

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE RUGBY

PLAN DE FORMACIÓN DE JUGADORES MENORES DE 12 AÑOS

Dirección Técnica Nacional



Niveles de juego
Ejes para la construcción de un
proyecto de juego
Situaciones problemas





Los niveles de juego

Recordamos que el jugador se construye y construye su rugby de una manera continua a lo largo de las diferentes etapas. El educador forma parte integral de este proceso de auto-construcción, ya que sus intervenciones constituyen una ayuda necesaria (co-construcción) en cada una de las etapas.

Para poderse situar y actuar en consecuencia, el educador debe identificar en cada etapa los comportamientos individuales y colectivos característicos.

La observación debe tener en cuenta el juego producido y sus exigencias:

Para avanzar en continuidad

- Participar, con o sin balón, en el juego de movimiento.
- Gestionar los contactos, las luchas.
- Desencadenar los lanzamientos del juego.
- Respetar las reglas.
- Organizar las fases ordenadas.

Así como los recursos momentáneos de los jugadores

- Afectivos y relacionales.
- Perceptivos y decisionales.
- Técnicos.
- Físicos.
- Mentales.

La evaluación del juego y la interpretación resultante va a permitir al educador determinar los niveles de juego para los que se puede, dentro de un clima de aprendizaje que implica cognitivamente al jugador, fijar los objetivos y proponer los modelos pedagógicos más adecuados, dentro de una progresión que va de lo **general a lo particular** y de lo **simple a lo complejo**.

Se han determinado cuatro niveles de juego de manera *arbitraria* para poder tener unas referencias claras a lo largo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Nivel	Jugador	Juego
I	Priorizar la resolución de los problemas afectivos	Avanzar Apropiarse de las reglas fundamentales
II	Desarrollar los recursos perceptivos y decisionales	Cooperar Asegurar la continuidad del movimiento que avanza
III	Demandar las capacidades adaptativas (versatilidad y polivalencia)	Reforzar el concepto de rol y los principios de circulación de jugadores en situaciones tácticas
IV	Optimizar los recursos (especificidad)	Reforzar la noción de puesto y las reglas de circulación de jugadores en situaciones estratégicas



Nivel I

Comportamientos observables

- **Participar con o sin balón en el juego de movimiento**
 - Pocos movimientos que avanza o acciones individuales de carrera: referencia utilizada, el balón, (para hacerse con la posesión), más el balón y la línea de ensayo (para hacerlo avanzar).
 - Errores e imprecisiones.
 - No hay avance en continuidad, los pases se hacen por casualidad o para deshacerse del balón.
 - Apenas hay placajes, estos suelen ser bloqueos a los adversarios manteniéndose de pie, o enfrentamientos. La oposición se suele realizar retrocediendo.
- **Gestionar los contactos, las luchas**
 - Hay actitudes de miedo en relación al contacto con el suelo y con el adversario.
 - Los reagrupamientos son numerosos, poco estructurados, anárquicos. A veces jugadores del mismo equipo luchan por el balón.
 - Los jugadores se involucran con diferente intensidad, pero no existe diferenciación de roles.
 - Los jugadores en el núcleo del agrupamiento se muestran muy activos.
 - Otros jugadores participan de una manera menos activa en la periferia.
 - Algunos permanecen alejados (satélites) por miedo o por motivos tácticos.
- **Desencadenar los lanzamientos del juego**
 - Los lanzamientos del juego son poco inteligentes: oponen los puntos fuertes a los puntos fuertes del adversario.
 - Suceden a menudo bloqueos inmediatos.
 - Los jugadores lanzan el juego mediante acciones de individuales de bordear a la defensa.
 - No hay juego sin balón ni pre-acción en las fases de lanzamiento.
- **Respetar las reglas**
 - No se respetan las reglas fundamentales.
 - Desconocimiento de los derechos y deberes tanto en el plano de la legalidad como en el de la seguridad.
 - Actos de antijuego: corbatas, zancadillas, raffuts muy violentos.
 - Reacción muy enérgica para discutir, empujes sobre jugadores que no se lo esperan...
 - Gestos peligrosos para sí mismo, los adversarios y compañeros.
 - El juego en el suelo: algunos jugadores no sueltan el balón en el suelo.
 - El fuera de juego: el apoyo se realiza con frecuencia por delante del portador del balón.
 - La marca: el jugador suelta el balón en la zona de marca, sin plantarlo.



Objetivos

Aunque la resolución de los problemas relacionados con la incertidumbre del combate son prioritarios, los relacionados con incertidumbre lógica del juego no están menos presentes.

Los objetivos se sitúan principalmente a nivel **psico-afectivo**:

- **Divertirse** combatiendo lealmente.
- Regular su energía en el juego de combate colectivo.
- Respetar al adversario, jugar a combatir.

Pero también al nivel de los **fundamentos del juego**:

- Aprender por necesidad las reglas fundamentales del juego: la marca, el fuera de juego, el retenido, los derechos y deberes.
- Avanzar solo o en grupo.
- Oponerse al avance de manera individual o colectivamente.
- Involucrarse en la lucha colectiva.

Situaciones de aprendizaje

- **Las situaciones tests**

La situación de referencia 6 vs 6, 8 vs 8, permiten la evaluación de los comportamientos (terreno estrecho de 15 de metros de ancho aproximadamente). Una situación de test de 1 vs 1 permite igualmente medir el potencial táctico y afectivo en la relación hombre contra hombre.

- **Las situaciones pedagógicas**

El juego primitivo permite revivir y hacer comprender la necesidad de las reglas con ocasión de una primera sesión (juego de batalla).

- **Los ejercicios**

Ejercicios de habilidad motriz general (correr, saltar, girar, etc..) con o sin balón.
Juegos de luchas individuales o colectivas.
Juegos en cuadrupedia.

- **Las competiciones adaptadas**

Reglas de juego adaptadas a la edad.

Metodología

A este nivel, la metodología debe ser global, es decir, el jugador construye su rugby y el rugby construye al jugador. Las actividades propuestas deben implicar al individuo tanto en el plano afectivo como en el cognitivo y motor. Deben respetar la naturaleza contextual del juego (presencia de compañeros adversarios y balón) y deben estar diseñadas para garantizar la seguridad de los jugadores, y al mismo tiempo permitir a los jugadores desarrollarse en la gestión de la incertidumbre del combate y de la incertidumbre de la lógica del juego.



Nivel II

Comportamientos observables

- **Participar con o sin balón en el juego de movimiento**
 - Los jugadores avanzan individualmente pero suelen pasar en el momento que son bloqueados, esperan a estar cogidos para asegurar la continuidad.
 - El apoyo al portador del balón es poco eficaz: hay muchos jugadores en el eje, más o menos alejados del portador, pero hay pocos desplegados lateralmente.
 - El defensor está centrado sobre el portador del balón. Comienza a ser eficaz en los placajes. Lleva al adversario al suelo.
 - Los jugadores defensores no están todavía organizados colectivamente. Casi nunca constituyen una cortina defensiva eficaz.
 - El apoyo defensivo se realiza poco o mal.

- **Gestionar los contactos, las luchas**
 - Los reagrupamientos avanzan. El balón se conserva pero no se suele liberar en el momento adecuado.
 - Las posiciones son más adecuada para el empuje, el tronco está bien colocado, el jugador se engancha metiendo la cabeza y los hombros, las piernas están flexionadas.
 - La organización corporal en el contacto no está todavía dominada: el jugador no está agrupado, estable sobre sus apoyos, el balón no se aleja rápidamente del adversario.
 - El apoyo sobre los bloqueos comienza a ser eficaz. Aparece la distribución de roles (arrancar, recoger, empujar, o rechazar en los rucks y mauls).

- **Desencadenar los lanzamientos del juego**
 - Algunos lanzamientos de juego se efectúan avanzando pero no siempre teniendo en cuenta los puntos débiles del adversario.
 - Se comienza a ver suficiente apoyo de los utilizadores para ser eficaces de cara a una oposición mal organizada. Los jugadores no siempre están alineados y no avanzan juntos en la primera cortina defensiva.

- **Respetar las reglas**
 - Los jugadores han integrado las reglas fundamentales.
 - La manera de marcar apoyando el balón detrás o sobre la línea de ensayo.
 - El fuera de juego en juego abierto: apenas hay pases adelantados voluntarios.
 - El juego a suelo: cuando están en el suelo los jugadores dejan de jugar el balón.
 - Los jugadores han asimilado los conceptos de lateral y lateral de marca.
 - El jugador no siempre respeta el reglamento sobre las fases de bloqueo del juego.
 - El jugador juega el balón con las manos en los rucks.
 - Los jugadores no siempre se incorporan o participan de manera lícita en los reagrupamientos. Están en fuera de juego.



Objetivos

Psicologicos y sociologicos

- Divertirse combatiendo lealmente.
- Regular su energia en el juego de combate colectivo.
- Respetar al adversario, jugar a combatir.

Perceptivos y decisionales

- Avanzar solo o en grupo y avanzar utilizando a los compañeros cercanos.
- Oponerse al avance de manara individual o colectiva. Organizarse para oponerse con los compañeros cercanos.
- Involucrarse en la lucha en las fases de bloqueo del balón.
- Organizarse individual y colectivamente para conservar y recuperar el balón.
- Colocarse para franquear la línea de ventaja en los lanzamientos del juego en los que el adversario está desorganizado (golpes francos y de castigo)

Situaciones de aprendizaje

- **Las situaciones tests**
El juego 8 vs 8.
1+1 contra 1+1 en terreno estrecho.
2 contra 1+1.
- **Las situaciones problema**
El juego de *relevos* (pases que hacen avanzar) es una de las situaciones clave a este nivel.
Los juegos de pasar la muralla, los juegos de placaje, el juego de espejo.
- **Los ejercicios**
Ejercicios de habilidad motriz general (correr, saltar, girar, etc..) con o sin balón.
Juegos de luchas individuales o colectivas.
Juegos en cuadrupedia.
- **Las competiciones adaptadas**
Juego a 8 sin melés ni touches.

Metodología

La metodología empleada debe ser global y activa. El educador establece situaciones de juego de enfrentamiento de colectivo total (8 vs 8) adaptadas, con potencial de aprendizaje y la finalidad de permitir a los jugadores implementar de manara práctica las competencias que ellos tienen de manera latente. El educador determina los objetivos, define los principios de acción. Estos pueden ser dados desde un primer momento o emerger en función de la evaluación de la situación. El educador organiza los grupos, la duración, el espacio, las reglas: **él hace jugar, anima, estimula**. El efectúa las evaluaciones comparando los comportamientos esperados en la situación propuesta con los realmente desarrollados por los jugadores. Una especial atención debe prestarse al orden de los objetivos: el nivel de juego evoluciona tanto desde el punto de vista de los atacantes como desde el punto de vista de la defensa (los principios son idénticos). Por ello es necesario alternar los dos tipos de escenarios. Las situaciones de referencia 2 contra 1+1 deben ser principalmente trabajadas dentro del colectivo respetando la naturaleza contextual del juego.



Nivel III

Comportamientos observables

- **Participar con o sin balón en el juego de movimiento**
 - Los jugadores avanzan y pasan la mayoría de las veces antes de ser cogidos. No siempre eligen al compañero mejor situado.
 - El juego al pie es ocasionalmente utilizado pero el balón es a menudo entregado al adversario sin presión.
 - El apoyo al portador del balón comienza a ser eficaz. Los jugadores se sitúan simultáneamente a lo ancho del campo y sobre el eje del portador, pero no siempre en función del adversario.
 - El jugador defensor se descentra del balón. Comienza a ser eficaz en los placajes. Avanza y lleva al adversario al suelo.
 - Los jugadores en defensa se organizan colectivamente. Constituyen y reconstruyen a menudo una primera cortina defensiva que ocupa el ancho del campo y que avanza.
 - El apoyo defensivo se realiza mejor. La segunda cortina defensiva se coloca al interior de la primera cortina.
 - La defensa es capaz de recuperar y contraatacar sobre las pérdidas de balón provocadas.
- **Gestionar los contactos, las luchas**
 - Los reagrupamientos avanzan. El balón es conservado y liberado en el momento adecuado en función de la línea de ventaja (liberación rápida o lenta) al final de este nivel.
 - Las posiciones para el empuje son más eficaces. El tronco está bien colocado, el jugador se engancha metiendo la cabeza y los hombros, las piernas están flexionadas. El empuje es efectuado de abajo a arriba.
 - La organización corporal en el contacto está mejor controlada: el jugador está agrupado, estable sobre sus apoyos, el balón se aleja rápidamente del adversario.
 - La organización del jugador en el suelo es también más eficaz. Libera y coloca el balón del lado bueno.
 - El apoyo sobre los bloqueos de balón se convierte en más eficaz, la distribución de los roles (quién va al balón, a empujar,..) es efectiva.
- **Desencadenar los lanzamientos del juego**
 - Algunos lanzamientos de juego comienzan a ser estratégicos. Son efectuados avanzando con una incipiente diferenciación de roles (delanteros, tres cuartos, medios,...)
 - Los jugadores empiezan a adaptarse a los puntos débiles del adversario.
 - Colocan a un penetrador atacando una zona frágil o utilizan el juego al pie si no hay cortinas defensivas profundas.
 - Se comienza a ver suficiente apoyo de los atacantes para ser eficaces de cara a una oposición mal organizada.
 - Los jugadores no siempre están alineados y no avanzan juntos en la primera cortina defensiva.



- **Respetar las reglas**
 - Los jugadores han integrado las reglas fundamentales.
 - Los jugadores respetan el reglamento en las fases de bloqueo: fuera de juego, formas de incorporarse.
 - Algunos jugadores permanecen en fuera de juego sobre el juego al pie de sus compañeros.
 - No siempre se respetan las reglas complementarias sobre las nuevas fases ordenadas con pocos jugadores (melés, touches a tres: fuera de juego, número de participantes,...)

- **Organizar las fases ordenadas**
 - Un esbozo de organización es observable en las touches reducidas o en las melés a tres. Los jugadores utilizan los principios de eficacia adquiridos en las etapas anteriores.
 - La colocación en las melés no es siempre eficaz. Las comunicaciones no son perfectas.

Objetivos

Psicológicos y sociológicos

- Divertirse combatiendo lealmente.
- Regular su energía en el juego de combate colectivo.
- Respetar al adversario, jugar a combatir.

Perceptivos y decisionales

En el movimiento general

- Avanzar utilizando a los compañeros cercanos y más lejanos, es decir, elegir la forma de juego más eficaz para continuar el avance.
- Oponerse al avance de manera individual y organizarse para defender con los compañeros en varias cortinas defensivas.

Sobre las fases de fijación

- Involucrarse en la lucha en las fases de bloqueo del balón.
- Organizarse individual y colectivamente para conservar y recuperar el balón.

En las fases ordenadas

- Colocarse para franquear la línea de ventaja en los lanzamientos del juego (golpes francos o de castigo, fase ordenadas con pocos jugadores)

Situaciones de aprendizaje

- **Las situaciones tests**
 - El juego 8 vs 8.
 - 2+1 contra 2+1 en situación de desequilibrio.



- **Las situaciones problema**

Trabajar el movimiento general del juego con oposición para introducir las cortinas defensivas, la alternancia inteligente de las formas de juego en ataque y la gestión de los relanzamientos.

- **Los ejercicios**

Organización de los jugadores sobre los contactos.

Trabajo sistemático de juego al pie.

- **Las competiciones adaptadas**

Del juego sin melés ni touches al juego con fases ordenadas con pocos jugadores (3 ó 5 en melé).

Rugby a 7

Metodología

No hay una metodología única para este nivel. En función de los objetivos, el entrenador va a utilizar situaciones problema para desarrollar la inteligencia táctica, pero también va a recurrir a ejercicios de perfeccionamiento técnico para desarrollar la polivalencia gestual.



Nivel IV (raramente aplicable a menores de 12 años)

Comportamientos observables

- **Participar con o sin balón en el juego de movimiento**

Dos tipos de circulación de los jugadores y del balón coexisten, se refuerzan mutuamente y son necesarias:

- Circulación de los jugadores en las fases de movimiento general y en las fases de fijación *fugaces* con una redistribución de los jugadores en situación de desequilibrio momentáneo que se basa en la lectura del juego a partir de un marco de referencia – el plan de circulación.
- Circulación de jugadores en las fases de fijación con reagrupamiento y las fases ordenadas con una redistribución de los jugadores en equilibrio que precisa de una organización colectiva y de lanzamientos o relanzamientos de juego codificados, comunicados y conocidos por todos.

Estos dos tipos de circulación interdependientes se enriquecen mutuamente, se perfeccionan y se van haciendo progresivamente más complejas. Permiten una circulación del balón más pertinente, una distribución defensiva más eficaz y, sobre todo, facilitan el cambio de rol de defensor a atacante o viceversa.

- **Organizar las fases ordenadas**

Es preciso desarrollar la especificidad del juego por puestos y las organizaciones colectivas son cada vez más eficaces.

- **Gestionar los contactos, las luchas**

A partir del marco de circulación de los jugadores (táctico o estratégico), éstos se ven forzados o provocan intencionalmente paradas del balón que llevan a la lucha por su conservación o recuperación.

La redistribución de los jugadores, cuando se detiene el balón, la organización colectiva de las luchas, asociadas al perfeccionamiento de la técnica individual o al desarrollo de las cualidades físicas, permiten elegir entre una salida rápida o lenta del balón, decidir el lado y la forma de juego a utilizar para el relanzamiento, o bien adoptar una circulación defensiva adaptada.

- **Desencadenar los lanzamientos del juego**

Todos los lanzamientos de juego pasan a ser estratégicos y son comunicados previamente. Cada vez se hacen más complejos a medida que se van desarrollando los medios de acción (recursos perceptivos y decisionales, técnicas específicas y cualidades físicas).

Los lanzamientos son a veces programados sobre varias fases de juego, pero dejan toda la libertad al portador del balón de tomar la iniciativa cuando si se presentan oportunidades. Progresivamente sus compañeros responden de manera adaptada a las tomas de decisión del portador del balón.

Los sistemas defensivos serán más eficaces permitiendo una redistribución en ritmo y número de defensores que intentaran detectar las intenciones de los atacantes y percibir el espacio amenazado momentáneamente.



- **Respetar las reglas**

En este nivel, no se trata tan solo de conocer el reglamento, sino de respetarlo buscando la eficacia y la seguridad.

Los jugadores han integrado totalmente las nociones de utilización de la regla y se deben adaptar a la práctica del arbitraje.

Objetivos

Son los mismos que en el nivel precedente pero los comportamientos son afinados y perfeccionados.

Psicológicos y sociológicos

Deben ser tenidos en cuenta las condiciones y dificultades que generan las nuevas formas de presión (resultados, relaciones familiares, relaciones laborales...) que permiten considerar la iniciación a un modelo de entrenamiento mental (que tenga en cuenta habilidades como la concentración, la motivación, la confianza...)

Perceptivos y decisionales

Los mismos que en el nivel precedente en lo que concierne a las situaciones tácticas.

En lo que concierne a las situaciones predominantemente estratégicas, mantenerse dentro del sistema elegido y tomar la iniciativa cuando se presente una oportunidad. Saber responder a esta iniciativa.

Técnicos

Reforzar la técnica específica de juego en una posición y asegurar la polivalencia bajo una presión fuerte.

Físicos

Desarrollo muscular con o sin cargas.

Mejorar la velocidad.

Desarrollar la resistencia aeróbica y anaeróbica.

Situaciones de aprendizaje

Las competiciones adaptadas

La práctica de competiciones a XV de mejor nivel es el objetivo a alcanzar.

Sin embargo, esto no debe hacer olvidar que los jugadores pueden experimentar las prácticas a XII y a VII

Las situaciones test

2+2 contra 2+2

Las situaciones problema

En las situaciones tácticas (versatilidad)

En las situaciones estratégicas (tareas relacionadas a una posición dentro del sistema)



Los ejercicios

Utilizar todos los ejercicios de habilidad gestual, de técnica específica, de desarrollo muscular ... pero sobre todo nunca olvidarnos de recontextualizarlos.

Metodología

La dosificación en la alternancia de las situaciones de juego libre, de juego dirigido, de situaciones problemas en colectivo total, parcial o individual, y de ejercicios debe ser necesariamente respetada.



Ejes de la construcción de un proyecto de juego

	Menores de 6 años	Menores de 8 años	Menores de 10 años	Menores de 12				
Juego de movimiento	<p>Llevar el balón hacia delante</p> <p>Marcar ensayos con frecuencia</p> <p>Atrapar el balón</p> <p>Correr con el balón</p> <p>Recoger el balón del suelo</p>	<p>Avanzar individualmente y colectivamente en utilización y en oposición</p>	<p>Orientarse en el espacio de juego</p> <p>Avanzar hacia el adversario</p> <p>Evitar al adversario</p>	<p>Asegurar la continuidad del juego evitando los bloqueos</p> <p>Tener en cuenta al compañero</p>	<p>Colocarse en el eje del portador del balón</p> <p>Pasar el balón al apoyo</p> <p>Apoyar al portador del balón sobre el eje lateral</p>	<p>Asegurar la continuidad del movimiento que avanza evitando los bloqueos</p> <p>Tomar la decisión de penetrar o pasar</p>	<p>Avanzar en los intervalos</p> <p>Avanzar por los espacios con baja densidad de adversarios</p> <p>Elegir al mejor apoyo</p> <p>Apoyar el eje: aguantar para intervenir con más velocidad y potencia</p> <p>Apoyar lateralmente: alejarse del portador, jugar con el espacio</p>	
	<p>Avanzar en defensa</p>	<p>Defender su línea de marca</p> <p>Oponerse físicamente</p> <p>Atrapar al portador del balón</p>	<p>Detener al portador del balón</p> <p>Bloquear y oponerse al portador del balón</p> <p>Reconocer a sus compañeros</p>	<p>Detener al portador del balón</p>	<p>Placar al portador del balón</p> <p>Defender con su compañero cercano</p>	<p>Oponerse directamente o flotar</p>	<p>Oponerse colectivamente sobre el espacio amenazado</p> <p>Conservar una reserva defensiva</p>	
Gestión de contactos y luchas	<p>Conservar el balón en el contacto o recuperarlo</p>	<p>Jugar con seguridad</p> <p>Avanzar en el contacto con el oponente</p> <p>Luchar por ganar el balón</p> <p>Aceptar caer al suelo</p>	<p>Proteger y canalizar el balón por dentro del agrupamiento</p> <p>Repeler a los opositores</p>	<p>Luchar en el núcleo del agrupamiento</p> <p>Entrar en contacto con el adversario</p> <p>Alejar el balón del adversario</p> <p>Empujar con los hombros</p>	<p>Involucrarse en los agrupamientos</p> <p>Hacer el balón disponible</p>	<p>Asegurar los diferentes roles : arrebatador-proteger – empuje-recoger</p> <p>Colocar el busto</p> <p>Flexionar las piernas para estar equilibrado</p> <p>Mover el balón de la línea frontal y utilizarlo</p>	<p>Organizarse en el bloqueo</p> <p>Salir de los ejes de empuje de los utilizadores/ oponentes</p>	<p>Percutir protegiendo el balón</p> <p>Tomar la decisión: mantenerse de pie o ir al suelo</p> <p>Extraer el balón del agrupamiento</p> <p>Combatir colectivamente</p> <p>Respetar su rol</p> <p>Pivotar la presión adversa</p> <p>Cogerse y empujar a los atacantes</p> <p>Girar al portador del balón</p>



Ejes de la construcción de un proyecto de juego

	Menores de 6 años	Menores de 8 años	Menores de 10 años	Menores de 12
Lanzamiento del juego	<p>Avanzar hacia la meta</p> <p>Buscar la línea de marca</p> <p>Cada cual se coloca en su campo</p> <p>Respetar los límites del terreno</p>	<p>Oponer el punto fuerte al punto débil del contrario</p> <p>Avanzar en el espacio que está libre</p> <p>Jugar individualmente utilizando su punto fuerte: desafiar físicamente o contornear</p>	<p>Colocarse para cruzar la línea de ventaja lo antes posible</p> <p>Hacer avanzar la primera cortina defensiva</p> <p>Reaccionar rápidamente al movimiento del contrario</p> <p>Organizar los apoyos al portador del balón</p>	<p>Iniciación a las estrategias</p> <p>Liberarse de la marca del defensor</p> <p>Cambiar las trayectorias de carrera</p> <p>Avanzar y forzar al adversario a actuar</p> <p>Identificar los puntos débiles y utilizarlos</p>
Respeto de las reglas	<p>Conocer la regla del ensayo y del fuera de juego</p> <p>Posar el balón para marcar</p> <p>Colocarse en juego para hacer avanzar el ataque</p>	<p>Respetar las 4 reglas fundamentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ensayo • Derechos y deberes • Fuera de juego • Placaje <p>Ser útil y estar disponible para el juego</p> <p>Jugar de manera segura a pesar del aumento de la intensidad de las carreras y las luchas</p> <p>Permitir que el juego se desarrolle</p>	<p>Integrar las reglas fundamentales</p> <p>Respetar los fuera de juego durante las fases de bloqueo del juego</p> <p>Cogerse en los placajes</p> <p>Colocar bien la espalda y la cabeza, cerrar los brazos</p> <p>Recolocarse para apoyar a los compañeros</p> <p>Ser poco penalizado</p> <p>No hacer daño</p> <p>No hacerse daño</p>	<p>Reglas de fuera de juego sobre el juego al pie</p> <p>Reglas de la fase ordenada la melé</p> <p>Ocupar el espacio Presionar al adversario</p> <p>Invertir la relación de fuerzas</p> <p>Ser poco penalizado</p> <p>Colocarse bien en melé: agarres, posición de espalda, flexión</p> <p>Mirar en la entrada en melé</p> <p>Talonar y conducir el balón</p>



El aprendizaje

Fase de movimiento general y fijación

Circulación ofensiva, defensiva, gestión de los combates y contactos

Objetivo(s)

Ámbito Prioritario: afectivo y relacional, perceptivo y decisional.

Ser Capaz:

- de aceptar los contactos con el adversario y el suelo participando en la lucha colectiva
- de avanzar solo o en grupo hacia la línea de ensayo.
- de impedir el avance del adversario solo o colectivamente en el agrupamiento (racimo).
- de comprender y respetar las reglas fundamentales del juego: el ensayo, los derechos y deberes, el juego en el suelo.

Comportamientos esperados

Portador:

- avanzo cuando cojo el balón sobre los puntos frágiles de la defensa y hacia el campo contrario.
- Si voy al contacto me organizo para conservar el balón (Cabeza, espalda, pelvis)
- Me controlo con el fin de no lesionar a los demás.
- Estoy en el suelo, suelto el balón hacia mi campo.

No portador: me coloco cerca del portador con el fin de poder protegerlo o participar en el empuje colectivo.

Oponente: domino mi acción sobre el adversario con el fin de no lesionarlo.

NIVEL 1 S1

Organización

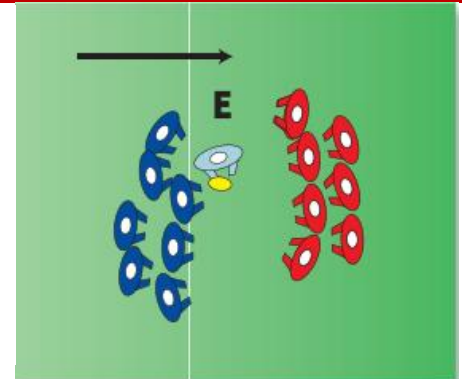
Grupo:

6 a 8 por equipo

Espacio:

Ancho: 10 a 12 m

Largo: el doble del ancho + 2 zonas de ensayo



Tiempos: Secuencias de juego de 2 a 3 minutos

Material: Balón lastrado 2 kg o más si es necesario

Objetivo:

Marcar más que el adversario

Puntuación:

5 puntos por ensayo

Lanzamiento del juego:

Por el educador, favoreciendo el combate al principio, con los dos equipos próximos (2 m aprox): balón presentado a los jugadores.

Consignas, reglas:

Las reglas van evolucionando, aparecen por necesidad

- Para los atacantes: respetar el juego en el suelo
- Para los defensores: respetar el juego en el suelo, prohibir toda forma de oposición peligrosa, las cargas sobre jugadores sin balón

Criterios de éxito:

Sobre una secuencia de juego de 2 a 3 mins: involucramiento de forma global en la lucha y pocas faltas observadas sobre la lealtad o sobre el juego en el suelo.

Para evaluar - regular

Comportamientos observados Intervenciones posibles

Carreras laterales del portador del balón	→ Lanzar el juego en situaciones de oposición próxima
Jugadores no participan nunca en las fases de lucha	→ Proponer una puntuación que fomente la participación
Jugadores que no sueltan el balón en el suelo	→ Puntos en relación con el cumplimiento de las normas, por ej: 2 pts al los adversarios
Jugadores dominantes físicos	→ Organizar grupos de nivel
	→ Puntos en función de la parada de jugadores dominantes, valorar los bloqueos colectivos

Para hacer evolucionar la situación

Variantes Efectos buscados

Introducir las reglas del fuera de juego a partir de una secuencia de lucha de todos contra todos (con o sin balón)	→ Aprendizaje de las reglas fundamentales (fuera de juego)
Posibilidad de no utilizar un balón lastrado pero un balón normal con una consigna, dar el balón "de mano a mano" o lanzamientos muy próximos	→ Promover una representación más real de la actividad para los niños/as



El aprendizaje

Fase de movimiento general y fijación

Circulación ofensiva, defensiva, gestión de las luchas y contactos

Objetivo(s)

Ámbito prioritario: afectivo y relacional, perceptivo y decisional.

Ser Capaz:

- de avanzar, con o sin balón
- de aceptar los contactos con el suelo y el adversario
- de comprender y respetar las reglas fundamentales
- de placar al portador del balón

Comportamientos esperados

Portador:

- Avanzo con el balón en los espacios libres para superar cada zona
- Cerca del adversario, me organizo para que mi equipo siga avanzando pasando a un compañero cercano que pueda avanzar.
- Me mantengo de pie en el contacto, me organizo para que mi equipo conserve el balón
- Si estoy en el suelo, libero el balón hacia mis compañeros

No portador: me coloco cerca del portador con el fin de poder recibir el balón, empujar, protegerlo (piernas flexionadas, espalda bien colocada, cabeza alta) para continuar avanzando

Defensor directo: me sitúo delante del portador para impedir que supere cada zona. Me agacho, le aprieto las piernas para caer al suelo con el portador del balón.

Los defensores en apoyo: me desplazo para ponerme en frente de futuros portadores del balón, sobre los bloqueos, empujo con la cabeza bien colocada.

NIVEL 1 S2

Organización

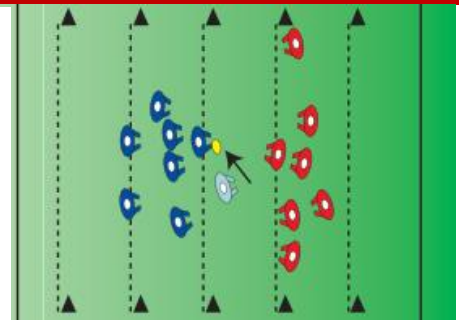
Grupo:

6 a 8 por equipo

Espacio:

Ancho: 12 a 16 m

Largo: el doble del ancho + 2 zonas de ensayo



Tiempos: Secuencias de juego de 2 a 3 minutos

Material: Balón lastrado 2 kg o más si es necesario. Conos cada 5 m

Objetivo:

Marcar más que el adversario

Puntuación:

5 puntos por ensayo, 1 punto por cada zona superada por el portador si avanza, si retrocede 1 punto para los oponentes.

Lanzamiento del juego:

Al principio, favoreciendo el avance de un jugador en un espacio libre, los defensores sobre la primera línea a 5 m. Después de cada ensayo se vuelve al centro del campo, si no, sobre la línea donde se paró el juego.

Criterios de éxito:

Sobre una secuencia de juego de 2 a 3 minutos: los jugadores se involucran de forma global en la lucha y cometen pocas faltas (sobre la lealtad o sobre el juego en el suelo). Los jugadores avanzan sobre los espacios libres y marcan ensayos.

Consignas, reglas:

Las reglas fundamentales

- Fuera de juego, el avant, el retenido

Respeto del lanzamiento del juego, los defensores se quedan sobre la línea, hasta que el utilizador no haya recibido el balón.

Para evaluar - regular

Comportamientos observados

Intervenciones posibles

Demasiadas dificultades para avanzar	→ Lanzar el juego hacia oponentes menos organizados
Jugadores dominantes físicamente	→ Organizar grupos de nivel en colectivos reducidos. Adaptar puntuación respecto a la parada de jugadores dominantes, valorar el bloqueo colectivo
Jugadores que rodean, hacia atrás, corriendo hacia el lateral	→ Reducir el ancho, e insistir en la noción de avanzar con puntuación más alta.
Jugadores que se sitúan por delante del portador	→ Insistir sobre la norma del fuera de juego, 2 pts en contra si f.de juego
Los jugadores no se defienden con eficacia	→ Proponer ejercicios de fortalecimiento del placaje

Para hacer evolucionar la situación

Variantes

Efectos buscados

Introducir las reglas del fuera de juego en los agrupamientos	→ Aprendizaje de nuevas reglas
Aumentar el ancho del campo	→ Aumentar progresivamente los espacios libres
Suprimir la puntuación por superar cada zona y puntuar los placajes eficaces que llevan al suelo al portador (5 pts por ensayo, 2 pts por placaje)	→ Sentir la utilidad del apoyo ofensivo cuando el placaje es eficaz → Promover el trabajo de defensa



El aprendizaje

Fase de movimiento general y fijación

Circulación ofensiva, defensiva, gestión de las luchas y contactos

Objetivo(s)

Ámbito prioritario: afectivo y relacional, perceptivo.

Ser Capaz:

- de avanzar y hacer avanzar a un compañero
- de comunicarse con sus compañeros
- de placar al portador
- de asegurar las tareas de apoyo en ataque y en defensa
- de contra-atacar
- de aceptar los contactos con el suelo y los adversarios

Comportamientos esperados

Portador:

- avanza y hago avanzar a mi compañero antes de ser bloqueado
- Si llego al contacto, me organizo (cabeza, espalda y cadera) para conservar el balón y hacerlos disponible para mi compañero

No portador: apoyo a mi compañero. Si lo cogen con el balón voy a ayudarle a conservarlo y utilizarlo

Defensores:

- avanza rápidamente y controlo mi velocidad para placar al portador antes de que pase el balón
- si no soy fijado por el pase, voy rápido a placar al compañero del portador que recibe el balón
- intento recuperar el balón
- si me sobrepasan, corro deprisa hacia atrás para poder ayudar a mi compañero en defensa

NIVEL 1 S3

Organización

Grupo: Grupos numerados de 3 jugadores por equipo (equilibrio de fuerzas entre los nº1, nº2 o nº3 de cada equipo)

Espacio:

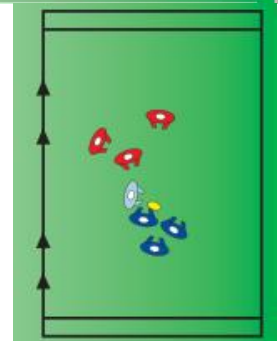
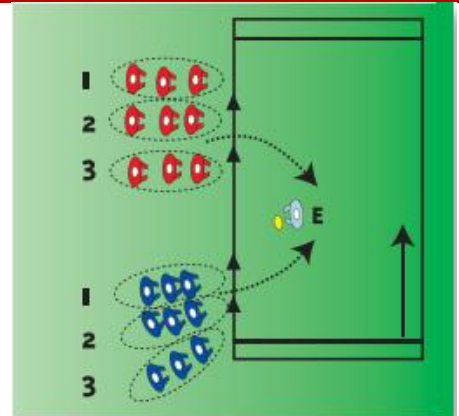
Ancho: 10 m aprox
Largo: 15 m aprox

Tiempos: 4 salidas por número

Material: Balones, conos, petos

Objetivo: Marcar (mismas reglas que para un ensayo)

Puntuación: 5 puntos por ensayo



Consignas, reglas:

Para todos: respeto del reglamento, respeto de las consignas

Criterios de éxito:

Los ensayos son marcados sin parada del balón

Lanzamiento del juego: Cuando E dice un número, todos los jugadores implicados entran en el campo pasando por las puertas (los números correspondientes a grupos de fuerza equilibrados). El balón puede ser dado de mano a mano, puesto en el suelo, lanzado al aire y a conquistar...

ATENCIÓN: evitar las carreras frontales y peligrosas. Por ejemplo: el Educador se desplaza y acorta la distancia entre atacantes y defensores. Se puede nombrar otro número de socorro durante la misma acción.

Para evaluar - regular

Comportamientos observados	Intervenciones posibles
Rechazo de ir a buscar el balón	→ Utilizar ejercicios que ayuden a resolver los problemas afectivos (miedo al contacto)
Falta de implicación como defensor	→ Puntuar los placajes con éxito
Jugadores dominantes físicamente	→ Formar grupos de nivel prestando atención a la numeración. Si intervienen varios grupos, empezar incorporando a los dominantes

Para hacer evolucionar la situación

Variantes	Efectos buscados
Variar el número de jugadores que intervienen (de 1 a 4) y la situación de las puertas de entrada (relación de fuerzas más favorable o desfavorable)	→ Favorecer la implicación de todos los jugadores y hacerles vivir situaciones de juego con diferentes oposiciones (adversarios en persecución, de lado, de frente...)
	→ Mejorar la toma de decisiones, las actitudes en la proximidad del adversario.



El aprendizaje

Fase de movimiento general y fijación

Circulación ofensiva, defensiva, gestión de las luchas y contactos

Objetivo(s)

Ámbito prioritario: afectivo y relacional, perceptivo y decisional.

Ser Capaz:

- de aceptar los contactos con el suelo y los adversarios
- de avanzar en ataque y en defensa
- de placar al portador del balón

Comportamientos esperados

Portador:

- Me informo sobre la posición y la velocidad de intervención del oponente
- Avanzo sobre los puntos frágiles hacia el ensayo contrario
- Si llego al contacto, me organizo (cabeza, espalda, caderas, apoyos en el suelo) para resistir al placaje y conservar el balón.
- Si soy placado, controlo el balón

Defensor:

- Controlo mi acción sobre el adversario para no lesionarlo, y le placo llevándolo al suelo o empujándolo hacia touche.
- Me agacho mirando su cintura, le abrazo y aprieto sus piernas para ir al suelo con el portador.
- Me levanto rápidamente para recuperar al balón.

NIVEL 1 S4

Organización

Grupo: 1 vs 1

Espacio:

Ancho: 7 metros

Largo: 15 metros + 2 zonas de ensayo

Tiempos: Duración limitada

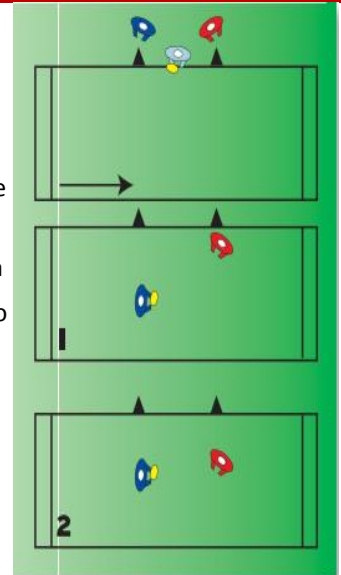
Material: Balón medicinal o normal

Objetivo:

Marcar en la línea de ensayo

Puntuación: 3 puntos

por ensayo, 3 puntos por placaje, 1 punto si me placan y controlo el balón.



Lanzamiento del juego: debe permitir modular, regular la relación de fuerzas entre los dos jugadores. p. ej.:

1. Balón en el aire por el Educador, el atacante entra en el campo. Cuando la tiene en sus manos, entra el defensor: pequeño desequilibrio favorable para el atacante.

2. Entrada de atacante y defensor al mismo tiempo: equilibrio. También haciendo pasar a ambos por el mismo cono (persecución), o reducir o aumentar la distancia entre conos...

Consignas, reglas:

Respeto de los tiempos de entrada en el campo

Respeto de las normas

Criterios de éxito:

Sobre una secuencia de juego: pocas faltas observadas sobre la lealtad o sobre el respeto de las consignas. Explotar los desequilibrios. Placajes eficaces. Avances efectivos.

Para evaluar - regular

Comportamientos observados

Intervenciones posibles

Los jugadores no respetan las normas de funcionamiento	→ Lanzar el juego remarcando las consignas. Puntuación que refuerce el respeto de las normas
Jugadores que no avanzan hacia la línea de ensayo	→ Organizar grupos de nivel y ponerlos en valor
Jugadores que no placan	→ Proponer grupos de nivel, y ejercicios específicos
Jugadores dominantes físicamente	→ Hacer grupos de nivel, darles balones medicinales, favorecer a sus adversarios en el lanzamiento
Jugadores que no se regulan (carreras desordenadas, actitudes peligrosas...)	→ Recordar las consignas, colocarles en situación de observadores.

Para hacer evolucionar la situación

Variantes

Efectos buscados

Permitir al defensor contra-atacar	→ Reforzar la actitud del portador en el contacto
	→ Motivar al defensor, valorando su implicación defensiva
	→ Reforzar la necesidad de levantarse rápido después de un placaje
Permitir el juego al pie	→ Introducir la utilización del juego al pie en la gama de opciones de juego



El aprendizaje

Fase de movimiento general y fijación

Circulación ofensiva, defensiva, gestión de las luchas y contactos

Objetivos

Ámbito Prioritario: Perceptivo y decisional

Se capaz de:

- Avanzar y hacer avanzar a un compañero
- Apoyar al portador
- Defender eficazmente al portador del balón y a sus apoyos
- Placar eficazmente
- Comprender y respetar las reglas complementarias (fuera de juego en los agrupamientos)

Comportamientos esperados

Todos: Tomar la iniciativa

Portador:

- Avanzo en los espacios libres con balón.
- Antes de que yo no pueda avanzar me organizo para mantener el balón vivo y hacer avanzar al equipo, paso a un compañero cercano para que pueda continuar el avance.
- En caso de contacto, me organizo para conservar el balón y lo hago disponible para mis compañeros.
- Si estoy en el suelo, libero el balón hacia mis compañeros.

No portador: Me coloco al lado del portador para recibir el balón, empujar o proteger (piernas flexionadas, espalda recta, cabeza levantada) para seguir avanzando.

Defensor directo:

- Me coloco enfrente del portador que avanza para llevarlo al suelo o afuera.
- Me agacho y cierro las piernas del portador para ir al suelo con él.

Defensor en apoyo: Estoy preparado para ser defensor directo recolocándome en frente de los futuros portadores del balón.

Nivel 2 S5

Organización

Grupo: 6-8 por equipo

Espacio: Ancho: 15 m, Largo: 30 m + 2 zonas de marca

Tiempos: 2-3 minutos secuencia de juego

Material: balón medicinal o balón, conos y petos.

Objetivo: Marcar más que el adversario

Puntuación: 5 puntos por ensayo. 1 ó 2 puntos por *relevo* (pasar a un jugador que me supera y avanza)

Lanzamiento del juego: En un primer momento **con ventaja**, el Educador da el balón avanzando a un jugador desmarcado, y sin esperar a la organización de la defensa después de los ensayos.

Consignas, reglas:

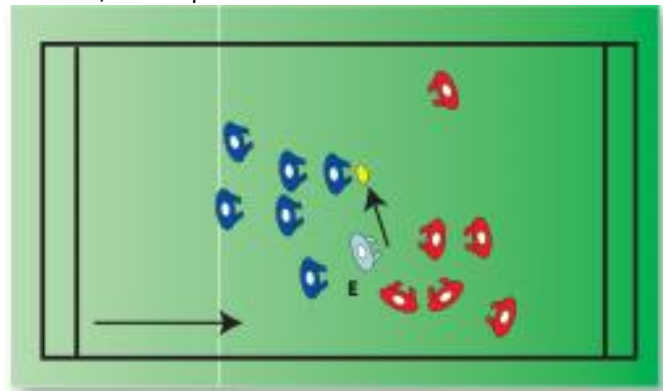
Reglas fundamentales: fuera de juego, avant, juego en el suelo.

Respetar el lanzamiento del juego, los adversarios se repliegan mientras que el portador no reciba el balón

Clarificar y hacer que un ejemplo de lo que es un *relevo* eficaz.

Criterios de éxito:

El ataque avanza en continuidad, el apoyo se desplaza para ser eficaz, los bloqueos son breves.



Para evaluar – regular

Comportamientos observados

Intervenciones posibles

Los atacantes no avanzan con el balón	→ Volver al juego de las zonas por nivel → Recordar los principios de la etapa precedente
Los jugadores pasan la mayoría de las veces sobre el contacto, muchos bloqueos	→ Contar los buenos <i>relevos</i> antes del bloqueo → Puntos para los defensores, si el bloqueo es largo
Los atacantes avanzan muy fácilmente	→ Lanzamiento más difícil en equilibrio o retrocediendo.

Para hacer evolucionar la situación

Variantes

Efectos buscados

Usar el balón medicinal al principio	→ Facilitar la defensa y el papel de los apoyos.
Lanzar el juego a un jugador presionado y retrocediendo	→ Para poner en dificultad a los jugadores dominantes o para favorecer la defensa
La anchura del campo	→ Aumentar o disminuir la densidad defensiva
Puntos por los <i>relevos</i> exteriores al movimiento	→ Sensibilizar hacia un apoyo más eficaz
Empezar con defensores dentro y fuera del terreno de juego con entrada progresiva al cantar números	→ Desorden de la defensa
Puntos para el adversario en caso de fuera de juego	→ Reforzar el conocimiento del reglamento



El aprendizaje

Fase de movimiento general y fijación

Circulación ofensiva, defensiva, gestión de las luchas y contactos, relanzamiento del movimiento

Objetivo(s)

Ámbito prioritario: afectivo y relacional, perceptivo y decisonal.

Ser Capaz:

- de avanzar y hacer avanzar
- de organizarse antes del contacto
- de evitar bloqueos del balón
- de reaccionar en situación de apoyo
- de oponerse al portador y a sus apoyos
- de comprender/respetar las reglas complementarias (fuera de juego sobre los agrupamientos)

Comportamientos esperados

Portador:

- Avanzo con el balón sobre los espacios libres
- Antes de no poder continuar avanzando, me organizo para que el balón no se pare y hacer avanzar a mi equipo, paso a un apoyo cerca de mí que pueda continuar.
- Si no puedo evitar el contacto, me organizo para conservar el balón y hacerlo disponible para mis compañeros.
- Si estoy en el suelo, suelto el balón hacia mis compañeros.

No portador: me sitúo y me recoloco en el interior, en el exterior o en el eje del portador, con el fin de poder recibir para continuar avanzando o ayudarle si ha sido bloqueado.

Defensor directo:

- Me sitúo en barrera frente al portador que avanza, para placarlo o llevarlo hacia touche.
- Me agacho mirando su cintura, le abrazo, aprieto las piernas para ir al suelo con el portador.

Defensor en apoyo en apoyo:

- Me recoloco para convertirme en defensor directo situándome enfrente de futuros portadores

NIVEL 2 S6

Organización

Grupo: 6 u 8 por equipo

Espacio:

Ancho: 15/20 m
Largo: 30/40 m + 2 zonas de ensayo

Tiempos:

Secuencias de 2 a 3 m; Varias vueltas

Material: 2 balones

Objetivo: Marcar utilizando la menor cantidad de balones posibles

Puntuación: Atacantes: 5 pts por ensayo marcado, en un tiempo limitado (de 40 seg a 1 min) **Defensores:** 1 pt por cada balón puesto en juego por el Educador. P. Ej: el ataque marca 1 ensayo con 4 balones puestos en juego = Atacantes 5 pts, Defensores 4 pts

En la segunda vuelta, invertir los roles.

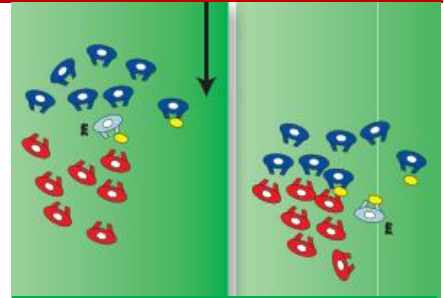
Lanzamiento del juego: favorecido por el Educador (con al menos con 2 balones), dar el balón a un jugador desmarcado sin esperar a la reorganización de los defensores, cerca de la línea de ensayo de los atacantes (idem después de cada ensayo). Poner en juego un nuevo balón en cada bloqueo (de + de 2 segs) en una situación favorable. Devolver el balón ya utilizado al Educador.

Consignas, reglas:

- Reglas fundamentales: fuera de juego, avant, retenido, sin juego al pie.
- Los defensores no recuperan el balón.
- Respeto del lanzamiento del juego, lo defensores esperan hasta que el atacante haya cogido el balón. Después de un bloqueo un jugador lleva el balón al Educador.

Criterios de éxito:

Los atacantes avanzan en continuidad, los apoyos se desplazan para ser eficaces, los bloqueos son breves en el tiempo. Marcadore en relación a los balones utilizados.



1er balón a un jugador desmarcado

Bloqueo de más 2s: un 2º balón a otro jugador en posición de avanzar

Para evaluar - regular

Comportamientos observados

Intervenciones posibles

Jugadores que no avanzan con balón	→ Volver al juego de las zonas por nivel (nivel 1 S2)
Los jugadores suelen pasar en el contacto, demasiados bloqueos	→ Los oponentes no intervienen sobre el balón
Los atacantes avanzan demasiado fácilmente	→ Lanzamientos más complejos: en equilibrio o retrocediendo

Para hacer evolucionar la situación

Variantes

Efectos buscados

Usar balón lastrado al principio de la etapa	→ Facilitar la oposición, rol del apoyo
Utilizar 4 a 5 balones por equipo	→ Evaluar de una forma más objetiva
Lanzar el juego sobre un jugador bajo presión y retrocediendo	→ Para dificultar a los jugadores dominantes o favorecer la oposición
Aumentar ancho del campo	→ Aumentar o disminuir la densidad de la barrera defensiva
Dar puntos en función de la organización en torno a un bloqueo	→ Reforzar los aspectos decisonales y técnicos
Punto para el adversario si fuera de jugo en los agrupamientos	→ Reforzar el conocimiento de las normas



El aprendizaje

Fase de movimiento general y fijación

Circulación ofensiva, defensiva, gestión de los contactos

Objetivo(s)

Ámbito prioritario: afectivo y relacional, perceptivo y decisional.

Ser Capaz:

- de tomar información más amplias, sobre los jugadores más que sobre el balón
- de encuadrar defensivamente
- de comunicarse con sus compañeros
- de placar con eficacia

Comportamientos esperados

Todos: comunicarse (con gestos y palabras)

Defensor directo:

- Me sitúo en el interior del portador que avanza, para placarlo o llevarlo hacia touche
- Me agacho mirando su cintura, le abrazo, aprieto las piernas para ir al suelo con el portador.

Defensores en apoyo:

- Me desplazo en línea con el defensor directo, y al interior de los futuros portadores de balón
- No defiendo a un mismo jugador defendido por un compañero, miro a mi oponente directo y no al balón

Portador:

- Avanzo con el balón en los espacios libres.

No portador:

- Me coloco cerca del portador con el fin de poder recibir el balón, me desmarco respecto a los defensores.

Nivel 2

S 7

Organización

Grupo: 6-8 por equipo

Espacio: Ancho: lo más ancho posible. Largo: 15 m

Tiempos: Secuencias de 1 a 2 mins; Varias vueltas

Material: un balón, conos y petos.

Objetivo: Placar al mayor número de jugadores

Puntuación: 1 pt para los defensores por cada jugador placado antes de la línea de ensayo

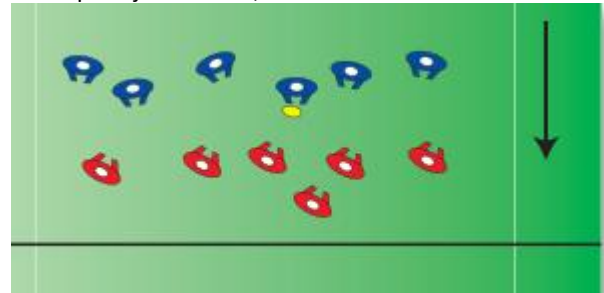
Lanzamiento del juego: 1ª fase del juego al ralentí, los atacantes no aceleran, los defensores se organizan retrocediendo y a la SEÑAL, todos los atacantes (con o sin balón) deben de ir hacia la línea de ensayo contraria, los defensores pueden placar a todos los atacantes.

Consignas, reglas:

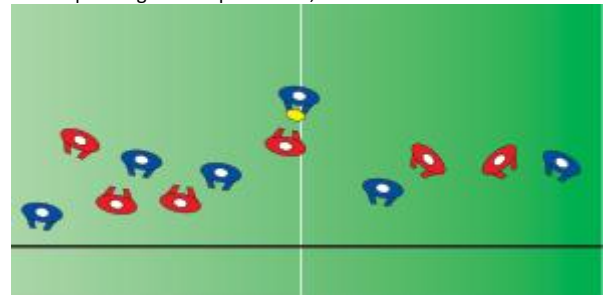
Respeto del lanzamiento del juego, lo atacantes aceptan de no acelerar antes de la señal.

Criterios de éxito:

Pocos placajes fallados, la barrera defensiva es eficaz



1º Tiempo: Juego lento que avanza,



A la señal, todos los atacantes corren hacia la línea de ensayo

Para evaluar - regular

Comportamientos observados

Intervenciones posibles

Demasiados jugadores miran el balón



Utilizar una "parada de imagen" con el fin de poner en evidencia la mala toma de información.

Los jugadores no son eficaces sobre su marcaje



Utilizar ejercicios de placaje e insistir sobre la proximidad de los 2 equipos. Los defensores deben de avanzar y no esperar a los atacantes

Para hacer evolucionar la situación

Variantes

Efectos buscados

El juego de los atacantes puede ser dirigido por el Educador



Regular las formas de juego



El aprendizaje

Fase de movimiento general

Circulación ofensiva, juego desplegado

Objetivos

Ámbito Prioritario: Afectivo, Perceptivo y decisional

Ser capaz de:

- Hacer avanzar al compañero desmarcado
- Asegurar el apoyo después de haber pasado el balón
- Ser eficaces en el punto de encuentro
- Cuadrar defensivamente, placar al portador del balón
- Organizarse rápidamente en las tareas defensivas

Comportamientos esperados

Portador:

- Avanzo lo más derecho posible, dirijo mi vista para ver a los adversarios y al compañero, hago avanzar a mi compañero antes de ser bloqueado y acelero para apoyarle
- Si no puedo evitar el contacto, me organizo (cabeza espalda, caderas) para hacer el balón disponible para E que se la pasará a mi compañero

No portador:

- Apoyo a mi compañero y me sitúo enfrente del espacio libre (al exterior) y me preparo para recibir el balón
- Si le cogen con el balón me preparo para recibir el pase de E que va a recuperar el balón

1^{er} Defensor:

- Avanzo rápidamente pero controlo mi velocidad para placar al portador antes de que pase el balón
- Si no me fija voy deprisa a placar al compañero del portador que recibe el balón.

2^o Defensor: Respeto las consignas relativas a mi intervención al igual que el primer defensor.

Nivel 2 S 8

Organización

Grupo: 2 atacantes y 2 defensores

Espacio: ancho: 15 metros, longitud: 20 metros

Tiempos: 3 o 4 balones por equipo

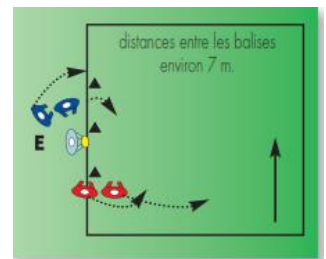
Material: balón, conos y petos.

Objetivo: Marcar más ensayos que el adversario

Puntuación: 5 puntos por ensayo, +2 puntos si pasa en el momento justo, 2 puntos si hay un bloqueo y utilización de E

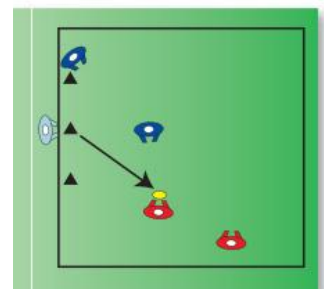
Lanzamiento del juego:

Cuando E lanza el balón al aire los atacantes se desplazan a lo ancho del espacio y los defensores entran por los conos correspondientes. No podrán avanzar (pasar el nivel de su cono) hasta que E pase el balón al primer atacante.



Consignas, reglas:

Para todos: respeto del reglamento. Para los atacantes respeto de las consignas vinculadas al lanzamiento. Si hay bloqueo o placaje del primer atacante, E recupera el balón y se lo pasa al segundo atacante. Para los defensores: 1^{er} op.: me encargo del 1^{er} atacante. 2^o op.: me adapto a la situación para impedir a los atacantes marcar.



Criterios de éxito:

Ensayos marcados sin detención del balón.

Para evaluar – regular

Comportamientos observados	Intervenciones posibles
Los atacantes reúsan avanzar huyendo de los defensores	<ul style="list-style-type: none"> → Utilizar ejercicios que ayudan a resolver los problemas afectivos → Facilitar el lanzamiento colocando a los jugadores en el campo antes del lanzamiento
Tendencia a ir al contacto antes que procurar hacer avanzar al compañero	<ul style="list-style-type: none"> → Jugar con el momento de salida del 1^{er} oponente → Congelar el juego. Hacer pensar.
Poca implicación defensiva	→ Dar puntos sobre los placajes exitosos
El compañero del portador recibe el balón parado	→ Reforzar el concepto de "recibir avanzando"
Jugadores dominantes en el plano físico	→ Si los dominantes son atacantes hacer avanzar más rápidamente a los defensores, si son defensores hacerlo a la inversa

Para hacer evolucionar la situación

Variantes	Efectos buscados
Hacer evolucionar los momentos de entrada	→ Hacer vivir un gran número de situaciones, evitar una forma de estereotipo
La acción se termina si hay bloqueo del portador del balón	→ Reforzar la exigencia de que el portador del balón tome buenas decisiones
Llegada de otro jugador si hay bloqueo del portador para ayudar a la conservación y la utilización	→ Aprendizaje del rol de apoyo axial
Centrar el trabajo sobre la defensa dando consignas a los atacantes (quedarse con el balón, pasar, fintar el pase)	→ Aprendizaje de la cooperación en oposición



El aprendizaje

Fases de fijación y ordenadas

Relanzamiento del movimiento, lanzamiento del juego

Objetivos

1^{er} nivel de estrategia (oponer lo fuerte a lo débil), reconocer los puntos débiles del adversario

Ámbito Prioritario: Perceptivo y decisional

Ser capaz de:

- Impedir el avance solo y defender con los compañeros para cerrar los espacios libres
- Ganar la línea de ventaja en las situaciones de equilibrio (paradas de juego o bloqueos)
- Comunicarse con los compañeros

Comportamientos esperados

Todos: Informarse, pre-actuar, anticipar, comunicar

Portador:

- Avanzo lo más deprisa posible, o hago avanzar (pase o juego al pie) a un compañero situado en un *espacio frágil* (en función del adversario y de sus puntos débiles).
- Hago una señal a mi compañero para que se desplace antes de tener el balón.

No portador:

- Escondo mi juego, me lanzo en un *espacio frágil* antes de tener el balón.
- Si estoy alejado, preparo la continuación del juego recolocándome frente a los espacios libres.

Defensores:

Organizamos la 1^a cortina defensiva para cerrar los espacios libres.

- Placo al portador del balón si está en mi zona de placaje
- Si estoy alejado, me informo de la posición y desplazamientos de los adversarios y participo en el avance colectivo tan pronto como el reglamento lo permita

Nivel 2 y 3 S9

Organización

Grupo: de 6 a 8 jugadores por equipo

Espacio: Ancho: 25 metros. Largo: de 30 a 40 metros

Tiempos: De 1 a 2 minutos; 4 a 5 balones por equipo

Material: 2 balones, conos y petos.

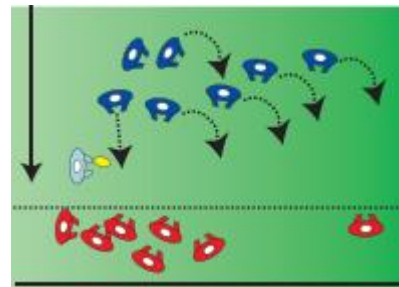
Objetivo: Marcar a partir del lanzamiento del juego

Puntuación: 5 pts por ensayo; 3 pts si el equipo gana la línea de la ventaja y el balón es conservado o recuperado.

Consignas, reglas: Respetar el fuera de juego sobre los lanzamientos del juego para los defensores (a 5 m en este ejercicio). Defensores no se mueven hasta la salida del balón.

Criterios de éxito: El equipo en defensa es capaz de organizarse y reorganizarse para evitar que el ataque sobrepase la cortina defensiva. El equipo en ataque es a menudo controlado, sobre todo en la acción de avanzar. Se recuperan algunos balones

Lanzamiento del juego: el Educador se desplaza con los 2 equipos. Se para y deja el balón en el suelo para uno de los equipos. Los defensores ya no tienen derecho a desplazarse, y reculan simplemente a 5 m. Por el contrario, los atacantes si pueden desplazarse aún y toman la iniciativa para jugar. En el momento de la salida del balón, el juego es real.



A la señal 1, El educador se para, deja el balón en el suelo. Los defensores no se pueden mover (solo recular 5 metros)



A la señal 2, los atacantes han tomado la iniciativa, juego real

Para evaluar - regular

Comportamientos observados

Intervenciones posibles

Defienden varios jugadores sobre el portador

→ Recordar las reglas de acción, proponer una referencia de comunicación (señal para el momento de salida defensiva)

Los defensores perciben los espacios libres pero no llegan a organizar la 1^a cortina defensiva. No hay reorganización del la primera cortina defensiva ni se ejerce presión sobre los atacantes.

→ Por medio de preguntas proponer/descubrir una organización

Para hacer evolucionar la situación

Variantes

Efectos buscados

Dar consignas a los atacantes

→ Trabajar sobre la reorganización defensiva (poniendo una variedad de problemas a los defensores)

Dejar más o menos tiempo para la aplicación de estrategias.

→ Tener cada vez menos tiempo para elegir una estrategia

→ Adaptarse estratégicamente



El aprendizaje

Fase de movimiento general

Contra-ataque desde la 1ª cortina defensiva

Objetivo(s)

Ámbito prioritario: perceptivo y decisional.

Ser Capaz:

- de pasar rápidamente del rol de defensor al de atacante

Comportamientos esperados

Recuperador:

- Avanzo con el balón sobre los puntos frágiles hacia el ensayo contrario
- Si no percibo puntos débiles, hago avanzar a un compañero en apoyo
- Si me cogen inmediatamente, me organizo (cabeza, espalda, pelvis) para conservar el balón

No portador contra atacando:

- Cercano: me coloco rápidamente al lado del portador para apoyarlo y estar disponible para avanzar o participar en la conservación del balón si el portador es placado o bloqueado.
- Lejano: me recoloco rápidamente para estar disponible para el contra-ataque

Defensor del contra-ataque:

- Me reciclo inmediatamente en tareas defensivas presionando al recuperador o preparándome para detener a un futuro portador

NIVEL 2 S10

Organización

Grupo: 6 a 8 por equipo

Espacio:

Suficientemente ancho como para permitir contra-ataques

Tiempos:

Duración limitada

Material:

Balones y petos

Objetivo:

Marcar en contraataque

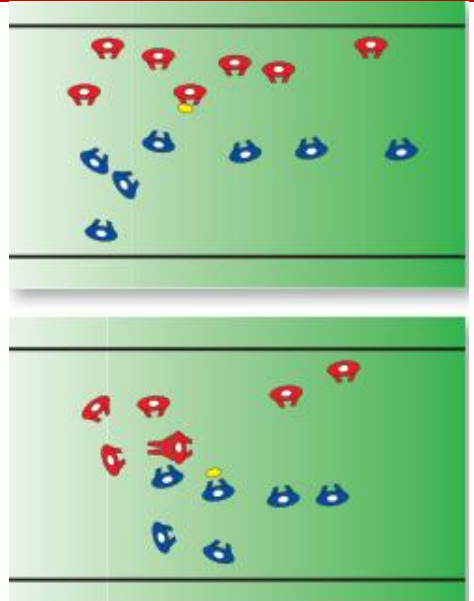
Puntuación:

Lanzamiento del juego: el equipo en ataque circula el balón mientras que la defensa avanza (juego normal). A la señal, el portador del balón va al suelo y deja el balón hacia el campo contrario: juego real desde la recuperación del balón por un defensor.

Consignas, reglas: los def. que van a contra-atacar deben estar "arriba" en posiciones defensivas normales

Criterios de éxito:

El contra-ataque permite avanzar rápidamente. Todos los jugadores hacen el esfuerzo de situarse para estar disponibles para jugar



Para evaluar - regular

Comportamientos observados

Intervenciones posibles

Los jugadores no respetan las normas de funcionamiento	→ Lanzar el juego remarcando las consignas.
Los futuros contra-atacantes no suben en defensa antes de la recuperación	→ El portador solo entrega el balón al otro equipo si es placado
Los contra-atacantes no consiguen avanzar (carreras laterales, se pasa el balón a jugadores bajo presión ..)	→ Dar puntos en función del avance conseguido
El recuperador no se informa antes de coger el balón	→ Trabajar sobre la pre-acción con los esfuerzos dirigidos hacia la disponibilidad, desmarcarse, la distribución de roles (posible trabajo en grupos + pequeños)
Los no portadores no aprovechan el tiempo de recuperación para modificar su posición (redistribuirse)	→ Dar consignas al equipo que pierde el balón (juntos, abiertos, intervalos libres..)
El contra-ataque se atasca (bloqueo sistemático del balón o balón vuelto a recuperar por el adversario)	→ Repasar la circulación defensiva, especialmente la organización de la 2ª cortina

Para hacer evolucionar la situación

Variantes

Efectos buscados

Imponer una forma de contraatacar, a la mano o al pie, sin que lo sepa el equipo que ha perdido el balón	→ Trabajar sobre el paso del rol de atacante al de defensor: redistribución de los jugadores, tiempo de reacción, comunicación...
Modificar las consignas que se dan al equipo que comienza atacando para perder el balón (sin que lo sepa el equipo que va a contraatacar): dejar el balón en campo propio o adverso en el placaje, patear más o menos lejos y más o menos centrado	→ Trabajar sobre los diferentes tipos de contraataque y los diferentes tipos de relación de fuerza (1ª, 2ª o 3ª cortina y consignas posibles de reacción defensiva con mayor o menor presión)



El aprendizaje

Fase de movimiento general y fijación

Circulación ofensiva, defensiva, gestión de las luchas y contactos

Objetivo

Ámbito Prioritario: Perceptivo y decisional

Hacer que los jugadores sean capaces de:

Identificar y apropiarse de las referencias de circulación en ataque y en defensa para:

- Avanzar y hacer avanzar a los compañeros próximos y lejanos
- Defender colectivamente
- Organizarse colectivamente para conservar o recuperar el balón

Comportamientos esperados

Portador: Avanzo y utilizo al compañero mejor situado para avanzar antes de ser bloqueado. Si entro en contacto, me organizo (cabeza, espalda, pelvis) para conservar el balón y hacerlo disponible a mis compañeros.

No portador:

- Si estoy al exterior de mi compañero portador del balón (el balón se aproxima hacia mi), busco desmarcarme a lo ancho del campo.
- Si estoy al interior de mi compañero portador del balón (el balón se aleja de mi), apoyo al portador del balón colocándome en su eje (en la parte posterior). Si es cogido con el balón, yo voy a ayudar la conservación y a la utilización.

Defensor:

- Impido el avance de los adversarios lo más rápidamente posible.
- Si estoy cerca del portador le placo.
- Si estoy lejos del portador tomo información sobre la colocación de mis compañeros y adversarios, me hago cargo de uno de ellos, y busco avanzar rápidamente con los otros compañeros.

Nivel 3 S11

Organización

Grupo: 6 a 8 jugadores por equipo

Espacio: Ancho, debe permitir jugar en el mismo sentido si hay penetración o bloqueo del compañero

Tiempos: 4 o 5 balones por equipo

Material: balón, conos y petos.

Objetivo: Marcar

Puntuación: 5 puntos por ensayo, puntos por elegir bien.

Consignas, reglas:

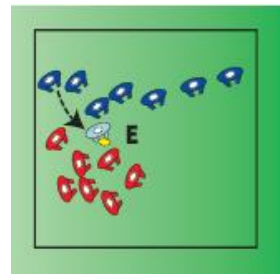
Para todos: respeto del reglamento y consignas

Criterios de éxito:

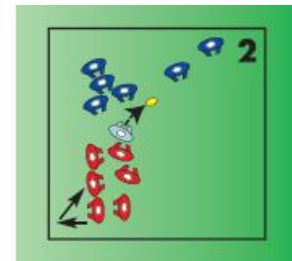
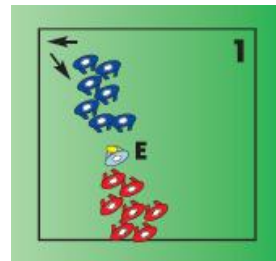
Los atacantes superan la cortina defensiva sin bloqueo prolongado

Lanzamientos del juego:

Ejemplos de lanzamientos



E con su carrera y dando un poco más de tiempo a los atacantes genera un desequilibrio



A la señal 1, los atacantes van a tocar la línea de lateral y entran a jugar, a la señal 2, los defensores hacen lo mismo: cuanto más tiempo haya entre "1" y "2" mayor será el desequilibrio creado.

Para evaluar - regular

Comportamientos observados	Intervenciones posibles
Carreras laterales del portador del balón	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Demostrar "congelando" el juego el "cierre de puertas" causado por estas carreras. ➔ Mostrar que corriendo de lado la defensa avanza.
Dificultad para colocarse durante la fase de prelanzamiento	➔ Insistir en el concepto de desmarque y ayudar a los jugadores a elegir una buena distribución de roles (quién apoya en el eje y quién se desmarca más lejos)
Repartición de roles ineficaz (todos hacen lo mismo)	➔ Utilizar situaciones de colectivo más reducido (3 +1 vs 2+2)
Los defensores no plantean suficientes problemas a los atacantes	➔ Reducir el desequilibrio generado por el prelanzamiento

Para hacer evolucionar la situación

Variantes	Efectos buscados
Todas las variantes posibles de la relación de fuerzas (desde las más favorables a las más desfavorables)	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Tener en cuenta la evolución de nivel de los jugadores, construir con ellos las referencias que les van a ayudar distribuirse bien los roles tanto en ataque como en defensa. ➔ El juego al pie va aparecer si los oponentes están organizados en una barrera
Sobre la misma estructura reforzar la distribución defensiva de los jugadores, dando consignas a los atacantes	➔ Mejorar las respuestas defensivas colectivas



El aprendizaje

Fase de movimiento general Circulación ofensiva y defensiva

Objetivo

Ámbito Prioritario: Perceptivo y decisional

Ser capaz de:

- Apoyar en ataque y en defensa
- Asegurar la continuidad del movimiento que avanza

Comportamientos esperados

Todos: Comunicar

Portador:

- Avanzo y utilizo al compañero mejor situado para avanzar antes de ser bloqueado.
- Si entro en contacto, me organizo (cabeza, espalda, pelvis) para conservar el balón y hacerlo disponible a mis compañeros.

No portador:

- Si estoy al exterior de mi compañero portador del balón (el balón se aproxima hacia mi), busco desmarcarme a lo ancho del campo.
- Si estoy al interior de mi compañero portador del balón (el balón se aleja de mi), apoyo al portador del balón colocándome en su eje (en la parte posterior). Si es cogido con el balón, yo voy a ayudar a la conservación y a la utilización.

Defensores:

- Impido el avance de los adversarios lo más rápidamente posible.
- Si estoy cerca del portador le placo.
- Si estoy lejos del portador tomo información sobre la colocación de mis compañeros y adversarios, me hago cargo de uno de ellos, y busco avanzar rápidamente con los otros compañeros.

Nivel 3 S12

Organización

Grupo: 6 a 8 jugadores por equipo

Espacio: Ancho, debe permitir jugar en el mismo sentido si hay penetración o bloqueo del compañero

Tiempos: 4 o 5 balones por equipo

Material: balón, conos y petos.

Objetivo: Marcar

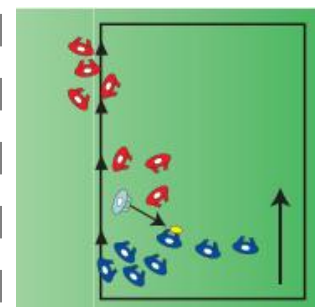
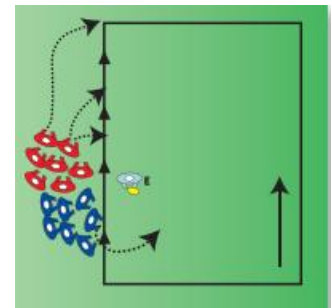
Puntuación: 5 puntos por ensayo, puntos por grupo de defensores batidos

Criterios de éxito: Los atacantes superan las diferentes cortinas defensivas sin bloqueo prolongado. Presencia activa de un jugador de apoyo en un espacio

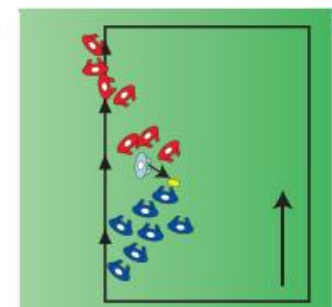
Lanzamiento del juego

Atención: la decisión de dar el balón al 1º, 2º o 3er atacante es muy importante

Cuando E lanza el balón al aire, todos los jugadores entran en el campo por los conos: atacantes todos por la misma puerta, defensores (3 grupos)



Balón dado al 3^{er} atacante que entra en el terreno de juego que tiene compañeros desmarcados al exterior



Balón dado al 1^{er} atacante que entra en el terreno y que no tiene ningún compañero al exterior (están todos a su espalda)

Para evaluar - regular

Comportamientos observados Intervenciones posibles

Carreras laterales del portador del balón	→ Demostrar "congelando" el juego el "cierre de puertas" causado por estas carreras.
Dificultad para ocupar bien el espacio, los atacantes están muy pendientes del balón	→ Insistir en el concepto de desmarque y construir con los jugadores una distribución lógica de roles: ¿quién se desmarca a lo ancho? ¿quién apoya en el eje?
Poca implicación de los defensores que entran por los conos más profundos	→ Dar puntos por las buenas actitudes defensivas

Para hacer evolucionar la situación

Variantes Efectos buscados

Utilizar todas la variantes posibles de incorporación de los defensores (colocación de los conos, defensores que entran por el mismo cono que los atacantes en persecución, ...)	→ Hacer vivir la diversidad de oposiciones y hacer emerger la eficacia de una buena distribución de roles (eficaz en todas las situaciones)
Utilizar el mismo tipo de estructura para reforzar la distribución defensiva de los jugadores, dando consignas a los atacantes y pidiendo a la defensa que se adapte (añadir puntos por placaje, zona del campo alcanzada en defensa ...)	→ Hacer emerger la eficacia de una buena distribución defensiva, trabajar sobre el tipo de comunicación necesaria para defender colectivamente.



El aprendizaje

Fase de movimiento general

Circulación ofensiva y defensiva

Objetivo

Ámbito Prioritario: Perceptivo, y decisional más técnico

Ser capaz de:

- Identificar, apropiarse y utilizar las referencias de circulación en ataque y en defensa

Comportamientos esperados

Todos: Comunicar

Portador:

- Avanzo y utilizo al compañero mejor situado para avanzar antes de ser bloqueado.
- Si entro en contacto, me organizo (cabeza, espalda, pelvis) para conservar el balón y hacerlo disponible a mis compañeros.

No portador:

- Si estoy al exterior de mi compañero portador del balón (el balón se aproxima hacia mi), busco desmarcarme a lo ancho del campo.
- Si estoy al interior de mi compañero portador del balón (el balón se aleja de mi), apoyo al portador del balón colocándome en su eje (en la parte posterior). Si es cogido con el balón, yo voy a ayudar la conservación y a la utilización.

Defensores:

- Impido el avance de los adversarios lo más rápidamente posible.
- Si estoy cerca** del portador le placo.
- Si estoy lejos** del portador tomo información sobre la colocación de mis compañeros y adversarios, me hago cargo de uno de ellos, y busco avanzar rápidamente con los otros compañeros.

Nivel 3 S13

Organización

Grupo: 4 jugadores por equipo

Espacio: Ancho, debe permitir jugar en el mismo sentido si hay penetración o bloqueo del compañero

Material: balón, conos y petos.

Objetivo: Marcar

Puntuación: 5 puntos por ensayo

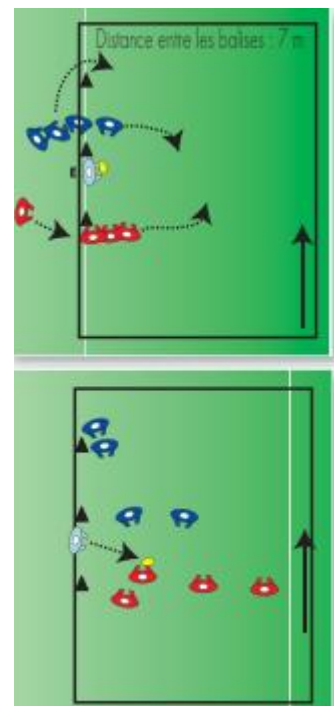
Consignas, reglas:

Los defensores varían la forma de defender: en un primer momento siguiendo las consignas del entrenador, después a iniciativa propia.

Lanzamiento del juego

Cuando el educador lanza el balón al aire para sí mismo:

- los atacantes se pueden desplazar a lo ancho del campo.
- los defensores, repartidos en dos grupos, entran al campo por sus respectivos conos, con consignas sobre la forma de defender
- Cuando el educador pasa, los defensores pueden avanzar



Para evaluar - regular

Comportamientos observados

Intervenciones posibles

Carreras laterales del portador del balón	→ Demostrar "congelando" el juego el "cierre de puertas" causado por estas carreras.
Dificultad para ocupar bien el espacio, los atacantes están muy pendientes del balón	→ Insistir en el concepto de desmarque y construir con los jugadores una distribución lógica de roles: ¿quién se desmarca a lo ancho? ¿quién apoya en el eje?
Poca implicación de los defensores que entran por los conos más profundos	→ Dar puntos por las buenas actitudes defensivas
Buenas tomas de decisión pero mala ejecución	→ Cerrar la situación para aislar los aspectos técnicos

Para hacer evolucionar la situación

Variantes

Efectos buscados

Utilizar todas las variantes posibles de incorporación de los defensores (colocación de los conos, defensores que entran por el mismo cono que los atacantes en persecución, ...)	→ Hacer vivir la diversidad de oposiciones y hacer emerger la eficacia de una buena distribución de roles (eficaz en todas las situaciones) → Proponer situaciones que generen la utilización del juego al pie
Utilizar el mismo tipo de estructura para reforzar la distribución defensiva de los jugadores, dando consignas a los atacantes y pidiendo a la defensa que se adapte (añadir puntos por placaje, zona del campo alcanzada en defensa ...)	→ Hacer emerger la eficacia de una buena distribución defensiva, trabajar sobre el tipo de comunicación necesaria para defender colectivamente.



El aprendizaje

Fase de movimiento general

Circulación defensiva

Objetivo

Ámbito Prioritario: Perceptivo, y decisional más técnico

Ser capaz de:

Identificar, apropiarse y utilizar las referencias de circulación para:

- Asegurar una presión colectiva en defensa
- Cuadrar defensivamente y placar
- Recuperar y contraatacar

Comportamientos esperados

Defensores:

- Me informo de la colocación de los adversarios antes de que el educador lance el balón al aire y lo coja.
- Me comunico con mis compañeros señalando al atacante del que me hago cargo defensivamente y para asegurar un avance colectivo cuando el educador pase el balón.
- Me mantengo ligeramente al interior de mi adversario directo.
- Placo al portador del balón
- Si no estoy directamente involucrado en la acción, me informo rápidamente para identificar dónde hay un riesgo posible de que el adversario avance

Atacantes:

- Busco desmarcarme y producir un juego que avance para generar el máximo de problemas a la defensa

Nivel 3 S14

Organización

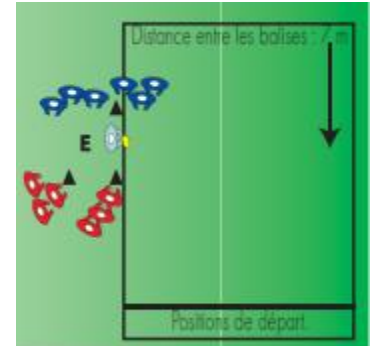
Grupo: 6 a 8 por equipo

Espacio: lo más ancho posible. Largo de 40 metros

Material: balón y conos

Tiempo: 6 balones por equipo

Objetivo: impedir



Puntuación: def: 2 puntos

por ensayo impedido y 5

puntos por ensayo marcado en

contra-ataque. Ataque: 3

puntos por ensayo marcado

Consignas, reglas: Para

todos: respeto de las consignas

Criterios de éxito:

Bloqueo muy rápido del ataque

No encajar ensayos

Ensayos marcados en contra

Lanzamiento del juego

El educador, sin que los

defensores lo sepan, indica el

número de atacantes que van a

entrar en el terreno de juego

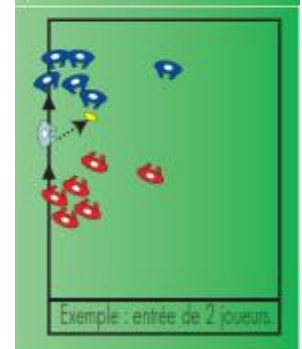
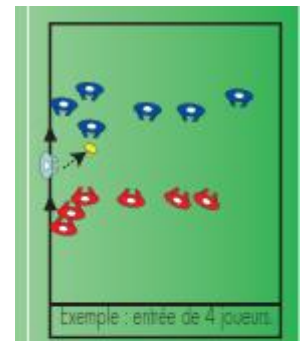
cuando lance el balón al aire. El

resto pueden entrar cuando el

educador coge el balón. Los

defensores entran cuando el

No pueden avanzar hasta que se produce el pase.



Para evaluar - regular

Comportamientos observados

Intervenciones posibles

Los defensores no se distribuyen en función de los atacantes

→ Descomponer la situación haciendo buscar aquella información necesaria para que la distribución sea lo más eficiente posible (quién defiende a quién?)(volver a S7)

Los atacantes avanzan mucho

→ Reforzar la sensación de subida colectiva asignando puntos en función de la zona en la que detiene el ataque (volver a S2)

Pocos placajes con éxito

→ Comprobar el cuadrado defensivo (subida desde el interior para cerrar el espacio al atacante) en situaciones más reducidas (1x1, 2x2,...)

Los jugadores dominantes hacen que la situación sea muy fácil o muy difícil

→ Jugar sobre los tiempos de entrada que hará la situación más o menos compleja.

Para hacer evolucionar la situación

Variantes

Efectos buscados

Variar las relaciones de fuerza aumentando o disminuyendo la diferencia entre el momento de entrada entre los dos grupos

→ Hacer emerger la eficacia de la comunicación y de la distribución defensiva, con independencia de la relación de fuerzas presentes

Introducir secuencias de mucha presión para los defensores justo delante de línea de ensayo

→ Establecimiento de momentos de gran presión para la defensa

Sobre la misma estructura, disminuir el número de jugadores

→ Regular los problemas de comunicación, de cuadrado defensivo y de placaje

Prohibir a los defensores jugar el balón

→ Obligar a los defensores a prolongar el trabajo sobre la organización defensiva



El aprendizaje

Fase de fijación

Gestión de luchas y contactos, relanzamiento del movimiento

Objetivo

Ámbito Prioritario: Perceptivo, y decisional más técnico

Ser capaz de:

- Avanzar utilizando los compañeros cercanos y lejanos
- Franquear la línea de ventaja en situaciones de equilibrio
- Organizarse individual y colectivamente para conservar o recuperar el balón
- Reforzar el conocimiento de las reglas relativas a los reagrupamientos
- Contra-atacar
- Aceptar los contactos con el suelo y con el adversario

Comportamientos esperados

Para los defensores:

- Intervengo lealmente y con control en los agrupamientos

Portador:

- Avanzo y utilizo al compañero mejor situado para avanzar antes de ser bloqueado.
- Si entro en contacto, me organizo (cabeza, espalda, pelvis) para conservar el balón y hacerlo disponible a mis compañeros. Alejo el balón de los adversarios y lo sitúo inmediatamente en mi campo

No portador: Apoyo a mi compañero.

Si le cogen de pie con el balón, y yo estoy cerca de él, voy a ayudarlo a conservar.

Si está en el suelo y hay un adversario cerca me involucro inmediatamente en la limpieza del ruck.

Si el adversario está lejos cojo el balón y avanzo.

Si yo estoy lejos preparo la continuación del juego recolocándome antes de que el balón esté disponible.

Defensores:

Si estoy involucrado en el bloqueo del portador, participo en la disputa del balón.

Si estoy lejos, me fijo en los desplazamientos de los adversarios y participo en el avance colectivo.

Placo al portador del balón si está en mi zona de placaje.

Nivel 3 S15

Organización

Grupo: de 8 jugadores por equipo

Espacio: Ancho: 30 metros. Largo: 40 metros

Tiempos: 4 a 5 balones por equipo

Material: 2 balones, conos y petos.

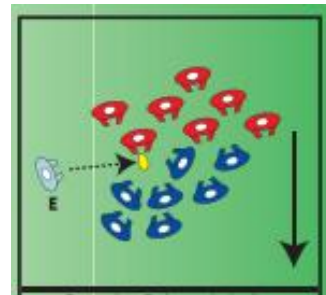
Objetivo: Marcar más que el adversario

Puntuación: 5 pts por ensayo; 2 pts por reagrupamiento que permite la liberación del balón avanzando en menos de 3 segundos.

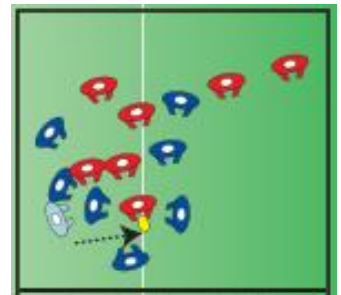
Consignas, reglas: Respetar el reglamento

Criterios de éxito: Apenas se pierde la posesión del balón. Los bloqueos se gestionan eficazmente, ya sea con un avance del agrupamiento o con una liberación rápida del balón que favorece el avance posterior.

Lanzamiento del juego: el Educador da el balón en pleno movimiento a un jugador, o grupo de jugadores, susceptibles de entrar inmediatamente en una situación de bloqueo (adversarios próximos) modulando las relaciones de fuerza (avanzando, reculando, en equilibrio) Cuando el educador pasa el balón: juego real.



Ejemplo 1: E da el balón a un jugador bajo una presión fuerte, pero en equilibrio



Ejemplo 2: E da el balón a un jugador avanzando rodeado de adversarios

Para evaluar – regular

Comportamientos observados

Intervenciones posibles

Se pierden balones en el contacto	→ Utilizar situaciones para recordar lo básico, o reducir el número de jugadores para resolver los problemas técnicos
Los jugadores no identifican la relación de fuerzas ni el rol del jugador. Los reagrupamientos no avanzan	→ Dar puntos por los avances significativos, hacer ejercicios de empuje
Los jugadores no se recolocan o esperan al último para hacerlo	→ Centrar las intervenciones sobre los jugadores, hacer vivir las situaciones en grupos pequeños Cambiando los reagrupamientos por lanzamientos del juego previos
Diferencias grandes en el plano físico	→ Hacer grupos por nivel.

Para hacer evolucionar la situación

Variantes

Efectos buscados

Variar los lanzamientos mediante la incorporación de balones al suelo o al aire	→ Hacer vivir la variedad de formas de lucha colectiva que se producen en el juego
Utilizar diferentes tipos de oposición, sobre el jugador (prohibido intervenir sobre el balón), variando la presión	→ Facilitar en un primer momento la conservación para posteriormente aumentar la presión.
Después de un 1er tiempo de juego al <i>ralentí</i> , a la señal de “ <i>conserva</i> ” el portador no puede pasar y avanza hasta el bloqueo	→ Permitir al educador elegir las situaciones de bloqueo inevitable
Utilizar estas situaciones para reforzar la eficacia defensiva en las estas fases de juego	→ Defender para recuperar y contra-atacar



El aprendizaje

Fase de movimiento general y fijación

Juego penetrante, gestión de luchas y contactos, relanzamiento del movimiento

Objetivo

Ámbito Prioritario: Técnico, perceptivo y decisional

Ser capaz de:

- Reorganizarse para alimentar un juego penetrante construyendo referencias para la circulación de jugadores
- Percibir el agotamiento del juego penetrante (ralentización, bloqueo) que supone la señal para un cambio del eje de penetración

Comportamientos esperados

Portador: Avanzo con el balón sobre los puntos frágiles de la defensa. Antes de contacto, hago avanzar a un compañero situado en mi eje ofreciéndole mi pasillo de juego y le apoyo (sigo avanzando para fijar a mi adversario directo y para ayudar en una eventual conservación del balón). Si me cogen nada más recibir el balón, me organizo para pasar el balón (si es seguro) a un compañero situado en mi eje o para conservar el balón.

Apoyo cercano: me sitúo rápidamente en la espalda del portador (sin sobrepasar su hombro interior) para:

- **si el movimiento no se ralentiza o bloquea:** avanzar acelerando en el momento del pase, corriendo recto antes de coger el balón y pasando muy cerca de él.
- **si el movimiento se ralentiza o bloquea:**
 - Participo en la conservación y disponibilidad del balón
 - Miro si hay un jugador decalado al exterior, y si no lo hay me desmarco por fuera del agrupamiento
 - Me mantengo en el eje para un pase *pivot*
 - Me preparo para ser el apoyo del jugador abierto

Apoyo lejano: apoyo al compañero que me precede sin sobrepasar su hombro interior. Si el movimiento se ralentiza o detiene, soy el jugador que inicia otro movimiento penetrante desplazando unos metros laterales el eje de penetración, o voy a alimentar ese nuevo movimiento apoyando al nuevo penetrador o a sus apoyos.

Defensor: Respeto las consignas relativas al tipo de defensa (Blocaje, posibilidad de intervenir o no sobre el balón ...) y busco prioritariamente ralentizar o bloquear los movimientos controlando mi actitud en los contactos.

Nivel 2-3 S16

Organización

Grupo: 6 a 8 jugadores por equipo

Espacio: Suficientemente ancho como para permitir el juego penetrante sobre un nuevo eje. Largo: el doble del ancho + 6s z6nas de ensay6

Tiempos: 4 a 5 balones por equipo

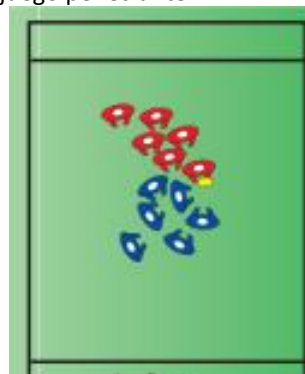
Material: 2 balones, conos y petos.

Objetivo: Marcar utilizando el juego en penetración.

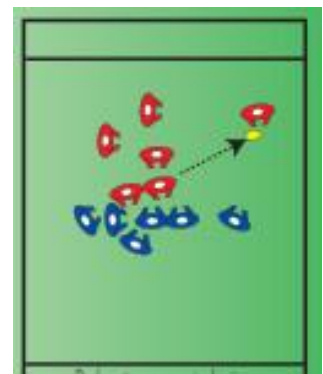
Consignas, reglas: los defensores buscan bloquear a los atacantes sin ir al suelo, no recuperan el balón.

Criterios de éxito: El juego penetrante consume poco ancho y permite un avance profundo rápido. Cada vez hay menos tiempo de latencia entre la detención del juego y la utilización de un nuevo eje de penetración.

Lanzamiento del juego: el Educador da el balón a un equipo que está colocado para jugar en penetración con un ligero desequilibrio favorable. Cuando el juego penetrante se ralentiza hay la posibilidad de pasar el balón a un compañero (sólo uno) situado más abierto que inicia otro juego penetrante



Juego penetrante



Ralentización del juego penetrante: pase a un jugador abierto

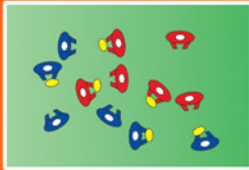
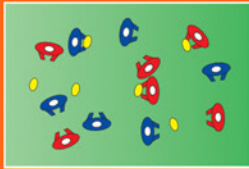

Para evaluar – regular

Comport. observados	Intervenciones posibles
Los jugadores no respetan las normas	→ Lanzar el juego haciendo recordar las consignas a un jugador
Los atacantes no avanzan (carreras diagonales, jugadores parados)	→ Dar puntos por avance → Acentuar el desequilibrio fav. en el lanzamiento, → Corregir la actitud del portador antes y después del pase (dirección de carrera, apoyo tras el pase,...) y las de sus apoyos (no sobrepasar el hombro interno, correr de frente antes de coger el balón, recibirlo a la altura del portador)
El bloqueo es muy largo antes de la utilización del apoyo lateral	→ Reducir el número de jugadores y trabajar sobre la percepción de la ralentización
Rara vez se pone en acción el nuevo eje de penetración (apoyos llegan tarde, carreras laterales cuando se coge el balón ...)	→ Reforzar la respuesta defensiva para que pueda hacer recular a los atacante y/o recuperar el balón Trabajar sobre la preacción, sobre el esfuerzo para estar disponible, la distribución de roles (posible reducción del colectivo de trabajo)

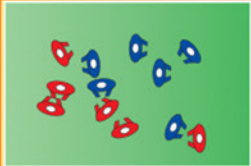

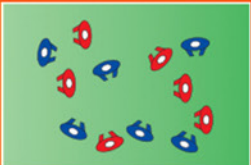
Para hacer evolucionar la situación

Variantes	Efectos buscados
Mantener el mismo lanzamiento de juego pero dar la opción tras un bloqueo de relanzar el movimiento a ras o un poco más abierto dando consignas a los defensores	→ Desarrollar la percepción de los jugadores de las zonas frágiles a atacar
Permitir a los defensores llevar al suelo a los atacantes y/o recuperar el balón	→ Trabajar sobre la conservación del balón, dominar el contacto y mantener la iniciativa del portador de mantenerse de pie o ir al suelo

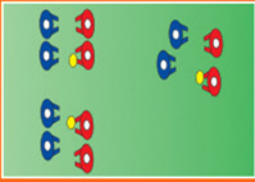
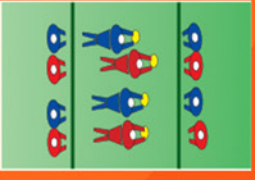
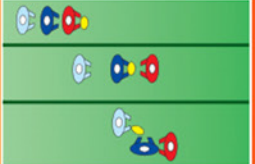
Ejercicios

Nº	Objetivo	Organización	Lanzamiento	Consignas	Variantes
LAS HORMIGAS					
E1	Correr y pasar el balón	<ul style="list-style-type: none"> - 2 equipos de 6 a 10 jugadores. - Petos de 2 colores diferentes. - Campo de 10x10, 15x15. - Balones 	Los dos equipos trotan y ocupan todo el espacio	<ul style="list-style-type: none"> - Pasa a un jugador que se cruza por delante, sin distinción de equipo. - No tocarse. - Mirarse a los ojos en el momento del pase y mirar el balón. - Extender brazos hacia el balón y abrir las manos (diana). - Pasar el balón a la altura de las caderas de mi compañero. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aumentar el número de balones. - Reducir el espacio progresivamente. - Pase a un jugador del mismo equipo. - Pase a un compañero del otro equipo.
RECOGE BALONES					
E2	Correr y pasar el balón	<ul style="list-style-type: none"> - 2 equipos de 6 a 10 jugadores. - Petos de 2 colores diferentes. - Campo de 10x10, 15x15. - Balones (1 para 2 y 1 para 3). 	Los dos equipos trotan y ocupan todo el espacio	<ul style="list-style-type: none"> - Al principio los balones se dejan el suelo. - A la señal, cuando un jugador llega delante de él, lo recoge y lo posa. - No vale tocarse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aumentar el número de balones. - Reducir el espacio. - Lanzar el balón al aire antes de posarlo. - Pasar el balón a un compañero de mi equipo, o del equipo contrario, y este lo posa.
RECOGE BALONES					
E3	Correr y pasar el balón (relevo)	<ul style="list-style-type: none"> - 2 equipos de 6 a 10 jugadores. - Petos de 2 colores diferentes. - Campo de 10x10, 15x15. - Balones 	Los equipos están parados. A la señal, los portadores corren y entregan a su compañero de enfrente, y así seguidamente.	<ul style="list-style-type: none"> - No salir antes de tener el balón en las manos. - No hacer equipos de más de 4 jugadores. - Hacer el ejercicio en un tiempo dado (en función de la edad del jugador). 	<ul style="list-style-type: none"> - Posar el balón en cada pasada. - Pasar el balón al compañero. - Aumentar la distancia. - Correr con el balón de diferentes maneras (dos manos, una mano). - Llegar a 5 metros del compañero y pasar con el pie.

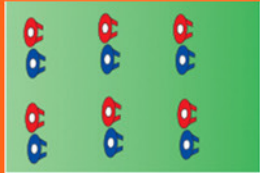
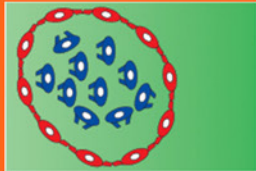

Ejercicios

Nº	Objetivo	Organización	Lanzamiento	Consignas	Variantes
AGARRAR POR LA CINTURA					
E4	Correr y entrar en contacto con otro jugador	<ul style="list-style-type: none"> - 2 equipos de 6 a 10 jugadores. - Petos de 2 colores diferentes. - Campo de 10x10, 15x15. - Balones 	Los jugadores trotan en el espacio mezclándose	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando un jugador se cruza con otro, ambos se agarran por la cintura. - Un equipo agarra al otro. <p>Respeto de la regla</p> <ul style="list-style-type: none"> - No hacer daño. - No hacerse daño. - No dejarse hacer daño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reducir o aumentar el espacio. - Aumentar el número de jugadores. - Golpearse sobre los hombros al cruzarse con o sin balón, y solamente cuando al que golpeamos sobre los hombros nos está mirando a los ojos. - Solo se tocan o cogen los jugadores del mismo equipos o solo del equipo contrario.
LOS CONEJOS Y LOS ZORROS					
E5	<p>Rojos Coger y tirar al suelo</p> <p>Azules Conseguir sobrepasar la línea</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 2 equipos de 6 a 10 jugadores. - Petos de 2 colores diferentes. - Campo de 10x10, 15x15. - Balones. 	<p>Los Azules están a cuarto patas.</p> <p>Los Rojos de rodillas agarran a los azules por la cintura.</p> <p>A la señal los azules deben tratar de llegar hasta la línea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la totalidad del brazo en el agarre de cintura. - Los azules deben estar todo el tiempo a cuatro patas. - Jugar con un tiempo dado. - 1 punto para los azules si consiguen pasar la línea. <p>Respeto de la regla.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Igual que en 4. 	<ul style="list-style-type: none"> - Salida uno junto a otro sin agarre previo. - Salida de pie con o sin balón para los azules. - Salida de pie, con o sin agarre previo para los rojos. - Acercar o alejar la línea de llegada.
COYOTES Y CANGUROS					
E6	<p>Rojos Se desplazan con pies juntos sin dejarse coger</p> <p>Azules Cogen y hacen caer</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 2 equipos de 6 a 10 jugadores. - Petos de 2 colores diferentes. - Campo de 10x10, 15x15. - Balones 	<p>Los rojos se desplazan pies juntos</p> <p>Los azules se desplazan a 4 patas sin salirse del espacio</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 coyote para cada canguro. - Los coyotes no agarran por encima de la cintura. - Los canguros caídos salen del espacio por seguridad. - Jugar en un tiempo dado. - 1 punto por cada canguro caído. <p>regla Igual que en 4.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los canguros llevan un balón en las manos. - Los coyotes pueden tirar todos los canguros que quieran. - Reducir el tamaño del campo. - Aumentar el número de jugadores.


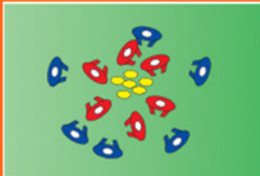

Ejercicios

Nº	Objetivo	Organización	Lanzamiento	Consignas	Variantes
POLICÍAS Y LADRONES					
E7	Luchar para conservar el balón o recuperarlo	<ul style="list-style-type: none"> - 2 equipos de 6 a 10 jugadores. - Petos de 2 colores diferentes. - Campo de 10x10, 15x15. - Balones 	<p>2 policías con balón y 2 ladrones</p> <p>A la señal los ladrones intentan robar el balón mientras que los policías tratan de conservarlo el mayor tiempo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ningún jugador tiene derecho a hacer caer al otro. <p>Respeto de la regla</p> <ul style="list-style-type: none"> - No hacer daño. - No hacerse daño. - No dejarse hacer daño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reducir o aumentar el tamaño del campo. - Aumentar el número de jugadores. - Autorizar pases.
LOS LAGARTOS					
E8	Pasar el balón estando en el suelo	<ul style="list-style-type: none"> - 2 equipos de 6 a 10 jugadores. - Líneas a 3 metros. 	<p>A la señal, carrera de relevos</p> <p>Reptar con el balón en las manos, una vez superada la línea, entregar al compañero que repite la acción en sentido contrario</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El pase debe de ser desde tumbado, sin ponerse de rodillas. <p>Respeto de la regla</p> <ul style="list-style-type: none"> - No hacer daño. - No hacerse daño. - No dejarse hacer daño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Salida de pie. - Salida de pie con o sin balón. - Acercar o alejar la línea de llegada.
EL BLOQUEA PASE					
E9	Recoger Empujar Dar	<ul style="list-style-type: none"> - Grupos de 3 jugadores. - Campo de 10x10, 15x15. - 1 balón cada 3. 	<p>Los portadores avanzan, posan el balón en el suelo y se colocan de defensores.</p> <p>El 1er apoyo recoge el balón y va al contacto y entrega el balón al 2º apoyo, que la vuelve a posar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 El jugador defensor no disputa el balón. <p>Respeto de la regla</p> <ul style="list-style-type: none"> - No hacer daño. - No hacerse daño. - No dejarse hacer daño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Balón posado en el suelo en vez de ser pasado. - El apoyo arranca el balón. - Reducir el tamaño del campo. - Aumentar el número de jugadores.

Ejercicios

Nº	Objetivo	Organización	Lanzamiento	Consignas	Variantes
TORTUGAS QUE LUCHAN					
E10	<p>Rojos Se quedan sobre sus apoyos y tratan de voltear a los Azules</p>	<p>- 2 grupos de 8 a 12 jugadores.</p> 	<p>- Los rojos y los azules se colocan a 4 patas.</p> <p>- 1 rojos con un azul</p> <p>- A la señal, los rojos voltean a los azules y tratan de pegar sus hombros contra el suelo</p>	<p>- Los jugadores deben estar de pie y no pueden soltarse.</p> <p>- Jugar en un tiempo dado.</p> <p>- 1 punto por cada jugador que sobrepasa la línea.</p> <p>Respeto de la regla</p> <p>- No hacer daño.</p> <p>- No hacerse daño.</p> <p>- No dejarse hacer daño.</p>	<p>- Rojos y azules juegan el mismo rol.</p> <p>- Salida espalda contra espalda con la línea entre los dos jugadores.</p> <p>- Salida uno detrás de otro y del mismo lado de la línea.</p> <p>- Igual pero empujando.</p>
LA RED PARA PECES					
E11	<p>Los rojos tratan de salir y los azules son la red que lo impide</p>	<p>- 2 grupos de 8 a 12 jugadores.</p> 	<p>Los azules se agarran con mano y muñeca y hacen un círculo</p> <p>Los rojos se sitúan en el centro</p> <p>A la señal los rojos tratan de salir</p>	<p>- Ambos equipos deben jugar de pie.</p> <p>- Jugar en un tiempo dado.</p> <p>- 1 punto por cada pez que se escapa.</p> <p>Respeto de la regla</p> <p>- No hacer daño.</p> <p>- No hacerse daño.</p> <p>- No dejarse hacer daño.</p>	<p>- Aumentar el número de jugadores</p> <p>- Ambos equipos juegan de rodillas</p>
JUEGO DE LA FRONTERA					
E12	<p>Los rojos tiran y los azules resisten</p>		<p>Ambos equipos, a un lado de la línea, agarrados por las muñecas</p> <p>Los rojos se sitúan en el centro</p> <p>A la señal los rojos tiran para tratar que los azules atraviesen la línea</p>	<p>- Los jugadores deben estar de pie y no pueden soltarse.</p> <p>- Jugar en un tiempo dado.</p> <p>- 1 punto por cada jugador que sobrepasa la línea.</p> <p>Respeto de la regla</p> <p>- No hacer daño.</p> <p>- No hacerse daño.</p> <p>- No dejarse hacer daño.</p>	<p>- Rojos y azules juegan el mismo rol.</p> <p>- Salida espalda contra espalda con la línea entre los dos jugadores.</p> <p>- Salida uno detrás de otro y del mismo lado de la línea</p> <p>- Igual pero empujando.</p>

Ejercicios

Nº	Objetivo	Organización	Lanzamiento	Consignas	Variantes
LOS COCHES DE CHOQUE					
E13	Correr, hacer pases y tocarse	<ul style="list-style-type: none"> - 2 equipos de 6 a 10 jugadores. - Petos de 2 colores diferentes. - Campo de 10x10, 15x15. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los jugadores trotan ocupando el espacio y haciéndose pases. - A la señal los jugadores se dan golpecitos en los hombros 	<ul style="list-style-type: none"> - Chocar hombro con hombro suave cuando me cruzo con un jugador y mirarse a los ojos en el momento del choque. <p>Respeto de la regla</p> <ul style="list-style-type: none"> - No hacer daño. - No hacerse daño. - No dejarse hacer daño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reducir o aumentar el espacio. - Aumentar el número de jugadores. - Chocar teniendo el balón o no. - Percutir con los del mismo color, o solo del color contrario.
LAS GALLINAS Y LOS ZORROS					
E14	Conservar o recuperar el balón	<ul style="list-style-type: none"> - 2 equipos de 6 a 12 jugadores 	<ul style="list-style-type: none"> - Los rojos tienen un balón cada uno y corren en el mismo espacio que los azules - A la señal, los rojos se reagrupan a 4 patas con los balones en el centro. - Los azules deben tratar de recuperar los balones 	<ul style="list-style-type: none"> - Ambos equipos deben jugar a 4 patas. - Jugar en un tiempo dado. - 1 punto por cada balón recuperado. <p>Respeto de la regla</p> <ul style="list-style-type: none"> - No hacer daño. - No hacerse daño. - No dejarse hacer daño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reagruparse y hacer el círculo de pie.
LOS GATOS Y LOS PÁJAROS					
E15	Los rojos no deben dejarse coger con el balón. Los azules tratan de coger a los portadores y tirarlos al suelo	<ul style="list-style-type: none"> - 2 equipos de 6 a 10 jugadores. - Petos de 2 colores diferentes. - Campo de 10x10, 15x15. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los rojos corren por el espacio y se hacen pases entre ellos - Los azules tratan de coger y tirar a los portadores 	<ul style="list-style-type: none"> - Un rojo contra 1 azul. - No se puede derribar agarrando por encima de la cintura. - Jugar en un tiempo dado. - 1 punto por cada jugador caído. <p>Respeto de la regla</p> <ul style="list-style-type: none"> - No hacer daño. - No hacerse daño. - No dejarse hacer 	<ul style="list-style-type: none"> - Los azules pueden tirar a varios jugadores rojos. - Reducir el espacio. - Aumentar el número de jugadores.

Ejercicios

Nº	Objetivo	Organización	Lanzamiento	Consignas	Variantes
EL TRIANGULO					
E16	Defender mi diana y poner el balón en las otras dos dianas		<ul style="list-style-type: none"> - Lanzamiento en el centro, los tres jugadores agrupados - El juego comienza con un lanzamiento del balón al aire, por encima de sus cabezas 	<ul style="list-style-type: none"> - Cada jugador defiende su diana, pero puede marcar en las otras dos. - El primer jugador que consigue 3 o 5 dianas se convierte en árbitro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los puntos encajados son descontados del total de los puntos marcados.
MULTIBALÓN DE 1 CONTRA 1 A N CONTRA N					
E17	Jugar 1 contra 1 y avanzar para asegurar el apoyo del portador	<p>Los jugadores y los balones se numeran de 1 a 5. A la señal cada utilizador va a recoger su balón e intenta marcar un ensayo pese a su oponente directo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidado con los aspectos de seguridad y que los jugadores se queden en su pasillo de juego. - Variar las numeraciones para que las distancias de carrera sean equilibradas entre los diferentes jugadores. - Si los jugadores se molestan mucho durante la carrera hacerles salir de una posición axial respecto a los campos 	<ul style="list-style-type: none"> - 1- Anunciamos los números de 2 o 3 balones. Los jugadores correspondientes a estos números van y recogen el balón o les toca defender, los otros jugadores utilizadores se reparten como quieren, los otros jugadores oponentes se reparten en función de las amenazas creadas - 2- Se anuncian 1 o varios números pero cualquier jugador puede ser el que coja el balón. Los otros deberán adaptarse como apoyos defensivos u ofensivos 	
LA GRAN MUDANZA					
E18	Luchar, empujar al adversario, resistir al empuje del contrario	<ul style="list-style-type: none"> - Los rojos trotan por el espacio. A la señal, los azules tienen que sacarlos del campo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Definir claramente las intervenciones eliminando cualquier gesto peligroso - Reglar las diferentes posibles caídas, por ejemplo: dejar levantarse al jugador? Posibilidad de arrastrarlo?... Etc - Valorar las acciones de empuje sobre las acciones de tracción. La dimensión del campo adaptada a los recursos de los jugadores. 		<p>Las reglas se orientan sobre el reparto de las tareas y sobre la calidad de las actitudes en el combate. El marcador puede establecerse, ya sea contando el número de jugadores sacados en un tiempo dado o el tiempo consumido para sacar al conjunto de los adversarios.</p>

