	3	4	5	6
1.- Avanzar en una formación determinada						
2.- Identificar al portador de pelota designado						
3.- Defender de adentro hacia fuera						
4.- Ampliar la visión para ver la pelota y adversario designado (en el carril)						
5.- Nombrar y designar un barredor (líbero)						
6.- Resultado obtenido						

- Ejemplo Uno** – **Japón vs. Fiji**
- Ejemplo Dos** – **Samoa vs. Inglaterra**
- Ejemplo Tres** – **Samoa vs. Sudáfrica**
- Ejemplo Cuatro** – **Australia vs. Inglaterra**
- Ejemplo Cinco** – **Nueva Zelanda vs. Francia**
- Ejemplo Seis** – **Sudáfrica vs. Argentina**
- Ejemplo Siete** – **Sudáfrica vs. Argentina**

## ANÁLISIS de ROLES FUNCIONALES

### ROL FUNCIONAL – EL BARREDOR o LÍBERO

#### Resultado:-

Defender el espacio entre la primer línea de defensa y la línea de gol.

#### Factores Clave

- 1.- Nombrar un **líbero o barredor**
- 2.- Jugar con un modelo que permita al líbero cumplir el rol
- 3.- Recuperar toda pelota pateada detrás de la 1er. línea de defensa
- 4.- Reducir las opciones del portador de pelota si la primer línea de defensa es penetrada
- 5.- Resultado obtenido

	1	2	3	4	5	6

- Ejemplo Uno** – **Fiji vs. Argentina**
- Ejemplo Dos** – **Inglaterra vs. Australia**
- Ejemplo Tres** – **Inglaterra vs. Australia**
- Ejemplo Cuatro** – **Sudáfrica vs. Argentina**
- Ejemplo Cinco** – **Nueva Zelanda vs. Sudáfrica**
- Ejemplo Seis** – **Wizards vs. Georgia**

**RECUPERANDO POSESIÓN**

**Resultado:-**

Recuperar la posesión

**Tackleando al Portador de Pelota**

**Factores Clave**

- 1.- Impedir el avance del portador de pelota
- 2.- Impedir que el portador pase la pelota
- 3.- Asistir en completar el tackle
- 4.- Recuperar la pelota (forzar un **turnover**)  
Opciones :
  - a) luchando por liberar la pelota
  - b) recuperar la pelota suelta
  - c) interceptar un pase
  - d) forzar a una infracción
- 5.- Resultado obtenido

	1	2	3	4	5	6

- Ejemplo Uno** – **Fiji vs. Argentina**
- Ejemplo Dos** – **Fiji vs. Argentina**
- Ejemplo Tres** – **Nueva Zelanda vs. Francia**
- Ejemplo Cuatro** – **Australia vs. Nueva Zelanda**
- Ejemplo Cinco** – **Nueva Zelanda vs. Sudáfrica**
- Ejemplo Seis** – **Nueva Zelanda vs. Sudáfrica**

## **RESPONSABILIDADES POSICIONALES**

### **ANÁLISIS DE ROLES FUNCIONALES**

#### **Explicación**

#### **ROLES FUNCIONALES**

#### **Rol – Medio Scrum / Medio Apertura**

##### **Factores Clave**

##### **Defensa**

##### **Scrum**

- posicionarse de modo tal de defender ambos lados

- ó - posicionarse al lado del M. Scrum atacante para disputarle la pelota

##### **Ataque**

##### **Scrum**

- 1) Agilidad para limpiar la pelota
- 2) Habilidad para explotar el espacio, especialmente sobre la derecha del scrum

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>

#### **Rol - Hooker**

##### **Factores Clave**

- 1) Lineout – lanzamiento precisos
- 2) Scrums – enganche o hooking rápido y controlado
- 3) Amplia habilidad en Seven

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>

**Rol – Hacedor de Jugada o Playmaker**

**Factores Clave**

- 1) Posicionarse de modo tal que haya tiempo de tomar decisiones una vez con posesión
- 2) Tomar una decisión con referencia a: juego para explotar la *ventaja*

Opciones:

- pasar a un compañero que tiene ventajas en el duelo
- pasar para explotar un relevo
- amenazar a la defensa y pasar a un compañero en el espacio
- pasar a un compañero para que ponga la pelota adelante y acomodarse para crear una ventaja mayor la próxima vez
- retroceder para crear espacio
- asegurarse que la alineación se mantiene

	1	2	3	4	5	6

## **METAS DE RENDIMIENTO**

### **2. MODELO o PATRÓN DE JUEGO**

#### **Explicación:-**

El perfil del equipo provee de la información para desarrollar el plan de juego del mismo. Esto es logrado enfocando en que hay que conseguir, realizando cada uno de los principios.

La tarea es ahora explicar como cada una de las metas resultantes se deben lograr. Una vez más, esto se debería basarse en al perfil del equipo.

#### **Método**

Refiriéndose al plan de juego, explicar al equipo cómo cada uno de los principios se debe conseguir.

#### **Principios**

#### **ATAQUE**

#### **DEFENSA**

Ganando Posesión

Disputando la Posesión

Reteniendo Posesión

Negando la Posesión

Creando Espacios

Negando Espacios

Penetrando

Tackleando al Portador

Apoyando

Recuperando la Posesión

#### **Notas:-**

1. Ganar la posesión se refiere a inicios, reinicios, scrums y linouts.
2. Creando espacio, penetrando y el apoyo se basará en la posición del equipo opositor, esto es si ellos están agrupados o desparramados y cualquier espacio creado en su posicionamiento. A este nivel está generalizado o algunos argumentos pueden existir para un rango de formaciones defensivas.

Enlistarlos, priorizar y explicarlos cómo aquellos más comunes deben ser aprovechados por el ataque.

3. Apoyando se refiere al apoyo en el campo de juego y apoyo en los rucks y mauls.
4. Negando espacio en defensa incluye ambos, establecimiento de un patrón defensivo y su ejecución. Se deben hacer ajustes en el rendimiento basados en la reacción de la oposición al modo de ataque.
5. Los patrones se deben acercar entre ellos como partes continuas de un plan de juego simple.

Marzo / 2001

**NOTAS – Se admite una hoja**

## PATRONES DE JUEGO

### ATAQUE

<b>Principios del Ataque</b>	<b>Patrones de Juego para cada uno de los Principios</b>

## PATRONES DE JUEGO

### DEFENSA

<b>Principios del Defensa</b>	<b>Patrones de Juego para cada uno de los Principios</b>

## **METAS DE RENDIMIENTO**

### **1. TÁCTICAS**

#### **Explicación**

1. Las tácticas son los modelos de juego ajustados para enfrentar a un oponente específico. Los patrones no cambian, sin embargo algunos aspectos diferentes se resaltan más que otros según el perfil del equipo adversario. Es cuestión de cambiar el énfasis.
2. Otros elementos influenciarán en la elección de las tácticas, algunos de estos factores son:
  - 2.1 El tiempo – frío / calor; mojado / seco
  - 2.2 Las condiciones del campo
  - 2.3 El referí
  - 2.4 La posición en el campeonato.  
Esto es sumamente importante en Sevens ya que no solo importa el resultado final para seguir avanzando en las zonas, sino que hay que tener en cuenta los puntos marcados y el número de tries conseguidos para la clasificación en las zonas.
  - 2.5 El tanteador y el tiempo que resta.  
El resultado del partido determinará el juego en la clasificación y el destino del equipo para luego de la primera rueda. Esto determina el modo de jugar de un equipo que esta adelante por un lado o se viene arrastrando por el otro.
3. El espacio alrededor de los jugadores y el corto tiempo de juego, incrementa la importancia del tiempo en los Sevens. El marcador puede cambiar muy rápido. Es esencial que los jugadores sepan el tiempo que les queda por jugar y el tanteador, y por ende jugar de acuerdo a estas circunstancias.
4. Sin embargo el factor más importante es el juego del adversario. El trabajo más importante es desarrollar el perfil de juego del oponente.
5. Esto se consigue observando a los adversarios por lo menos durante tres partidos analizando sus fortalezas y debilidades.
6. Las tácticas aplicadas derivan pues de ajustar el patrón de juego del equipo teniendo en cuenta y evitando cualquiera de los puntos fuertes del rival en donde seamos débiles y explotar sus debilidades en aquellas áreas donde nosotros seamos fuertes. Hay que tomar una decisión en aquellos aspectos en donde existen fortalezas y debilidades en común.
7. Una vez desarrolladas las tácticas, basadas en el perfil del equipo, realice ajustes en otras áreas.

Algunas serán poco relevantes mientras que otras pueden derivar en que el equipo tenga que jugar sobre un modelo de juego en conjunto si se encontrase en una situación particular como: partidos con equipos ya clasificados en las siguientes rondas.

En estos casos, los cambios tácticos se basan en las circunstancias y los adversarios.

Cuál sería la política a aplicar para una serie de situaciones parecidas

Algunos de estos podrían ser:

1. La necesidad de marcar más tries para conseguir una mejor posición en la segunda rueda.
2. La necesidad de restringir las posibilidades del adversario de marcar puntos haciendo el juego más lento y usando tácticas que utilicen el tiempo.
3. La necesidad de acelerar el juego para ganar y marcar puntos / tries.
4. Jugar para lograr una posición en particular en la siguiente rueda. Esto puede significar perder un partido o arriesgarse a perder un partido con una relativa impunidad. Esto tiene implicancia sobre el modo de juego y el uso de cambios tácticos pensando en futuros partidos.

## **PERFIL DEL EQUIPO ADVERSARIO**

### **MÓDULO DOS**

#### **Los Principios del SEVEN-A-SIDE**

##### **Objetivos del módulo**

Al final de este módulo los participantes serán capaces de aplicar su conocimiento de los principios en partidos.

#### **1. Explicación**

##### **PRINCIPIOS del ATAQUE**

**Ref. Manual de Coaching del iRB Seven-a-Side Páginas 7 – 27**

##### **NOTAS**

***Ganando la Posesión***

***Reteniendo la Posesión***

Marzo / 2001

**Creando Espacio**

**Penetrando utilizando el Espacio**

Marzo / 2001

## **PRINCIPIOS de la DEFENSA**

Ref. Manual de Coaching del iRB Seven-a-Side Páginas 27 – 43

### NOTAS

*Disputando la Posesión*

*Negando el Espacio*

Marzo / 2001

**Tackleando al Portador de la Pelota**

**Recuperando la Posesión**

## 2. Aplicación

**Objetivo** Utilizar análisis estadísticos de un equipo para desarrollar su perfil y plan de juego Basado en los principios del juego.

**Método** (1) Decidir que equipo se usará.  
(2) Decidir que variables se usarán para cada uno de los principios.

Nota: El análisis es para solo un equipo.

### Ejemplos y análisis de las variables

❖ **ATAQUE** - El equipo atacante es aquel con posesión.

#### **Ganando Posesión**

Scrum / Lineouts: - Quién arrojó la pelota ?  
Puntapiés de Inicios y Reinicios: - Quién ganó la posesión ?  
- El máximo número de opciones estaban disponibles ?  
- Fue recuperada la posesión a partir del puntapié ?  
- Fue recuperada la posesión antes de la próxima detención del juego ?

#### **Reteniendo Posesión**

- En cuántas ocasiones se perdió la posesión ? Esto es *turnover*, p.ej. infracción, pérdida de la posesión.
- Cuál fue la causa de cada *turnover*? (\*)
- Antes del *turnover* cuántos pases se hicieron ?
- Antes del *turnover* cuántas fases de juego se hicieron ?

(\*) *Turnover*: es cuando un equipo tiene posesión de la pelota y el equipo opositor la recupera.

#### **Creando Espacio**

Para cada ciclo de actividad, esto es: el periodo de tiempo ya sea entre una infracción y la próxima, o entre ganar la posesión y perder la posesión con el equipo opositor. Evaluar si se creó espacio de las siguientes formas:

- 1) Reteniendo espacio a lo ancho del campo para retener espacio lateral (evitar agruparse).
- 2) Creando y reteniendo espacio a lo largo del campo entre los compañeros y los adversarios, esto es espacio lineal.
- 3) Hay espacio disponible detrás de la primera línea de defensa y mas allá del barredor o libero?
- 4) Es el espacio utilizado con precisión cuando las opciones de penetración no están disponibles?

## Penetrando

Cuándo se crea espacio, el jugador que entra en éste, es capaz de penetrar a través del mismo?

Si el jugador no puede penetrar, cual es la razón? Porqué?

## Apoyo

Hay apoyo disponible para:

- mantener el avance una vez que el equipo penetró, para continuar con el juego.
- retener posesión y restablecer el juego si el equipo no puede continuar avanzando.

Cuales son las razones por las cuales un equipo no puede seguir avanzando, p. ej. falta de velocidad del portador, falta de jugadores en apoyo, apoyo muy plano (poco profundo), pobre calidad en las destrezas de pase y recepción.

- ❖ **DEFENSA** - El equipo defensor es aquel que no tiene posesión.

## Disputando la Posesión

- Lineout
  - Se disputó la pelota en el lineout ?
  - Se ganó o perdió la posesión ?
  - Las opciones del adversario fueron reducidas por medio de la disputa en el lineout ?
- Scrum
  - Se ganó la posesión cuándo introdujo la pelota el adversario ?
  - Las opciones del adversario fueron limitadas por medio de la disputa en el scrum ?
- Puntapiés
  - Se recuperó la posesión ?
  - Se retuvo la posesión hasta la próxima detención del juego ?

## Negando Espacios

- La defensa operó como una unidad para:-
  - Reducir espacio lateral y forzar el agrupamiento, en torno a la pelota, por parte del ataque.
  - Reducir espacio linear avanzando para presionar en forma alineada.
  - Defender el espacio detrás de la primera línea de defensa.

## Tackleando al portador de la pelota

- Se realizó el tackle (✓), (esto se puede hacer como un equipo o por jugadores individuales usando la camisa de rugby con el número del tackleador). Si el tackle es errado el número del tackleador debe ser tachado (✗).
- El tackle
  - impide ganancia territorial
  - permite la recuperación de la posesión

## **Recuperando la Posesión**

Porqué método se recuperó la posesión?

- Levantando la pelota en el tackle
- Interceptando un pase
- Recuperando una pelota suelta
- Obteniendo la pelota, en una formación fija, echada por el adversario
- Recibiendo una pelota pateada por el adversario

El número del jugador acá puede ser útil para identificar quién es el responsable del *turnover*.

# MÓDULO DOS

## PRINCIPIOS DEL JUEGO Colección de Datos

### ATAQUE

Equipo: \_\_\_\_\_

Partido: \_\_\_\_\_ vs. \_\_\_\_\_

### Principios de Ataque

#### Primer Principio – *Ganando Posesión*

	Arrojada por / Echo por		Arrojada por / Echo por
	(Equipo)		(Equipo)
	Ganada	Max. Opciones (√)	Perdida
1. Inicios			
2. Reinicios			
3. Scrums			
4. Linouts			
<b>Totales</b>			

#### Segundo Principio – *Reteniendo Posesión*

<i>Turnovers</i>				
1. Número				
2. Causas	- infracción			
	- intercepción			
	- pelota perdida (que se cae)			
	- perdida en el tackle			
	- otras			
3. Previo al <i>turnover</i>	- Nro. de pases			
	- Nro. de fases			
4. Nro. de situaciones en las cuales hubo apoyo insuficiente				

**Tercer Principio – Creando Espacios**

<i>Número de veces que el equipo:</i>				
<b>1. Retiene espacio lateral</b>				
<b>2. Retiene espacio linear</b>				
<b>3. Dispone de espacio más allá de la primera línea de defensa</b>				
<b>4. Usó el espacio detrás de la primera línea de defensa</b>				

**Cuarto Principio – Penetrando**

<i>Algún jugador (√)</i>				
<b>3. Penetró</b>				
<b>3. Falló en la penetración</b>				
<b>3. Razones por la falta de penetración:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pases pobres</li> <li>- Recepción pobre</li> <li>- Falta de profundidad</li> <li>- Mucha profundidad</li> <li>- No se quitó la defensa del espacio</li> <li>- Otras (especificar)</li> </ul>				

**Quinto Principio – Apoyo**

El apoyo está disponible				
<b>1. Para continuar el juego</b> Si (✓) No (✓)				
<b>2. Para retener la posesión</b> Si (✓) No (✓)				
<b>3. Jugadores en apoyo por número de jugador</b> p. ej. 1→2→3→9→6				
<b>4. Razones por las cuales el juego no puede continuar</b> - falta de velocidad del portador - falta de jugadores en apoyo - apoyo poco profundo - pases pobres - pobre recepción - otras (especificar)				

**Principios de la Defensa**

**Primer Principio – Disputando Posesión**

<b>Lineout</b> - disputado - ganado / perdido - opciones limitadas		
<b>Scrum</b> - ganado / perdido - opciones limitadas		
<b>Inicios</b> - posesión ganada - posesión retenida		

**Segundo Principio – Negando Espacios**

<b>La defensa:-</b>		
1-. Redujo Espacio Lateral?		
2-. Redujo Espacio Linear?		
3-. Defendió el espacio por detrás?		

**Tercer Principio – Tackleano al Portador – Usar el número del Jugador**

	<b>No</b>		<b>No</b>		<b>No</b>		<b>No</b>		<b>No</b>
<b>Tackle</b> - hecho ( √ )	<b>1</b>		<b>3</b>		<b>5</b>		<b>7</b>		<b>9</b>
- fallado ( X )	<b>2</b>		<b>4</b>		<b>6</b>		<b>8</b>		<b>10</b>
El tackle impidió la ganancia territorial ?									
El tackle permitió recuperar la posesión ?									

**Cuarto Principio – Recuperando Posesión**

<b>Método</b>		
1-. Forzar la infracción		
2-. Ventaja desde una infracción		
3-. Pase interceptado		
4-. Recuperar pelota en el tackle		
5-. Recuperar pelotas sueltas		
6-. Forzando un puntapié del adversario		
7-. Otras		

## **PERFIL del EQUIPO OPOSITOR**

El perfil del equipo opositor es un análisis de las fortalezas y necesidades o debilidades del mismo.

Una vez completado el análisis estadístico luego de 1, 2 ó 3 partidos, interpretar la información para producir el Perfil del Equipo.

Apoyándose en el perfil del equipo opositor decidir en los objetivos del equipo para el próximo partido y para el torneo.

**Perfil del Equipo Opositor** - \_\_\_\_\_

**( 1 ) ATAQUE**

<b>Principio</b>	<b>Fortalezas</b>	<b>Necesidades</b>
<i>Ganando Posesión</i>		
<i>Reteniendo Posesión</i>		
<i>Creando Espacios</i>		
<i>Penetrando</i>		
<i>Apoyo</i>		

**Perfil del Equipo Opositor** - \_\_\_\_\_

**( 2 ) DEFENSA**

<b>Principio</b>	<b>Fortalezas</b>	<b>Necesidades</b>
<i>Disputando Posesión</i>		
<i>Negando Espacios</i>		
<i>Tackleando al Portador</i>		
<i>Recuperando la Posesión</i>		

## TÁCTICAS

Para cada uno de los principios anotar como se cambiará el patrón de juego para realizar las tácticas.

<b>Principios del Ataque</b>	<b>Tácticas</b>

## TÁCTICAS

Para cada uno de los principios anotar como se cambiará el patrón de juego para realizar las tácticas.

<b>Principios de la Defensa</b>	<b>Tácticas</b>

## MÓDULO CUATRO

### ESTRATEGIAS DE LOGRO

#### 1. Explicación

Esta indica cuándo, cómo y dónde se incluirá la preparación del equipo para el partido / torneo.

Estarán involucradas las estrategias tanto de deportes genéricos como las específicas del rugby.

Estrategias de Deportes Genéricos	Estrategias Específicas del Rugby
Preparación Física	Rutinas Pre-partidos
Dieta	Reuniones de equipo
Destrezas Mentales	Sesiones de prácticas
	Regulaciones del Torneo
	Logísticas del Torneo

Desarrollaremos las siguientes estrategias de logro:

##### 1.1 Reuniones de equipo

Estas serán realizadas previas al torneo y durante el mismo, y deben explicar los siguientes detalles durante la reunión:-

- Hora, lugar y duración
- Agenda
- Método de presentación
- Contenido
- Involucrar a jugadores
- Resultado

##### 1.2 Práctica del equipo / uso de ejercicios de destrezas

Los siguientes detalles de las prácticas del equipo serán explicadas:-

- Hora, lugar y duración
- Objetivos relacionados con los patrones de juego y las tácticas
- Contenido de las prácticas – ejercicios de destrezas
- Tiempo de duración
- Método utilizado para cada parte de la práctica incluyendo los ejercicios de destrezas
- Participación del jugador

Además el curso asistirá a prácticas para familiarizarse con el listado mencionado arriba y con los ejercicios de destrezas utilizados por diferentes equipos.

**1.3 Logística previa al torneo y durante el mismo**

- Rutinas
- Timing

**1.4 Conferencias**

Estas se utilizarán para informar al curso de programas de preparación, fisiología deportiva, selección y estrategias específicas de equipo por miembros de su cuerpo / staff de coaches.

## Lista Control

### 1. Reuniones de equipo – x 2 (esto es: repetir)

#### Reunión de equipo – Uno – Resultado \_\_\_\_\_

1.1 Hora

1.2 Lugar

1.3 Duración

1.4 Agenda

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

1.5 Método de presentación

1.6 Contenido

1.7 Participación del jugador

1.8 Resultado logrado

## Lista Control

### 1. Reuniones de equipo

Reunión de equipo – Dos – Resultado \_\_\_\_\_

1.1 Hora

1.8 Lugar

1.9 Duración

1.10 Agenda

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

1.11 Método de presentación

1.12 Contenido

1.13 Participación del jugador

1.8 Resultado logrado

## **2. Práctica del equipo / Ejercicios de Destrezas**

- 2.1 Hora**
- 2.2 Lugar**
- 2.3 Duración**
- 2.4 Resultado**
- 2.5 Contenido de la práctica y posición en la misma de cada ítem**
- 2.6 Método**
- 2.7 Participación de jugadores**
- 2.8 Resultado**
- 2.9 Resultado logrado**

### **Lista Control de los Ejercicios de Destrezas**

- **Resultado**
- **Area**
- **Organización de jugadores y jugador**
- **Equipamiento**
- **Método – (diagrama)**
- **Resultado logrado**

## **3. Lista Control de Logística**

- **Día**
- **Hora**
- **Item**
- **Acción**
- **Rutina**
- **Informar a**

Marzo / 2001

**Notas de la Conferencia – 3 a 4 páginas**

## **MÓDULO CINCO**

### **MONITOREO**

1. Anotar las variables clave de las tácticas que serán tenidas en cuenta durante el juego para determinar el nivel alcanzado por el equipo mientras ejecuta las mismas.
2. Cómo se medirá cada una?
3. Observar el partido y recopilar opiniones y estadísticas, con referencia a éstas variables.

## **MÓDULO SEIS**

### **EVALUACIÓN**

Comparar los patrones de juego y tácticas con los resultados del monitoreo para controlar cuán exitoso ha sido el equipo en conseguir sus objetivos. Usar las fortalezas y necesidades que surgen para modificar los objetivos, plan de juego y sus patrones.

Esto puede llegar a implicar la re-elección del equipo.