

## Para estudiar: "Algo sobre el ataque"

Julio 15 - El Área Desarrollo del juego de la Unión de Rugby de Rosario presentó un CD llamado "Algo sobre el ataque", como producto de un trabajo en el cual participaron varios entrenadores de clubes y seleccionados rosarinos. Es un gusto para SuperTry.com presentar este trabajo en nuestro portal para conocimiento de todos aquellos en distintos lugares del mundo quieren saber sobre nuestro rugby y en este caso sobre un tema técnico.



Un atacante de estos tiempos: Maxi Nannini

### ALGO SOBRE EL ATAQUE ...

Este documento no pretende más que ser un conjunto de observaciones sobre el ataque. No intenta ser una receta de cómo generar juego ofensivo, sino lo que pretendemos es que comencemos a pensar en cómo atacar, buscar una metodología, darle contenidos inteligentes al ataque, generar estrategias ofensivas sólidas y lograr transmitírselas a los jugadores, evitando de esta manera un ataque sin objetivos, que a medida que se lanzan fases, las posibilidades de éxito sean cada vez menores.

Diría que es una obligación de los entrenadores en formularnos preguntas para encontrar las respuestas adecuadas para mejorar el juego ofensivo y no quedarnos en la comodidad de copiar (a veces mal) lo que vemos por videos o TV de otros países.

Tampoco se quiere dar un conjunto de recetas ofensivas porque lo que haríamos con esto es hacer más previsible el ataque y con ello facilitaríamos la gestión defensiva en el corto o mediano plazo.

Si sé esta intentando enseñar algo se debe saber que es, de que se trata, entonces lo recomendable sería comenzar por la defensa. Mucho se ha dicho y se dice sobre la defensa, por lo tanto sugiero que repasemos algunos de los factores claves de las estructuras defensivas:

#### **Organización defensiva (estrategia),**

Visualización (ver) el reposicionamiento ofensivo,

Juego en espejo (igualdad numérica)

Comunicación (a través de gestos o del habla),

Presionar al ataque (achicar espacios),

Marca deslizada o desplazada (tirar hacia fuera),

Presionar sobre las formaciones fijas (Ej: disputar el line out, presionar el scrum, Evitar plataformas de lanzamiento), Aptitud defensiva (tackle)

Pescador

paciencia

Y algunas otras mas ... (pensar cuales).

Estas consideraciones y otras tantas son las que deberíamos tener en cuenta cuando analicemos el juego ofensivo, además para poder hablar y analizar el ataque debemos conocer de los sistemas defensivos.

En otras palabras, como hacemos o que estrategias debemos emplear para resolver el problema de romper esquemas defensivos exitosos actuales. A mi entender los factores claves para un juego ofensivo efectivo y eficiente parten de la comprensión del juego, de entender el juego de movimiento por parte de todos los jugadores del equipo.

Cuando se lanza el juego de ataque siempre se pensó en que los toman decisiones del juego (capitán, líder forwards, administradores del juego ... Nro8 Nro9 Nro10) eran los que decidían y el resto debía obrar de acuerdo a esa toma de decisiones, ese resto (que es la mayoría del equipo), eran ejecutores solamente.

Hoy los sistemas defensivos se enfocan mucho sobre el armador de juego desde las fases dinámicas (en general el 10); podemos ver en los partidos internacionales cómo la organización defensiva se transforma en una V invertida cada vez que se abre la pelota en la que el vértice es el jugador que le está

ejerciendo la máxima presión a ese armador de juego, hacia adentro los postes y hacia fuera la defensa desliza.

En mi opinión, esto debe cambiar ... cuando comenzamos a entrenar el juego de ataque a través de las sucesivas detenciones y reinicios que el juego moderno provoca (maul y ruck) que vemos que se han triplicado en los últimos años (Las Estadísticas RWC 2003 nos dan un promedio de 136 Ruck/Maul por partido) la reposición de los jugadores tiene innumerables posibilidades y para lograr reposiciones eficientes o útiles para el equipo se debe entender el juego de movimiento del rugby actual.

Las interrupciones ofensivas tienen inexorablemente un reinicio y para que éste sea exitoso, el equipo debe contar con una estrategia determinada que trae aparejado un reposicionamiento ofensivo inteligente y sobre todo eficiente.

Esta es la situación en la que tiene fundamental importancia ese armador de juego, es el que debe tener rápidamente un panorama de lo que pasa en la defensa encontrar zonas débiles y comunicar a su medio scrum qué es lo que quiere. Cuanto más rápido lo realice mejor podrá evitar la presión del que comúnmente denominamos "PELOTA".

Muchas veces los reinicios del juego (que ocurren 3 veces más en cantidad que los inicios de las formaciones fijas por lo tanto deberíamos dedicarle a los entrenamientos mas tiempo) encontramos jugadores parados sin objetivos claros y lo que es peor mal reposicionados (plano, angosto, fuera de juego, etc). En otras palabras quedan expuestos y entregados al sistema defensivo y expuestos al contraataque.

Por lo tanto vamos a comenzar a analizar como desarrollar juego ofensivo desde las formaciones fijas (scrum y line out) ya que desde estas, es donde comienza todo lo que pretendemos analizar. De la manera en que obtengamos la pelota y la pongamos en movimiento depende mucho del éxito del juego ofensivo.

### **JUEGO OFENSIVO DESDE LAS FORMACIONES FIJAS: (LINE OUT O SCRUM).**

Uno de los factores claves de la obtención, para ambas formaciones, es la rápida disponibilidad de la pelota para lanzar juego ya sea desplegado o agrupado.

Para ambas formaciones hay 3 factores claves para el logro ofensivo.

Los 3 elementos del juego son:

1. Obtención: Destreza de obtención (mini unidades).
2. Lanzamiento: Movimiento de lanzamiento (preestablecidos)
3. Interrupciones y Reinicios: 1 o 2 movimientos deben estar preestablecidos a partir de las formaciones fijas. Ayuda a desarrollar la continuidad del juego de movimiento de las formaciones.

#### **Line out:**

- Completo o reducido. (1)
- Alrededor de la formación con desprendimientos. (2)
- Agrupado y empuje con desprendimientos o no. (2)
- Lanzar juego hacia fuera (saltador, nro9, nro10). (2)
- Movimiento Preestablecidos para lograr continuidad. (3)

#### **Scrum:**

- Empuje coordinado (8 jugadores). (1)
- Movimientos alrededor de la formación. (2)
- Giros preestablecidos c/mov del Nro 8. (2)
  - Lanzar juego hacia fuera. (2)
  - Movimientos Preestablecidos para lograr continuidad. (3)

LINE OUT es una fuente de obtención que el rugby moderno o actual ha transformado en una de las plataformas de lanzamiento con mayores posibilidades de ganar terreno y por ende de quebrar los sistemas defensivos actuales. (Los datos estadísticos de las RWC 2003 dice que fueron marcados 332 tries A su vez es una de las principales fuente de iniciación para marcar puntos (tries) Según el grafico de la RWC 2003 el 26% corresponden a la formación de Line out. A su vez dice que hubo un promedio de 33 line out por juego.

Esta formación nos permite rápidamente transformar dicha formación en un maul (juego ofensivo agrupado) ó desplegar juego ofensivo.

Las opciones del line out para lanzar juego ofensivo, pueden ser a partir de un line completo o un line reducido con jugadores ingresando al line. Ambos tienen ventajas y desventajas (como siempre vamos a depender de los jugadores con que contamos), lo que sí es seguro es que un equipo debe contar con una variedad de line con ambas opciones (permite sorprender a las defensas).

Muchos line reducidos y utilizando pelotas a los 15 mts. Con salida de tap. Esto permite lo que hablamos antes, lanzamientos de juego organizados llevando a la defensa a donde el atacante desea o le conviene. En general las plataformas de salto esperan en el canal que usaron para obtener y utilizando el ancho de la cancha y esperando a que el juego vuelva hacia ellos luego de varias fases.

Lo que también es aconsejable que a partir del lanzamiento del juego ofensivo haya movimientos preestablecidos (ya sea desde el juego agrupado como el desplegado) pudiendo ser estos 1 ó 2, aunque también se puede dejar establecido opciones validas para dar continuidad al juego y lograr en objetivo de marcar puntos, como ser un drop, ir al ciego, seguir penetrando profundo y corto ó buscar canales de ruptura más alejado a las formaciones.

Estas opciones válidas mencionadas deben estar sustentadas por una estrategia de equipo determinada (patrón de juego) y con las tomas de decisiones de los jugadores (efectivas), como también con tareas específicas como ser el que entra en contacto (destrezas para ello, pudiéndose llamar "penetradores") él o los que limpian, la reposición (leyendo la defensa llamados también "distribuidores" que en muchas oportunidades dejan de ser el N9 o N10 como tradicionalmente ocurría).

Esto ya forma parte de los reinicios antes mencionados, donde la sorpresa, la organización ofensiva preestablecida (las mini unidades de 3 o 4 jugadores), el control de la pelota, la continuidad y la mayoría de los jugadores atacantes sobre los defensores o los frentes de ataques determinaran el éxito ó no del movimiento ofensivo. Lo mencionado (reinicios) tiene validez tanto desde el Line out como para el Scrum.

Las estadísticas de la RWC 2003 dicen que el 83% de los tries fueron precedidos por 3 o menos de 2 fases (ruck y maul).

Podemos enumerar algunas de las formas de romper la defensa desde el line out ó desde los reinicios preestablecidos desde el line:

1. Line, maul, empuje o desprendimientos, carrera, ruck, reinicio.
2. Line, tap al nro9, pase al 10, penetración (zona central) (wing, centro, forwards, FB), ruck, reinicio.
3. Line, TAP, movimiento preestablecido, juego profundo, ruck, reinicio.

Organización ofensiva, basada en lo mencionados con receptor o portador, apoyos internos, externos y profundos o axiales.

Tipo Rombo  
+ Receptor  
+ AI +AE  
+ AP

Una reposición eficiente básica debe contar con un receptor (ubicado con la posibilidad de tener un tiempo y un espacio para generar un movimiento ofensivo con posibilidades de éxito); apoyos laterales internos y externos que sean capaces de leer el movimiento defensivo y un apoyo profundo o axial con mayor lectura del juego que las anteriores.

Este tema de los apoyos tiene que ver con la doble línea de ataque que requiere mucho trabajo y entrenamiento, sobre todo en el rugby argentino en el que tendemos a quedar siempre planos.

Todo esto debe estar apoyado por: el control de la pelota, velocidad de salida de la pelota de la formación (ruck o maul), reposición efectiva, mayoría numérica respecto a la defensa, 2 frentes de ataques (mas un 3ro si avanzamos sobre el eje profundo, ruck sobre ruck) como también engañar o sorprender a los sistemas defensivo planteados (señuelos). Estos últimos partiendo del on-side y sin interrumpir la línea de carrera del tackle de los defensores.

Para todo lo enunciado debemos contar con un gran Preparación Física, destrezas individuales, destrezas de sociedades o mini unidades, estrategias colectivas o patrón de juego ... pero por sobre todo comprensión del juego.

\*\*\*\*\*

EL SCRUM requiere concentración, disciplina y coordinación. Un scrum sólido proveerá una fuente de posesión confiable, a la vez que probablemente desarticule esta formación al oponente y nos brinda una excelente plataforma de lanzamiento.

En la ultima RWC 2003 las estadísticas dicen que el 27% de los tries fueron marcados desde el scrum como fuente de formación de inicio. También se destaca que hubo un promedio de 21 scrum por juego. El predominio del scrum, no solo provee a su equipo con una excelente posesión, sino que también es el vehículo mediante el cual se puede controlar al pack opositor, además de desmotivar e intimidar a los backs contrarios, ya que ellos siempre estarán a la defensiva y bajo presión.

Cualquier posesión fija desde el scrum que sea menos que "muy buena" afecta definitivamente el grado

de suceso exitoso o no de las fases de ataque ya sea este por la base o a lo ancho del terreno. Como también en esta formación los defensores se encuentran agrupados y el espacio libre es mayor. En este sentido el scrum es la alternativa más clara de agrupamiento en un punto y espacio libre. A su vez la defensa debe cubrir grandemente la espalda del equipo y la primera línea defensiva es, posiblemente, la más débil que podamos enfrentar en ataque.

Esto debe aprovecharse más y podemos exigir fuertemente la 1º línea defensiva y si descuidan la espalda para apoyar a la 1º línea jugar con el pie a los espacios vacíos.

Esto es poco usado y debería aprovecharse más.

Un sólido scrum permite a que el N8 N9 y N10 puedan desarrollar su tarea eficientemente, no solo en ataque sino también en defensa.

La posibilidad de un ataque directo desde esta posesión fija que busca penetración, es cada vez más atractiva. Estas posibilidades deberían ser consideradas más a menudo.

Podemos enumerar algunas de las formas de romper la defensa desde el scrum o desde los reinicios preestablecidos desde el scrum.

1. Scrum, giro por el cabeza suelta, levantada del 8, ruck, continuado penetrante (back o forwards), reinicios.

2. Scrum, levantada del 8, movimiento c/3er línea, reinicios.

3. Scrum, levantado del 8, pase al 9, pase a los back, carrera, reinicios.

Giros aconsejables desde el scrum:

Para aplicar esto al plan de juego del equipo en el entrenamiento la sesión debe constar de 8 juegos jugados en distintas partes de la cancha. Esto debería repetirse dos o tres veces. Todos los miembros del equipo deben estar concientes de las secuencias y fases a partir del scrum.

Todos sabemos que una formación de inicio o reinicio del juego cuando hay una infracción o cuando el juego se detiene accidentalmente. El reglamento en esta formación nos da una ventaja que debemos saber utilizar. En ataque para incomodar a los flankers defensores y en defensa generando giros a nuestro favor.

Se debe pensar también en la calidad de la obtención. Mejorar las nuestras, empeorar las del rival.

### **Las Fases Dinámicas (interrupciones y reinicios):**

Este aspecto del juego es importante conocerlo y entrenarlo porque muchos equipos entrenan line y scrum y en el primer punto de encuentro o de fijación, los jugadores (polivalentes..) no saben qué hacer, donde reubicarse. En nuestro rugby programar más de 2 puntos de fijación es muy difícil pero luego de lograr esto, pueden encontrar rápidamente debilidades y espacios de la defensa contraria y será muy fácil marcar puntos. El mayor tiempo en los entrenamientos se deben dedicar a que los jugadores, con distintos tipos de oposición, aprendan a encontrar espacios y a reubicarse adecuadamente.

Luego del lanzamiento desde formaciones fijas y después del primer punto de encuentro comienzan las fases dinámicas. El movimiento continuo de jugadores y de la pelota en función de los espacios libres.

La “reubicación” de los jugadores para situarse en apoyo eficaz del compañero y de la pelota. Se debe buscar un desequilibrio numérico entre atacantes y defensores al discurrir el juego delante o detrás de la línea de ventaja.

Los jugadores pueden prever qué tipo de juego mediante la observación selectiva de:

Espacio libre

Tiempo disponible

Apoyo ofensivo y defensivo

Colocación del equipo contrario

Relación numérica de compañeros y contrarios.

\*\*\*\*\*

### **Consideraciones Generales sobre el ataque.**

No nos olvidemos que el sistema defensivo se repone más rápidamente, ya que copia el sistema ofensivo (al ver ... se para frente a los atacantes, en espejo. Esto debe ser tenido muy en cuenta cuando se analiza el juego ofensivo.

.....  
Tratar de instrumentar estrategias ofensivas que engañen a las defensas a través de “señuelos” o “bloques” y que el verdadero movimiento ofensivo sorprenda a esa defensa.

.....  
Esto es cada vez más usado, en nuestro rugby los señuelos no se usan mucho, creo que señuelos y paredes y ambos combinados son los más eficientes a la hora de desplegar el juego, antes de llegar a esto se debe trabajar y entender la doble línea de ataque, cambios de ángulos de carrera, atacar a los espacios etc. Luego señuelos y paredes organizados saldrán más fácilmente.  
.....

Los aliados del juego ofensivo son la sorpresa, la continuidad con profundidad, contar con mayoría numérica y frentes de ataques.  
.....

En el juego de penetración se debe atacar sobre los hombros del rival, es mas ... sobre el hombro débil (ver como se para el rival). Esto nos permite tener ventajas en el momento del contacto y dejar a mi equipo en una posición ventajosa en las formaciones móviles. Ganar el espacio del tackle.  
.....

Armar en los posible opciones de ataque (variantes) ... siempre que se pueda, de esta manera la defensa se comportara en forma inestable.  
.....

Hacer participar a los apoyos, salvo que la lectura del juego nos diga que no es aconsejable pasar la pelota.  
.....

Una vez rota la línea defensiva, los apoyos deben converger sobre el portador de la pelota, ya sea para consolidar una formación móvil como para ser un posible receptor.  
.....

Los apoyos alrededor del portador cumplen una función importante en la continuidad del juego y se debe trabajar sobre ellos en forma permanente para que su actividad logre eficiencia.  
.....

Evitar la complejidad en las secuencias programadas. Esta no hacen mas que quitarle claridad al juego y distraer el objetivo final que es el de darle continuidad y marcar puntos.  
.....

En el juego desplegado los espacios suelen encontrarse después de pasar la pelota ya que muchas veces los defensores abandonan o se desentienden de los canales que estaban defendiendo y son sorprendidos.  
.....

En este documento no hemos mencionado o no lo hemos hecho en su justa medida lo que denominamos "la toma de decisiones acertadas" un tema extenso que requeriría de otra profundidad de análisis, pero debemos tenerlo en cuenta permanentemente.  
.....

Juego con el pie ... Patee a un lugar apropiado, donde pueda recuperar la pelota o a una posición tal que el rival solo la pueda sacar de allí entregándonos nuevamente la posesión.  
.....

Juego con el pie ... el uso del pie detrás de las defensas, corto y cerca sin perder el control de la pelota, es sumamente útil para ganar las espaldas de los defensores.  
.....

En el rugby actual los atacantes cuentan con una gran ventaja que no siempre es valorada en su medida y es la iniciativa. La iniciativa y decisión son patrimonio del atacante, nos permite elegir como, cuándo y donde y a su vez la suma de esto nos da el tiempo para resolver que el defensor no tiene.  
.....

Este tiempo se logra a través de formaciones fijas sólidas con plataformas de lanzamiento eficientes y formaciones dinámicas (reinicios) establecidos. Todo esto nos asegura un alto porcentaje de juego con profundidad.  
.....

Gales en el último 6 Naciones (2005) jugó evitando o por lo menos intentándolo, las formaciones móviles, con mucho pase sobre el contacto dentro de las defensas, creando espacios y tiempos hasta entonces imposibles.  
.....

Este desafío se complementa con penetraciones profundas por espacios cortos, usos del espacio angosto para luego atacar por el ancho.  
.....

Las destrezas de juego que deben estar siempre presente en el juego ofensivo es la velocidad de salida

de la pelota, el ataque a los espacios, intentar y lograr permanecer de pié y pasar, etc.

Lo que sé denominado como “la continuidad del juego” muy en boga en estos días tiene como factor clave lograr profundidad de movimientos (meterse dentro de las defensas, aprender a jugar dentro de ellas y ... detrás de ellas).

Desarrollo de jugadores polivalentes ... destrezas de lugares y no de numero o puestos. Capacidad de interpretar situaciones como distribuidores o portadores, penetradores o apoyo.

Dada la eficacia de las defensas actuales, como hemos dicho, el papel del penetrador cobra vital importancia. Un virtuoso jugador veterano de Rosario (Darda del Castillo) hablando sobre el tema, expresó  
... “Con jugadores que tengan capacidad de penetrar es todo más fácil, menos laborioso”.

A veces sucede que encontramos buenos penetradores pero los armadores de juego no son aptos de habilitar correctamente a ese penetrador lo que hace previsible el movimiento, un ejemplo de esto fueron Guillermo del Castillo o el Tato Garcia:  
“Ellos tenían la capacidad de dejar al apoyo en un espacio libre”.

Desarrollo de jugadores emprendedores ... que sepan reconocer las oportunidades que el juego les otorga y las aprovechen.

Pasar en el momento y el tiempo adecuado para lograr que un compañero avance. Aparecer inesperadamente (para la defensa) y exactamente cuando y donde es necesario. Libertad de juego con responsabilidad.

La pareja de medios debe tener un modelo mental de cómo será la defensa contraria y luego confirmarlo mientras el juego se desarrollo. Debe tener expectativas claras de donde es más probable que sea débil.

Para lo mencionado anteriormente hay algunos consejos útiles ... “buscar para ver” y “no tratar de ver todo el mismo tiempo”. Se debe tener un método para identificar y reconocer los lugares por donde atacar.

Estas son tareas teóricas que deben ser desarrolladas con las parejas de medio.

El entrenamiento de las destrezas individuales, la mejora de los detalles de estas, hacen la diferencia en el juego general. Los limites de la variedad de juego ofensivo esta dado por las limitaciones técnicas de cada uno de sus jugadores.

Siempre un jugador en avance debe llegar al try. Organizar los apoyos es esencial para avanzar. Recibir acelerando para ganar la línea de ventaja. Presionar al defensor, atacarlo. Recibir y atacar al espacio (canal vacío). Tratar de evitar al defensor.

Los objetivos del ataque deben ser marcar puntos y para eso es necesario desorganizar la defensa, creándoles espacios de ruptura para luego penetrarlas para acercarnos a la meta (try).

No debemos pensar que el juego de ataque se da exclusivamente cuando desplegamos la pelota ... el juego ofensivo se da en la conjunción (alternancia) del juego agrupado y desplegado. Ni siquiera podemos anteponer uno u otro, son ambos a la vez, de acuerdo a estrategia predeterminadas o situaciones que ocurren en el juego.

Se habla de 2 líneas de ataque, esto no es mas que el Rombo definido anteriormente (portador y los apoyos internos, externo y axiales) a lo largo del juego desplegado.

En el juego desplegado es grato ver, y a su vez sumamente productivo y eficiente, correr con cambios de velocidades, pausas, timing del pase, dar tiempo a los apoyos (no nos olvidemos de converger sobre el eje de fractura defensiva) y cambios de direcciones o ángulos de carreras todo esto sorprende e inestabiliza a las defensas y también ... gratifica a los espectadores.

El estudio y el análisis de situaciones del juego, a través de video, charlas y feed back entre entrenadores y jugadores logran importantes mejoras en el desarrollo del juego ofensivo. No solo por el logro de un mayor conocimiento si no también por el compromiso que se logra con este tipo de actividades.

El contraataque I Se debe dejar de pensar que es un tema del FB o wines, en el rugby actual cuando se interrumpe el juego y a partir de la recuperación se puede iniciar el juego de contraataque y para esto es necesario el apoyo y el jugar sin la pelota (cobertura de cancha).

Contraataque II Los mejores aliados del contraataque son el coraje, la confianza, la lectura del juego, el asumir riesgos y la sorpresa.

Contraataque III Cuando el adversario despeja la pelota y esta, queda dentro del campo de juego, los 3 del fondo funcionando como una mini unidad, deben intentar avanzar y poner la pelota nuevamente detrás de las líneas defensivas del adversario, a través de pases o uso del pie. A medida que avancen deben encontrar compañeros para apoyar el contraataque.

Contraataque IV En el rugby actual en que las defensas son tan eficientes una vez recuperada la pelota a través de una formación (ruck o maul) o del juego post tackle (pescador) se debe iniciar rápidamente la carrera ofensiva en búsqueda de apoyos y de la meta rival.

Ruck ... post tackle, dada la cantidad de veces que ocurre en el juego, es fundamental tener sumamente entrenadas las destrezas de esta formación por parte de todos los jugadores. Es aconsejable ver video de esta situación y clarificarla en el entrenamiento con árbitros.

Las estadísticas de la RWC 2003 nos dicen que hubo 24 penales promedio por juego y el 46% corresponden a esta situación.

El apoyo interno es el que se debe encargarse de limpiar al pescador en caso de que haya tackle y el tackleado no pueda pasar la pelota, si este la pasa, pasa a ser apoyo axial y el que la pasó apoyo interno aquel que estaba como axial profundo pasa a ser apoyo externo y con esto nos aseguramos la doble línea de ataque. Si el tackleado cae al piso ganando el tackle tendrá la posibilidad de jugar desde el piso al apoyo profundo o quizás también al interno.

Es el Rombo !!! El externo no tiene que participar sino mantenerse ancho y profundo.

Hay mensajes que siguen teniendo vigencia en el juego de ataque como ser "las defensas agrupadas deben atacadas en forma desplegada y viceversa" , "Correr y pasar para adentro para crear espacios afuera"

Otros de los lemas que siguen vigentes para el ataque es " Si el apertura, en la misma jugada, la toca 2 veces hay grandes posibilidades de try y si la toca 3 veces probablemente sea try de el".

Los entrenamientos con oposición, con buenos terrenos, buenas luces, equipamientos (bolsa de tackles, escudos, etc.), entrenadores (mas de uno) que visualicen la defensa y ataque y árbitros (clarifiquen las infracciones) hacen que se mejoren los sistemas de ataque. No nos olvidemos que los juegos con oposición (bajo presión) mejoran el nivel de destreza del jugador.

El desarrollo de las habilidades de las unidades (Ej: los backs) debe convivir con las del juego programado o preestablecido.

Con la continuidad, el control y la posesión no alcanza... se necesita algo más (bastante mas)

La eficiencia del ataque de un equipo dependerá de la calidad de la obtención en las formaciones fijas (scrum, line, salidas, recepciones, penales o free-kick) y de la recuperación (contraataque).

Los entrenamientos de juego de ataque deben desarrollarse siempre bajo presión y con una insistente oposición. Salvo cuando se están aclarando o fijando nuevos conceptos del juego. En esto la presencia de un arbitro cobra especial importancia.

El juego de fases ofensivo requiere una óptima preparación física ya que el cansancio no nos permite ver ni oír.

.....  
No hay que dejar de ir a ganar la pelota (defenderla) antes de reponernos para jugar una nueva fase, Lo que si hay que hacer, es organizar el control de la pelota con poca gente, ser eficiente en esto.

\*\*\*\*\*

Recomendaciones reglamentarias a partir de la posesión (infracciones más comunes):  
Recomendar a entrenadores y jugadores un perfecto conocimiento del reglamento, fundamentalmente en lo referido a Scrum, Line out y formaciones espontáneas.

#### **Line out:**

Cantidad de jugadores en la hilera,  
comienzo y fin del line-out,  
sostener por delante y detrás,  
movimientos de desprendimiento (cuando y como).  
En los line reducidos debe haber como mínimo 2 jugadores  
Una vez formado no se puede disminuir el numero de jugadores.  
Una vez determinada la cantidad de jugadores no puede ser modificada  
No desprenderse antes de que finalice la formación.  
En los desprendimiento no debe haber jugadores obstruyendo, por delante del portador

#### **Scrum:**

Correcto asimiento,  
secuencias de ingreso, ingreso reglamentario,  
introducción de la pelota,  
giros del scrum y finalización del mismo.  
Levantarse en el scrum antes que gire 90°,  
los alas no deben levantarse antes que el Nro 8 se desprenda.  
Para provocar el giro, ningún pilar puede arrastrar hacia atrás a su rival. Tan solo se puede empujar menos que su otro pilar).  
El 6 y el 7 no deben obstruir la carrera de los 3ª línea rival.  
No empujar antes de que comience el scrum ni tan bajo que pueda provocar el derrumbe del mismo.  
De los movimientos alrededor de la formación, solo se puede desprender el ultimo jugador del Scrum.  
Observar que no haya obstrucción de los wing forwards delante del Nro.8  
El Nro 9 no puede amagar.

#### **Movimiento general del juego:**

Movimiento Preestablecidos para lograr continuidad se debe observar fielmente el reglamento.

Observar el punto de partida de los jugadores receptores, que partan siempre del on-side y que no haya jugadores que estén en off-side.

Con el uso del pie se debe observar que los que entran a juego deben haber partido detrás del que patea.

En los señuelos o bloqueadores se debe observar que no cometan obstrucción y deben partir en on-side, sin interrumpir la línea del tackle de los defensores.

Una vez realizado el tackle, el tackleador debe levantarse rápidamente y ponerse el on-side. El tackleado debe soltar la pelota y alejarla de su cuerpo.

\*\*\*\*\*

#### **Factores Claves de la estructura ofensiva**

Organización ofensiva (estrategia)  
Sólida obtención (Line out y scrum)  
Plataformas de lanzamiento  
Movimientos preestablecidos a partir de ellas (1 o 2 movimientos)  
Movimientos que sorprendan y engañen las defensas (señuelos)  
Formaciones dinámicas de poco jugadores

Reponerse buscando mayores y mejores espacios (mas atacantes que defensores)

Generar frentes de ataques

Evitar el desplazamiento o corrimiento de las defensas (ir en busca de ellas)

Movimientos denominados "invertido", "negativo", "contrapelo"

Control de la pelota en el contacto

Organización de los apoyos

Desarrollo de las destrezas del pescador

Continuidad y profundidad

Aptitud ofensiva (ganar el 1 a 1) por potencia física, habilidad o capacidad táctica.

Comunicación (a través de gestos o del habla)

Paciencia, confianza, participación y compromiso.

Desarrollar estrategias ofensivas acorde a los jugadores con que se cuenta

**Coordinador:**

Horacio Gattarello Oficial de Desarrollo Provincial UAR

Participaron de la elaboración del documento:

Gustavo Minoldo, Raúl Perez, Walter Matteoda, Javier Escalante, Gerardo Bernachini, Lucho Peyrone y

Entrenadores de Selección Rosario 2005 Mayores.

**Fuente: URR Coaching**