

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE RUGBY

PLAN DE FORMACIÓN DE JUGADORES MENORES DE 18 AÑOS

Dirección Técnica Nacional



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





Los niveles de juego

Es necesario diferenciar entre el nivel de juego y la edad cronológica del jugador.

Si un jugador ha comenzado a jugar relativamente pronto (7-8 años) y ha tenido un proceso de formación correcto es posible que llegue a los 13-14 años con nivel de juego que nos permita observar los comportamientos descritos para el Nivel 3 o 4. No obstante, nos encontramos con frecuencia jugadores de estas edades que, por haber comenzado tarde o por no haber seguido un adecuado proceso de formación, su nivel de juego está más próximo a los comportamientos descritos en los Niveles 1 y 2.

Es obvio que en estos casos es necesario que los entrenadores sean conscientes del nivel de juego que es capaz de desarrollar un jugador. Más importante que la edad, es el punto de partida para, partiendo de sus conocimientos previos, ayudar al jugador en su formación.

Si jugadores de 15 años no tiene resueltos los problemas afectivos (miedo al contacto), no avanzan con determinación, no son capaces de asegurar la continuidad del movimiento que avanza, o no han desarrollado los mecanismos básicos de percepción y toma de decisiones, deben trabajar sobre estos aspectos (más propios del nivel 1 y 2) antes de progresar a situaciones de un nivel más avanzado. En estos casos pueden realizar actividades de las que aparecen en el plan de formación para menores de 13 años.

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 avanzan 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

Psicológicos y sociológicos

Divertirse combatiendo lealmente.
Regular su energía 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, que tengan un potencial de aprendizaje con la finalidad de permitir a los jugadores implementar de manara práctica las competencias que ellos tienen de manara 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

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 deber ser necesariamente respetada.



Ejes de la construcción de un proyecto de juego

Fases de juego	Temas	Generalidades	Menores de 16 años	Menores de 18	
Fases de movimiento general	Circulación ofensiva	Construcción de un plan de circulación de jugadores	Preparar la continuidad después de desarrollar una forma de juego. Crear incertidumbre en el adversario en el 1x1	Organizar la circulación de los jugadores para permitir amenazar el espacio con varias formas de juego simultáneamente Jugar el 1x1 y utilizar los apoyos al portador del balón: eje profundo o eje lateral	
	Circulación defensiva		Avanzar colectivamente y recolocarse en el eje profundo	Circular dentro de las cortinas defensivas para oponerse a las diferentes amenazas de los utilizadores	
	Juego penetrante	Avanzar lo máximo posible dentro del dispositivo adversario	Orientar su carrera en relación al adversario Avanzar o hacer avanzar directamente en el espacio libre Apoyar en el eje al portador del balón Mantenerse de pie	Establecer y mantener el ritmo del movimiento. Evitar la ralentización del movimiento. Utilizar la menor anchura de campo posible	
	Juego desplegado	Hacer avanzar a un compañero desmarcado	Orientar su carrera para detener/fijar al adversario directo Pasar el balón dando velocidad a la circulación	Establecer y mantener el ritmo del movimiento. Diversificar las velocidades de carrera Crear y conservar los intervalos sobre todo el ancho del campo	
	Juego al pie	Escapar de la presión y restablecer el equilibrio	Juego al pie para ganar espacio (touche)	Juego al pie de lanzamiento de juego Juego al pie a touche Perfeccionamiento del gesto	
		Invertir la presión y crear un desequilibrio	Patada a seguir dentro del campo	Llegar a la caída del balón al mismo tiempo que el adversario Organizar la primera cortina defensiva	
		Explotar un desequilibrio		Llegar al punto de caída del balón antes que el adversario, recuperar el balón y acentuar el desequilibrio y/o marcar.	
	Contraataque desde 1º y 2º cortina Contraataque desde el plano profundo	Cambiar de rol utilizador/oponente	Reaccionar rápidamente a la desorganización del equipo contrario: para los utilizadores, acelerar el movimiento en los espacios libres y recolocarse para participar en el contraataque; para los oponentes, reactivarse hacia las tareas defensivas.	Invertir la relación de fuerzas en la forma de juego adecuada con independencia del lugar de recuperación.	
	Respeto de las reglas fundamentales			INTEGRADAS	



Ejes de la construcción de un proyecto de juego

	Temas		Generalidades	Menores de 16 años	Menores de 18
Fases de fijación (parada del balón)	Gestión de luchas y contactos	Placajes, blocajes	Retrasar la circulación del balón	Aguantar el placaje. Proteger el balón. Placar con seguridad. Recuperar el balón Asegurar el apoyo interno para conservar o recuperar el balón y utilizarlo.	
		Rucks	Controlar al oponente y los tiempos de liberación del balón	Elegir de manera pertinente la forma de reagrupamiento. Controlar las acciones en el reagrupamiento y los principios de su construcción	Elegir participar en un reagrupamiento o mantenerse en la reserva Hacer el balón disponible en función de la relación de fuerzas Reforzar las acciones en el contacto Distribución de roles
		Mauls			
	Relanzar el movimiento	Desequilibrio favorable	Para los utilizadores: Elegir el lado y la forma de juego a utilizar	Mantener la iniciativa en el juego Dar velocidad al movimiento	Reorganizarse, desplazarse para encontrar rápidamente el plan de circulación de jugadores y conservar el desequilibrio favorable y la iniciativa en el juego
		Equilibrio			
		Desequilibrio desfavorable	Reinvertir la presión mediante juego al pie	Desplazar el eje de presión para revertir la relación fuerza y liberarse de la presión ejercida.	
		Desequilibrio favorable	Para los oponentes: Tomar información sobre el desplazamiento de los utilizadores y oponerse	Mantener y acentuar la presión	Reforzar la organización establecida. Acentuar la presión ejercida pero sin precipitarse para no desorganizarse
		Equilibrio			
		Desequilibrio desfavorable			
	Respeto de las reglas complementarias			Conocer la reglas de placador/placado, del maul y del ruck	Dominar las reglas de los reagrupamientos. Profundizar en la regla de placador/placado



		Temas	Generalidades	Menores de 16 años	Menores de 18	
Fases ordenadas	Melé	Preparación, seguridad	Actitudes individuales	Musculatura core - posturas (espalda, cabeza, piernas) Apoyos bajos – apoyos altos - equilibrio Atentos a la entrada - Respiración.	Refuerzo de la actitudes de menores de 15 años. Sensibilizar al jugador de su responsabilidad en la seguridad de sus compañeros y adversarios.	
		Conquista	Posiciones Juego al puesto	Organización colectiva	Respetar los diferentes tiempos de preparación para la entrada en melé. Asegurar los agarres. Asegurar el talonaje y la circulación del balón dentro de la melé. Coordinación introducción-talonaje	Reforzar agarres / bloqueos. Control de del empuje. Imponer presión y reaccionar a los presiones del adversario. Coordinación Introducción - talonaje - empuje. Control de la salida del balón y de la orientación del juego
		Lanzamientos		Crear un desequilibrio favorable	Establecimiento de sistemas ofensivos y defensivos simples (por el abierto o por el cerrado) que integren el plan de circulación de jugadores. Ganar la línea de ventaja.	Organización de sistemas complejos en los que varios jugadores se proponen como posibles penetradores. En función del jugador utilizado, los jugadores disponibles se redistribuyen según el plan de circulación de jugadores.
		Reglamento			Organización de la melé. Principio y fin de la melé	
	Saques	Preparación, seguridad	Actitudes individuales	Pateador : precisión del saque (concepto de zona) Receptor : apreciar la trayectoria del balón, pedir el balón y cogerlo	Pateador: la calidad del saque debe permitir recuperar el balón o poner al adversario bajo una gran presión. Receptor: asegurar una conquista aérea, aguantar la carga de los oponentes, hacer el balón disponible.	
		Conquista	Posiciones Juego al puesto	Organización colectiva	Anunciar el lado y la profundidad del saque. Trabajar la coordinación receptor – apoyos. Elegir entre 1. Reforzar la conquista o colocarse para la reutilización 2. Presionar la conquista o colocarse en oposición	Especialización del bloque receptor - apoyos Profundizar y reforzar las competencias trabajadas con los menores de 15 años.
		Lanzamientos		Crear un desequilibrio favorable	Relanzamiento después de los bloqueos del juego	Tener una respuesta adaptada a la relación de presión (relanzamiento después de los bloqueos)
	Golpes francos y de castigo			Ganar terreno	Apreciar si la defensa está organizada o desorganizada. Elegir la forma de juego adecuada.	Lanzamientos de juego dinámicos retomando rápidamente el plan de circulación de jugadores. juego al pie largo. Intento de ensayo.
	Touche	Preparación, seguridad	Actitudes individuales	Lanzador: control de diferentes trayectorias (tensa, bombeada, Saltador: se desmarca o cubre a su adversario directo, salto vertical en equilibrio, desarrollo de la musculatura core, control del balón. Apoyo : apuntalamiento del saltador, consolidación de la conquista.	Lanzador: apropiación de una técnica de lanzamiento, con destino móvil y variantes. Saltador: estabilidad y equilibrio en el salto, desmarcarse, lucha aérea. Apoyo: ayuda en el salto y en la seguridad del saltador, rapidez de intervención, control de los pies.	
		Conquista	Posiciones Juego al puesto	Organización colectiva	Sincronización Lanzador – Saltador, elección del número de saltadores y de la zona de lanzamiento Permuta de jugadores en el alineamiento	Sincronización Lanzador-Saltador-Apoyos, concepto de diferentes bloques, circulación de jugadores en el alineamiento Distribución de roles tras bajar el balón.
		Lanzamientos		Crear un desequilibrio favorable	Establecimiento de sistemas ofensivos y defensivos simples (con los delanteros o con los tres cuartos) que integren el plan de circulación de jugadores. Ganar la línea de ventaja.	Organización de sistemas complejos en los que varios jugadores se proponen como posibles penetradores. En función del jugador utilizado, los jugadores disponibles se redistribuyen según el plan de circulación de jugadores.
		Reglamento			Derechos y deberes en el alineamiento, líneas de fuera de juego. Principio y fin de la touche	



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.

S1

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:

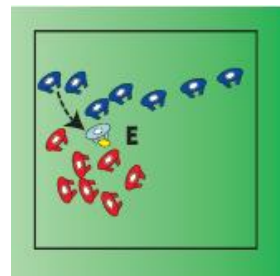
Para todos: respeto del reglamento y consignas

Criterios de éxito:

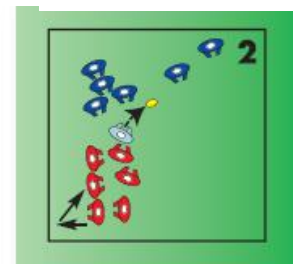
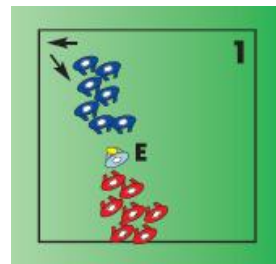
Los atacantes superan la cortina defensiva sin bloqueo prolongado

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

- ➔ 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 problemas a los atacantes

- ➔ Reducir el desequilibrio generado por el prelanzamiento

Para hacer evolucionar la situación

Variantes

Efectos buscados

Todas la variantes posibles de la relación de fuerzas (desde las más favorables a las más desfavorables)

- ➔ 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, juego desplegado

Objetivos

Ámbito Prioritario: Afectivo, Perceptivo y decisonal

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.

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

S 2

Organización

Grupo: 2 atacantes y 2 defensores

Espacio: ancho: 15 metros, longitud: 20 metros

Tiempos: 3 o 4 balones por equipo

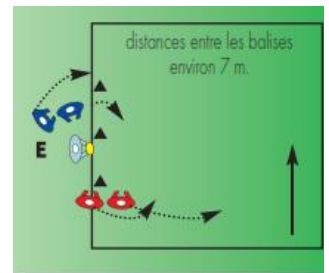
Material: balón, conos y petos.

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:

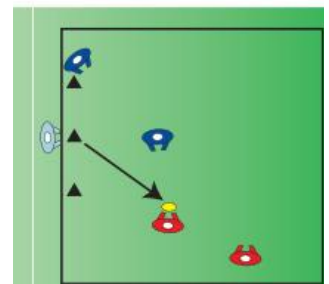
Cuando E lanza el balón al aire los atacantes se desplazan a lo ancho del espacio y los defensores entran por los conos correspondientes. No podrán avanzar (pasar el nivel de su cono) hasta que E pase el balón al primer atacante.



Consignas, reglas:

Para todos: respeto del reglamento. Para los atacantes respeto de las consignas vinculadas al lanzamiento. Si hay bloqueaje 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 hacer evolucionar la situación	
Variantes	Efectos buscados
Hacer evolucionar el número de jugadores (2+1 x 2) y 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

Fase de movimiento general

Circulación defensiva

Objetivo(s)

Dominante: Perceptiva y decisional más técnica

Ser Capaz:

- De organizarse defensivamente
- Realizar el cuadrage defensivo
- Recuperar y contraatacar

Comportamientos esperados

Utilizadores: Informarse, pre-actuar, anticipar, comunicar

- 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

Oponentes: 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
- Si estoy al exterior en relación al movimiento lateral del balón me mantengo al marcaje de un jugador
- Si estoy al interior en relación al movimiento lateral del balón (guardaespaldas) continuo avanzando (apoyo defensivo) ya sea para ayudar al defensor directo del portador del balón a tirarlo al suelo, ya sea para recuperar el balón

S3

Organización

Grupo: Cuatro jugadores por equipo

Espacio: ancho: suficientemente amplio para permitir un segundo ataque en el mismo sentido y los contraataques, longitud: 1,5 veces el ancho + 2 zonas de marca (30-40 m)

Tiempos: secuencia de juego de 1 a 2 minutos, 4 o 5 balones por equipo

Material: 2 balones.

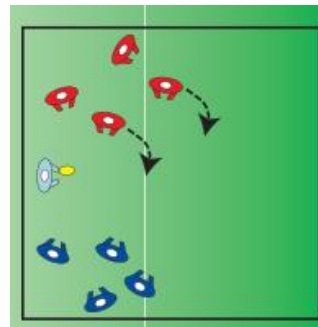
Objetivo: Marcar a partir del lanzamiento de juego

Puntuación: 5 puntos por ensayo, 3 puntos si la línea de ventaja es franqueada y el balón recuperado.

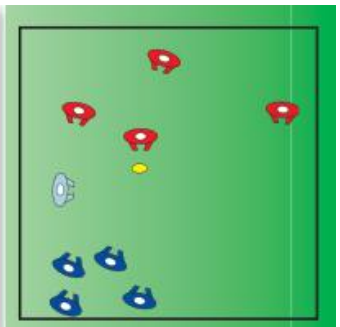
Lanzamiento del juego:

El educador se desplaza con los 2 equipos, ala señal "1" los atacantes pueden desmarcarse a lo ancho. A la señal "2" el juego comienza y los defensores deben reorganizarse para oponerse, recuperar y contraatacar.

Señal 1



Señal 2



Para evaluar - regular

Comportamientos observados

Intervenciones posibles

Los jugadores circulan de manera incoherente y poco económica

→ Recordar las reglas de acción y proponer referencias de circulación

Los jugadores no se comunican entre ellos

Los jugadores no avanzan para defender

Placajes fallados

→ Ejercicios de placaje

Para hacer evolucionar la situación

Variantes

Efectos buscados

Reducir el tiempo entre la señal "1" y "2"

→ Tener cada vez menos tiempo para organizarse en defensa

Dar consignas a los atacantes

→ Dirigir el tipo de respuesta defensiva esperada, verificar la calidad de la comunicación



El aprendizaje

Fase de movimiento general

Alternancia Juego Penetrante –desplegado

Objetivos

Ámbito Prioritario: Perceptivo y decisional, Técnico

Que los jugadores sean capaces de:

- Construir y utilizar las referencias que les permitan percibir el momento de transformación
- Realizar de manera óptima esta transformación
- De utilizar eficazmente el juego desplegado

Comportamientos esperados

Todos: Informarse, pre-actuar, anticipar, comunicar

Portador: Decide la transformación del juego antes de que se pare el balón (percibe la modificación de la relación de fuerzas generada por el juego penetrante)

Apoyo Axial: Juega un rol de pivote, **no** recibe el balón a la altura del portador y en velocidad. Pasa al jugador situado abierto en el eje lateral.

Apoyos en el eje lateral: Se desplazan en número suficiente y con el ritmo adecuado, con la profundidad necesaria, para correr de frente y desmarcarse de los defensores u obligar a la defensa a estirarse, lo que provocará otros ejes de penetración.

La intervención sobre el balón, las formas de pase, las carreras con balón, estarán en función de la evolución de la relación de fuerzas (desequilibrio numérico o posicional, potencial de la configuración de juego, etc)

S 4

Organización

Grupo: 6 vs 1 + 4 + 1

Espacio: Ancho: 30 metros. Largo: 30 metros

Tiempos: 6 balones por equipo

Material: un balón, conos y petos.

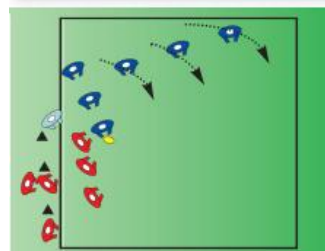
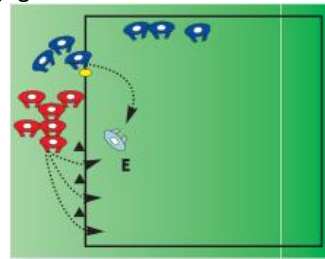
Objetivo: Marcar

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

Consignas, reglas: Defensa sobre el balón y defensa total

Criterios de éxito: Fijación de la defensa seguida de desbordamiento

Lanzamiento del juego: Variante de la situación “mejora del juego penetrante” (agotamiento de esta forma de juego o consecuencia de los efectos de esta forma de juego por una concentración o fijación de la defensa) con jugadores atacantes situados laterales al exterior en *reserva*.



El 1^{er} atacante lanza el balón al educador, lo que desencadena el inicio del movimiento de todos los jugadores (atacantes y defensores). El educador devuelve el balón al 1^{er} atacante. Los defensores entran por tres conos (1 por el 1^o, 4 por 2^o y 1 por el 3^o)

Para evaluar – regular

Comportamientos observados

Intervenciones posibles

El portador no avanza o avanza demasiado (con el consiguiente bloqueo del balón)

Trabajo del juego penetrante

El jugador pivote se involucra en el contacto

Trabajo de la transformación del juego : percepción del momento mediante la mejora de la percepción de la presión defensiva, establecimiento de “códigos o señales” (relación portador – apoyo axial)

Los apoyos en el eje lateral no actúan de manera eficaz (carreras laterales, no hay avance, se caen balones)

Verificar que disponen de tiempo suficiente para colocarse correctamente e insistir en el trabajo del juego desplegado

Para hacer evolucionar la situación

Variantes

Efectos buscados

Agotamiento más o menos rápido del juego en penetración

➔ Variar la presión para mejorar la percepción y la calidad de la elección del momento de transformación del juego y hacer la situación más o menos fácil de jugar.

Elección del lado de la transformación dando consignas a la defensa (pre posicionamiento o desplazamientos preestablecidos en el desarrollo de la acción)

➔ Reforzar la toma de información, evitar formas estereotipadas de jugar



El aprendizaje

Fase de movimiento general

Alternancia de Juego Desplegado-Juego al pie

Objetivos

Ámbito Prioritario: Perceptivo y decisonal, Técnico

Que los jugadores sean capaces de:

- Construir y utilizar las referencias que les permitan percibir el momento de transformación
- Realizar eficazmente el juego al pie

Comportamientos esperados

Todos: Informarse, pre-actuar, anticipar, comunicar

Portador:

- Toma la información que le permite tomar consciencia del momento y de la forma de juego al pie: "absorción" de la red defensiva, todos en 1ª cortina, compañeros disponibles para seguir el juego al pie.
- Pasa al pie en un espacio libre más o menos profundo
- Maneja las condiciones técnica para que el juego al pie tenga éxito (pone el cuerpo de pantalla, está en equilibrio, actúa cerca del contrario ...)
- El pateador o sus compañeros, respetando la regla de fuera de juego, llegan al menos al mismo tiempo que el adversario sobre el balón.

S5

Organización

Grupo: 6 vs 6

Espacio: Ancho: 40 metros. Longitud: 80 metros

Tiempos: 6 balones por equipo

Material: un balón, conos y petos.

Objetivo: Marcar

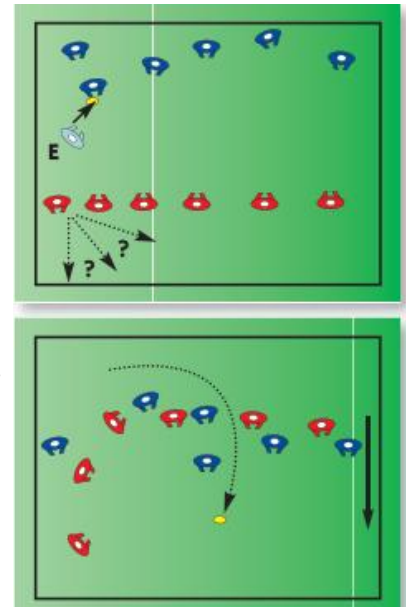
Puntuación: 3 pts por ensayo; 1 pt por recuperar el balón después de haberlo pateado

Consignas, reglas: Defensa hombre a hombre más o menos abierta. Cuidado con el fuera de juego.

Criterios de éxito: El juego al pie permite al equipo en ataque avanzar, recuperar el balón y encadenar de nuevo el juego.

Lanzamiento del juego:

En juego desplegado, una vez que se ha elegido un sentido de ataque no se puede cambiar la dirección del juego. Una vez realizado el juego al pie, el contrario tendrá la posibilidad realizar una parada de volea o de contraatacar con juego real.



Para evaluar - regular

Comportamientos observados

Intervenciones posibles

La elección se realiza demasiado tarde (bloqueo del balón)

→ Trabajo 2 vs 2

La elección se realiza demasiado pronto

→ Trabajo de 2 atacantes vs 2 defensores + 1 con consignas de desplazamiento

El adversario recupera el balón sin presión

Para hacer evolucionar la situación

Variantes

Efectos buscados

Jugar con la presión defensiva y con las reglas del contraataque

→ Construcción por el pateador de las condiciones que le van a permitir realizar adecuadamente el juego al pie ("comfort" necesario, posición corporal ...) y reforzar las exigencias respecto al posterior desarrollo (posibilidad de lucha y contraataque)

Jugar a tocar seguido de juego real a partir de que se patea

→ Poner menos presión sobre el pateador para asegurar una mejor calidad en el gesto técnico y trabajar principalmente sobre las acciones de sus compañeros y el eventual contra-ataque



El aprendizaje

Fase de movimiento general

Alternancia Juego Desplegado-Penetrante

Objetivos

Ámbito Prioritario: Perceptivo y decisional, Técnico

Que los jugadores sean capaces de:

- Construir y utilizar las referencias que les permitan percibir el momento de transformación
- Realizar eficazmente esta transformación

Comportamientos esperados

Todos: Informarse, pre-actuar, anticipar, comunicar

Portador: Decide la transformación antes de que se pueda bloquear el balón (busca información sobre la modificación de la relación de fuerzas generada por el juego desplegado). Orienta su carrera ligeramente hacia dentro para habilitar un pasillo de penetración al jugador *apoyo axial*.

Apoyo axial: Se mantiene en el interior del jugador que le precede e interviene cuando el portador del balón le “abre la puerta”. Encadena penetrando en el eje profundo o con un pase sobre el eje lateral en función de la defensa.

Apoyo lateral: Continúa estirando la defensa para “abrir o mantener abierta la puerta” y facilitar el juego penetrante.

S6

Organización

Grupo: 6 vs 6

Espacio: Ancho: 20 metros. Longitud: 22 metros

Tiempos: 6 balones por equipo

Material: un balón, conos y petos.

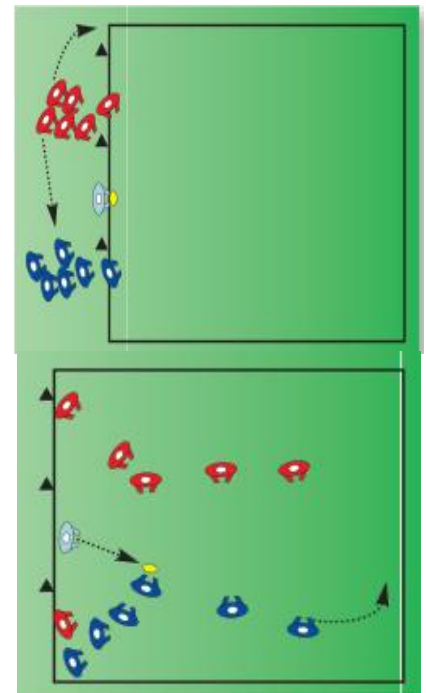
Objetivo: Marcar

Consignas, reglas: defensa hombre a hombre estricta (el juego desplegado no debe tener éxito)

Criterios de éxito: No hay detención del movimiento que avanza

Lanzamiento del juego: Lanzamiento al ataque con una disposición espacial abierta y en equilibrio numérico y posicional respecto a la defensa. Dos atacantes y dos defensores no salen hasta que se pone el balón en juego. El educador pasa al 2º o 3º atacante.

Se pueden dar instrucciones diferentes a los defensores que salen más tarde (más o menos profundos, defensa persiguiendo el balón desde el campo de los atacantes)



Para evaluar - regular

Comportamientos observados	Intervenciones posibles
El portador no avanza suficientemente	→ El portador debe dar la impresión de querer traspasar la 1ª cortina defensiva
El portador no toma suficientemente la iniciativa y no fija	→ Trabajo de 2+1 vs 2+1
Los apoyos están muy pasados (más allá del hombro interior)	→ Trabajo de 2+1 vs 2+1
Los compañeros al exterior dejan de “estirar” la defensa	→ Trabajo de 2+1 vs 2+1

Para hacer evolucionar la situación

Variantes	Efectos buscados
Dar el balón de manera aleatoria a un jugador	→ Evitar toda forma de estereotipo, insistir sobre estar en alerta constante y verificar realmente la construcción de referencias de los jugadores.
Retrasar o avanzar la defensa	→ Hacer que la situación sea más o menos compleja de leer y de resolver
	→ Reforzar la necesidad para el portador del balón de avanzar antes de hacer penetrar.



El aprendizaje

Fase de movimiento general

Mejora del juego penetrante

Ámbito Prioritario: Técnico

Objetivos

Ser capaz de:

- Ser más eficaz en el juego penetrante
- Construir y afinar las referencias de circulación de jugadores y balón

Comportamientos esperados

Avanzar individualmente o hacer avanzar lo más rápidamente y profundamente posible consumiendo el menor ancho de campo posible

Portador: Pasa antes del contacto ofreciendo a su apoyo axial su pasillo de juego y continua su carrera para apoyar y acabar de fijar a su adversario directo. El balón debe ser controlado fácilmente por un compañero a toda velocidad “balón colgadito”.

Apoyo: Se mantiene en el hombro interior del portador y entra en su pasillo de juego acelerando en el momento del pase. Regula su carrera en función de la del portador para garantizar que *corre de frente* en el momento de recibir el pase.

S7

Organización

Grupo: 6 jugadores por equipo

Espacio: Ancho: 15 metros Largo: 22 metros

Tiempos: 6 balones por equipo

Material: 2 balones, conos y petos.

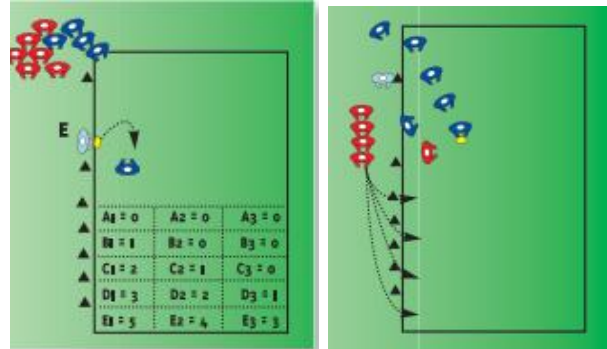
Objetivo: Avanzar profundamente, marcar

Puntuación: ver las zonas en el cuadro. Los puntos son adjudicados en función de los principios de eficacia descritos: avance profundo con poca consumición del ancho del campo.

Consignas, reglas: Reglas normales. Respetar los tiempos de entrada. Defensa real.

Criterios de éxito: La rapidez y la profundidad del avance. Consumición del ancho del campo.

Lanzamiento del juego: El educador pasa a un atacante “pivote”, es la señal de salida para los atacantes. Cuando el “pivote” recibe el balón pueden salir los defensores entrando en el campo cada uno por detrás del cono y avanzando para defender.



Para evaluar – regular		Para hacer evolucionar la situación	
Comportamientos observados	Intervenciones posibles	Variantes	Efectos buscados
Bloqueo inmediato del balón (zona A1)	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Insistir sobre la noción de pase antes del contacto y la capacidad de seguir corriendo después del pase. ➔ Pedir que los pases no sean muy profundos ➔ Comprobar la posiciones corporales de los jugadores y su manera de llevar el balón (orientación de los hombros, utilizar el cuerpo de pantalla ...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Acercando o alejando los conos de entrada. • Modificando los momentos de entrada en juego • Dando el balón más cerca del equilibrio • Haciendo entrar a 1 o 2 defensores por el mismo cono que los atacantes • Permitiendo que varios defensores entren por el mismo cono 	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Hacer la situación más fácil o difícil de jugar ➔ Provocar una parada del balón para ayudar a los jugadores a construir referencias que les permitan elegir el momento de transformación del juego
Bloqueo del balón después de un desplazamiento muy lateral (zona 3)	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Para que el pase sea menos lateral, insistir para que los apoyos no anticipen al exterior del portador del balón. ➔ Comprobar que el portador ofrece de manera satisfactoria su pasillo de juego y que asegura rápidamente el apoyo interno después de pasar. ➔ Comprobar las trayectorias de carrera de los apoyos justo antes de recibir el balón. 		



El aprendizaje

Fase de movimiento general

Mejora del juego desplegado

Objetivos

Ámbito Prioritario: Técnico

Que los jugadores sean capaces de:

- Ser eficaces el juego desplegado
- Construir y afinar las referencias de circulación de jugadores y balón

Comportamientos esperados

- Avanzar o hacer avanzar utilizando el ancho del campo
- Conservar y utilizar el espacio libre al exterior

Portador: Frena el barrido defensivo con su dirección de carrera y momento de pase, asegura la calidad del pase y el apoyo después de haber pasado el balón.

No portadores: Se desmarcan al exterior de sus adversarios directos para estirar el dispositivo defensivo adversario o desbordarlo. Detienen su carrera de desmarque a lo ancho cuando el compañero que le precede recibe el balón (señal para enderezar la carrera)

S8

Organización

Grupo: 6 vs 6

Espacio: Ancho: 50 metros. Largo: 22 metros

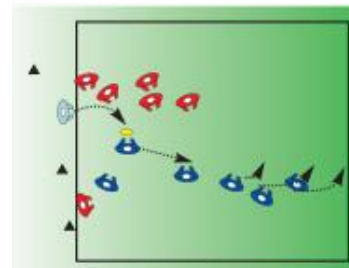
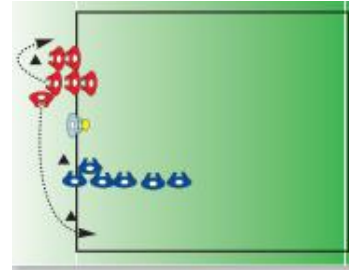
Tiempos: 6 balones por equipo

Material: un balón, conos y petos.

Objetivo: Marcar

Consignas, reglas: Respetar las consignas de lanzamiento, defensa real.

Criterios de éxito: Ensayos marcados, mantener y utilizar los espacios libres



Lanzamiento del juego: El educador pasa el balón a un jugador "pivote", los atacantes ocupan el espacio libre y se desmarcan de sus adversarios directos. La defensa da la vuelta al cono y se organizan colectivamente para impedir el desbordamiento.

Para evaluar – regular

Comportamientos observados **Intervenciones posibles**

No se detiene el barrido defensivo (carreras laterales, poco avance ...) → Insistir sobre la noción de profundidad útil y sobre las direcciones de carrera

Pases de poca calidad permiten a la defensa recuperar el retraso lateral inicial → Mejora gestual

Para hacer evolucionar la situación

Variantes **Efectos buscados**

Aumentar o disminuir el retraso lateral → Aumentar o disminuir la dificultad de la situación

Dar el balón al 2º, 3º, 4º o 5º atacante → Dar la posibilidad o no de tener jugadores en posición de apoyo axial



El aprendizaje

Fase de movimiento general

Circulación ofensiva

Objetivos

Ámbito Prioritario: Perceptivo y decisional

Ser capaz de:

- Avanzar solo o utilizando al compañero próximo
- Apoyar al portador del balón
- Impedir el avance solo y organizarse con los compañeros próximos para defender

Comportamientos esperados

Portador: Avanzo, trato de batir a mi adversario directo y utilizo a mi compañero mejor situado para avanzar antes de ser bloqueado

- Si no puedo evitar el contacto, me organizo (cabeza, espalda, caderas) para conservar el balón y hacerlo disponible a mis compañeros

No portador:

- Si estoy al exterior del portador del balón (el balón viene hacia mi), busco desmarcarme a lo ancho del campo
- Si soy el último pasador, intento ser más rápido en el apoyo interno que mi adversario directo. Si cogen a mi compañero con el balón, yo le ayudo a conservar y utilizar el balón
- Si voy en retraso respecto al movimiento lateral del balón (al interior), me acerco al portador del balón sin pasarme de largo para garantizar la continuidad o la conservación. Si el jugador de apoyo interno no está yo ocupo su lugar.

Defensores:

- Impido lo más rápidamente posible que los adversarios avancen. Si estoy cerca del portador del balón le placo, Si estoy lejos, me informo sobre la posición de mis compañeros y adversarios, me hago cargo de un atacante, y busco avanzar rápidamente con mis compañeros.

S9

Organización

Grupo: 4 vs 4

Espacio: Ancho: debe

permitir jugar en el mismo sentido si hay penetración o bloqueo. Largo: 2 veces el ancho + 2 zonas de ensayo

Tiempos: 4 balones por

equipo, varias tandas

Material: un balón,

Objetivo: Marcar

Lanzamiento del juego:

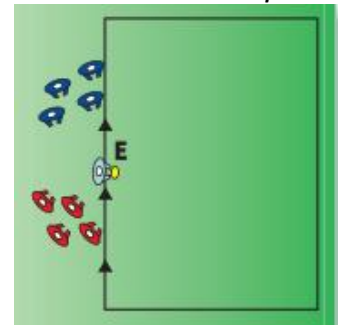
A la 1ª señal entran los atacantes en el campo.

A la 2ª señal entran los defensores y pueden avanzar cuando el educador pasa.

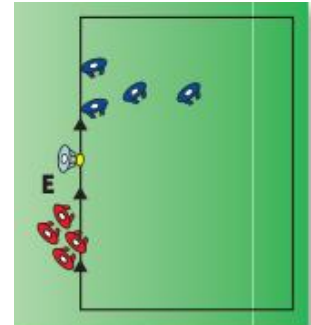
Consignas, reglas: Los defensores varían su organización defensiva: al principio siguiendo las consignas del educador, después a su propia iniciativa.

Criterios de éxito: Los atacantes baten las diferentes cortinas defensivas sin que haya bloqueos prolongados.

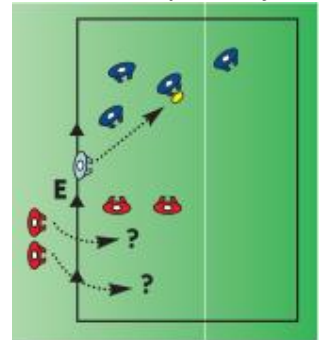
Posición de partida



1ª señal entran los atacantes



2ª señal entran diferentes tipos de defensa



Para evaluar – regular

Comportamientos observados

Intervenciones posibles

- | | | |
|---|---|--|
| Carreras laterales del portador | → | Poner en evidencia el “cierre de puertas” congelando la imagen |
| Dificultades para una ocupación eficaz del espacio, los atacantes permanecen centrados sobre el balón | → | Insistir en el concepto de desmarque, y construir con los jugadores una distribución lógica de los roles (¿quién se desmarca al exterior y quién apoya en el eje?) |
| Poca implicación defensiva de los defensores que entran por los conos más profundos | → | Dar puntos por las buenas actitudes defensivas |
| Buenas tomas de decisión pero mala ejecución motriz | → | Cerrar la situación para aislar los aspectos técnicos |

Para hacer evolucionar la situación

Variantes

Efectos buscados

- | | | |
|---|---|--|
| Utilizar todas las variantes posibles defensivas (situación de conos, defensores que entran por el mismo cono de los atacantes) y provocar diferentes relaciones de fuerzas (equilibrio, desequilibrio para el ataque, desequilibrio para la defensa) | → | Hacer vivir diferentes oposiciones y hacer emerger la eficacia de una buena distribución de roles (que es eficaz con independencia de la situación) |
| Utilizar el mismo tipo de estructura para el trabajo de la distribución defensiva dando consignas a los atacantes y pidiendo a la defensa que se adapte (añadir puntos) | → | Afrontar situaciones que generan el uso del juego al pie |
| | → | Hacer emerger la eficacia de una buena distribución de roles defensivos, trabajar sobre el tipo de comunicación necesaria para defender colectivamente |



El aprendizaje

Fase de movimiento general

Circulación ofensiva

Objetivos

Ámbito Prioritario: Perceptivo y decisonal

Que los jugadores sean capaces de:

- Crear colectivamente espacio para avanzar
- Avanzar solo o utilizando a los compañeros próximos
- Apoyar al portador del balón
- Oponerse al avance individual y colectivamente

Comportamientos esperados

Todos: Informarse, pre-actuar, anticipar, comunicar

Portador: Avanzo lo más derecho posible con velocidad, busco información sobre la posición de mis adversarios y compañeros.

Sigo avanzando o haciendo avanzar a mis compañeros desmarcados antes de que me bloqueen y acelero para apoyar.

Si no puedo evitar el contacto, me organizo para dar continuidad al juego con un off-load o yendo al suelo para hacer el balón disponible para mis compañeros.

No Portador (al exterior del balón): me desmarco antes de que el compañero que me precede reciba el balón. Cuando lo recibe endezco mi carrera.

No Portador (al interior del balón): apoyo a mi compañero colocándome a la altura de su hombro interior y preparándome para recibir el balón. Si el portador es cogido con el balón, yo voy a ayudarlo a conservar la posesión.

Defensores: yo avanzo rápidamente pero controlo mi velocidad para placar al portador antes de que pase el balón. Si no me fija con el pase, voy a placar al compañero del portador que recibe el balón.

S10

Organización

Grupo: 2+1 vs 2+1 **Espacio:** Ancho: 15 m. Longitud: 20 m.

Tiempos: 3 o 4 balones por equipo

Material: un balón, conos y petos.

Objetivo: Marcar más que el adversario

Puntuación: 5 pts por ensayo; 2 pt si se efectúa el pase a un jugador desmarcado

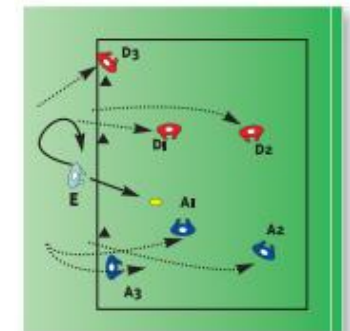
Consignas, reglas: respeto a las consignas de lanzamiento de juego para los defensores. (a) D1 defiende sobre A1 y D2 defiende sobre A2 o (b) D1 defiende sobre A1 y D2 defiende sobre A3

Criterios de éxito:

Se marcan ensayos sin que haya paradas del balón

Lanzamiento del juego:

a la 1ª señal los atacantes entran en el terreno de juego. A la 2ª, entran los defensores pero no pueden avanzar hasta que



Para evaluar - regular

Comportamientos observados	Intervenciones posibles
Los jugadores dudan a la hora de avanzar huyendo de los defensores	→ Facilitar el lanzamiento dando consignas precisas a los defensores. Jugar sobre el tiempo de salida del primer defensor.
Los jugadores no toman información sobre el jugador desmarcado	→ "congelar la imagen", hacer buscar....
Los jugadores no se comunican Tendencia a ir al contacto antes de intentar hacer avanzar al compañero	→ Incitar al jugador desmarcado a pedir el balón
Poca implicación en defensa Problemas con jugadores dominantes físicamente	→ Puntos por placajes buenos → Si son los atacantes hacer avanzar más deprisa a la defensa, si son los defensores hacerlo al revés

Para hacer evolucionar la situación

Variantes	Efectos buscados
Modificar las relaciones de fuerza	→ Hacer vivir una gran variedad de situaciones, evitar una forma de juego estereotipada
Eliminar la necesidad de pasar por los conos haciendo repetir varias veces la situación con los mismos roles	→ Aumentar la exigencia sobre la toma de decisión del portador del balón → Ayudar a los jugadores a "tomar referencias" sobre esta repartición de roles en el juego
Centrar el trabajo sobre la defensa dando consignas a los atacantes (quedarse con el balón, pasarlo, finta de pase, ...)	→ Aprendizaje de la cooperación defensiva



El aprendizaje

Fase de movimiento general

Contra-ataque

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

S 11

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

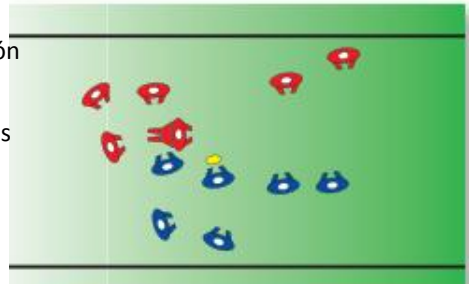
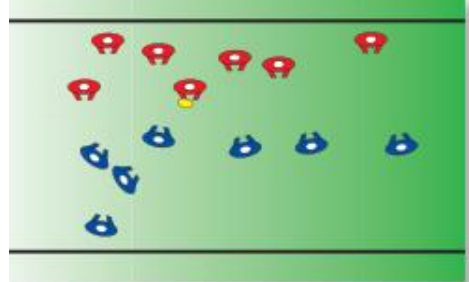
contraataque

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 defensores 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	→ 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 <i>consignas</i> que se dan al equipo que comienza atacando para <i>perder el balón</i> (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

Fases de fijación

Circulación defensiva y ofensiva

Objetivos

Ámbito Prioritario: Perceptivo y decisonal

Ser capaz de:

- Cerrar los espacios libres avanzando, recuperar el balón y contra-atacar
- Tomar información sobre los atacantes y sobre los compañeros para organizar con más eficacia la 1ª y 2ª cortina defensiva
- Mejorar las trayectorias de carrera en defensa y la eficacia del placaje

Comportamientos esperados

Todos: Informarse, pre-actuar, anticipar, comunicar

Defensores:

Organizamos la 1ª 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

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.

S 12

Organización

Grupo: 8 a 12 jugadores por equipo

Espacio: Ancho: lo más ancho posible correspondiente al nivel de juego. Largo: de 30 a 40 metros

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

Material: 2 balones, conos y petos.

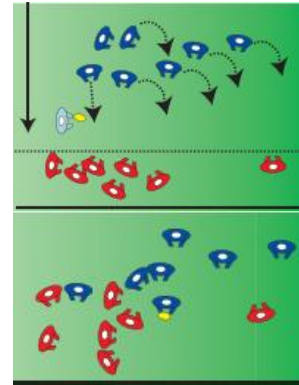
Objetivo: Marcar a partir del lanzamiento del juego

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 desplace 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

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 1ª cortina defensiva. No hay reorganización del la primera cortina defensiva ni se ejerce presión sobre 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 y hacer vivir toda la gama de relaciones de fuerza posibles: | → | Tener cada vez menos tiempo para elegir una estrategia en ataque |
| - Numérica | → | Adaptarse estratégicamente |
| - Posicional | | |
| - Potencial jugadores | | |



El aprendizaje

Fases de fijación

Gestión de luchas y contactos, relanzamiento del movimiento

Objetivos

Ámbito Prioritario: Perceptivo y decisional

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

Comportamientos esperados

Todos: Intervenir con control en las fases de fijación

Portador: Avanzo y hago avanzar a mi compañero antes de ser bloqueado (al igual que en el juego de los relevos)
Si voy al contacto, me organizo (cabeza, espalda, pelvis) para conservar el balón y hacerlo disponible para mis compañeros. Lo alejo del adversario y lo libero inmediatamente hacia 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:

- ya sea arrancando el balón si está visible, o
- empujando sobre el adversarios si el balón no visible

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.

S 13

Organización

Grupo: de 8 a 12 jugadores por equipo

Espacio: Ancho: 30 metros. Largo: 40 metros

Tiempos: 4 a 5 balones por equipo

Material: 2 balones, conos y petos.

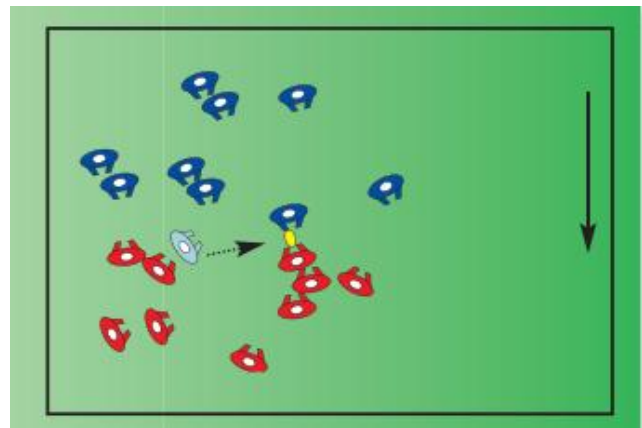
Objetivo: Marcar más que el adversario

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.



Para evaluar – regular

Comportamientos observados

Intervenciones posibles

- | | |
|--|--|
| Se pierden balones en el contacto | → Utilizar ejercicios, o reducir el número de jugadores para resolver los problemas técnicos |
| Los reagrupamientos no avanzan | → Dar puntos por los avances significativos, hacer ejercicios de empuje |
| Los jugadores no identifican la relación de fuerzas ni el rol del jugador. | → Centrar las intervenciones sobre los jugadores, hacer vivir las situaciones en grupos pequeños |
| Los jugadores no se recolocan o esperan al último momento para hacerlo | → y cambiar los reagrupamientos por lanzamientos del juego previos |
| Diferencias grandes 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 <i>al ralentí</i> , a la señal de "conserva" 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 | → Defender para recuperar y contra-atacar |



El aprendizaje

Fases de fijación

Gestión de luchas y contactos

Objetivos

Ámbito Prioritario: Técnico

Ser capaz de:

- Gestionar eficazmente los blocajes o placajes

Comportamientos esperados

Todos: luchar por intervenir eficazmente antes que el adversario

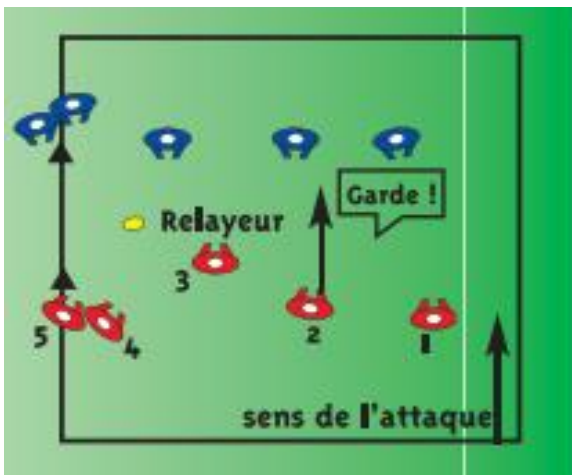
Atacantes: conservar el balón

Potador (jugador 2): mantenerse de pie protegiendo el balón mientras que lo hace disponible para el apoyo.

1^{er} apoyo (jugador 3): utilizar o arrancar el balón o empujar en función de la presión del adversario, lo mismo para el 2^o apoyo.

Defensores: Recuperar el balón

- Adversario del portador: llevar al portador al suelo
- 1^{er} apoyo: recuperar empujar sobre el adversario
- 2^o apoyo: igual que el primero
- 3er apoyo: utilizar el balón



S 14

Organización

Grupo: 5 (3+2) vs 5 (3+2)

Espacio: ancho: 35 longitud:22

Tiempos: 5 balones por equipo

Material: un balón, conos y petos.

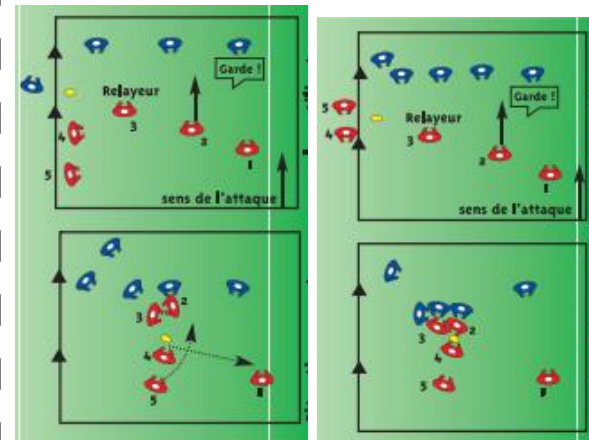
Objetivo: Conservar y marcar

Consignas, reglas: asegurarse del cumplimiento de las reglas relativas a la llegada al contacto de los apoyos ofensivos y defensivos.

Criterios de éxito: para los atacantes conservar el balón garantizando el avance del movimiento. Para los defensores recuperar el balón.

Lanzamiento del juego:

En función del punto de partida de atacantes y defensores, situación favorable o desfavorable para los atacantes o en equilibrio. El educador da la salida haciendo rodar la pelota hacia delante o hacia atrás del relanzador (jugador 3), los atacantes o los defensores (en función de las consignas dadas) avanzan cuando el relanzador ha cogido el balón. Cuando el educador dice “conservar” el portador va a buscar el contacto.



Para evaluar - regular

Comportamientos observados

Intervenciones posibles

- | | |
|---|---|
| El portador es llevado rápidamente al suelo | → Utilizar ejercicios de resistencia a la carga del adversario |
| El 1er apoyo en ataque no llega a la altura del portador | → Trabaja el 2 vs 1 + 1 |
| El apoyo axial en ataque está pasado | → Trabajar las carreras de apoyo (referencias para el juego en penetración) |
| El defensor directo al portador no le placa | → Ejercicios de placaje y de cuadrado defensivo(1 vs 1) |
| Los apoyos ofensivos llegan tarde o intervienen de manera no eficaz | → Ejercicios para mejorar los apoyos |

Para hacer evolucionar la situación

Variantes

Efectos buscados

- | | |
|---|---|
| Se consiguen los comportamientos esperados en situaciones de ventaja o de equilibrio. Hace falta entonces hacer vivir a los jugadores situaciones de desventaja en las que el portador vaya al suelo, o bien la defensa ralentiza la salida del balón | → Hacer experimentar la variedad de tipos de presión presentes en un partido, permitir a los jugadores reconocer en situación de juego, las respuestas que mejor se adaptan evitando estereotipos |
| | → Reforzar las exigencias en el plano técnico (todo defecto a nivel técnico va suponer perder el balón o que no se pueda utilizar |



El aprendizaje

Fases de fijación

Relanzamiento del movimiento

Objetivos

Ámbito Prioritario: perceptivo y decisional

Ser capaz de:

- Asegurar eficazmente los apoyos reaccionado a una iniciativa del portador
- Dominar estas acciones
- Ganar su duelo

Comportamientos esperados

Portador del balón: desafía a su adversario directo actuando con velocidad, moviendo los pies antes del contacto para desequilibrarlo y atacar su hombro débil. Controla el balón para asegurar la continuidad con pase. Asegura el pase a su apoyo más eficaz.

Apoyos cercanos al interior en relación movimiento lateral del balón:

- No sobrepasan el hombro interior del compañero que les precede para poder intervenir a su interior y exterior o en la conservación del balón.
- Se ofrecen a máxima velocidad al portador del balón teniendo en cuenta las *señales* que emite con sus acciones.

Apoyos al exterior en relación movimiento lateral del balón:

- Se desmarcan justo hasta que el compañero que les precede toma el balón
- Convergen sobre el portador del balón una vez que ha franqueado la cortina defensiva o la acción del portador en el intervalo que le precede orienta su carrera hacia ellos

Apoyos más lejanos: aseguran la alimentación ofensiva para el relanzamiento del juego después de una eventual parada.

Defensores: Los jugadores no implicados en el bloqueo aseguran el cuadrado y la subida defensiva

S 15

Organización

Grupo: 9 vs 9

Espacio: suficientemente ancho para permitir relanzamientos de todas las maneras

Material: un balón, conos y petos.

Objetivo: Marcar sin que se detenga el movimiento

Lanzamiento en equilibrio: A la 1ª señal los dos equipos se desplazan ocupando el campo con amplitud y profundidad. A la 2ª señal el educador lanza el juego

Consignas,

reglas:

Dos pases máximo antes de la penetración del portador

Criterios de

éxito:

El portador avanza en su *duelo individual*.

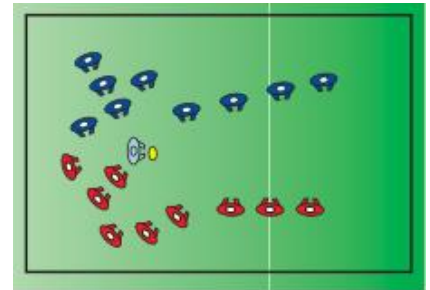
Continuidad del juego con adaptación eficaz de los apoyos.

Se marca sin bloqueo (el movimiento avanza en

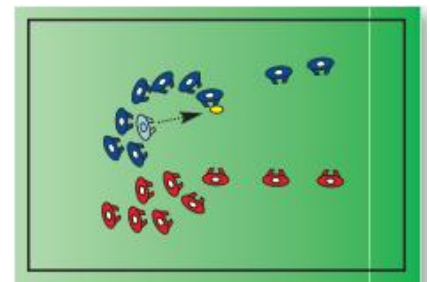
continuidad). Si hay bloqueo, se conserva el balón, se relanza el

movimiento y el desequilibrio es

recreado



1ª señal: desplazamiento de los equipos



2ª señal: 2 pases máximo y penetración

Para evaluar - regular

Comportamientos observados

Intervenciones posibles

El portador se mantiene en un plano frontal (no penetra) → Recordar el principio de avanzar

Trabaja el 2 vs 1 + 1

El portador sin velocidad no fija a ningún atacante →

El apoyo cercano "al interior" no apoya al portador desde dentro y se pasa de largo →

Modificar la relación de fuerzas en los bloqueos (pidiendo a los defensores que disputen el balón en el punto de encuentro)

El apoyo lejano "al interior" se consume innecesariamente en la fase de bloqueo →

El apoyo "al exterior" se mantiene lejos del portador →

Facilitar el portador franquee la defensa (lanzamiento favorable)

Para hacer evolucionar la situación

Variantes

Efectos buscados

Quitar la obligación de penetrar en 2 pases como máximo →

Trabajar sobre la toma de iniciativa del portador, la reactividad ... evitar los efectos perversos de una acción "demasiado" predecible

Hacer vivir toda variedad de relaciones de fuerza: defensores persiguiendo desde atrás, compañeros poco disponibles,...

→ Trabajar sobre la distribución rápida de roles, evitar las formas de jugar estereotipadas



El aprendizaje

Fase de movimiento general y fijación

Mejora del juego penetrante y relanzamiento del movimiento

Objetivo

Ámbito Prioritario: Técnico, perceptivo y decisional

Ser capaz de:

- Asegurar eficazmente los apoyos
- 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 (Bloquea, posibilidad de intervenir o no sobre el balón ...) y busco ralentizar o bloquear los movimientos controlando mis contactos.

S 16

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

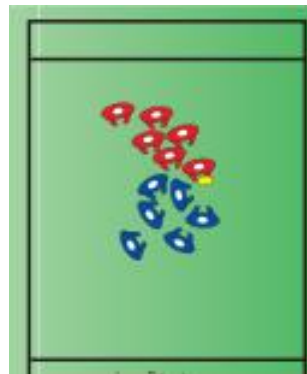
Material: 2 balones, conos y petos.

Objetivo: Marcar utilizando el juego en penetración.

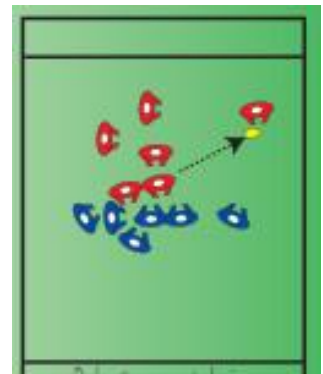
Consignas, reglas: los defensores buscan bloquear a los atacantes sin ir al suelo, no recuperan el balón.

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 → Dar puntos por avance
Los atacantes no avanzan (carreras diagonales, jugadores parados)	→ 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	→ Reforzar la respuesta defensiva para que pueda hacer recular a los atacante y/o recuperar el balón
(apoyos llegan tarde, carreras laterales cuando se coge el balón ...)	→ Trabajar sobre la preacción, sobre el esfuerzo para estar disponible, la distribución de roles

Para hacer evolucionar la situación

Variantes	Efectos buscados
Mantener el mismo lanzamiento de juego pero dar la opción después de 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

