



Federación Española de Rugby
Dirección Técnica Nacional

Plan de Formación de Jugadores

¿Qué enseñar?

El Juego

Qué enseñar: El Juego

El combate es la esencia del juego. El movimiento de los jugadores puede hacer el combate más eficaz y más económico.

A la hora de desarrollar una concepción del juego, debemos tener en cuenta las características del rugby que se desarrolla al más alto nivel, pero también su posible evolución. Además, esta concepción está abierta a la creatividad permanente de los jugadores y de los entrenadores.

Definición:

El rugby es un deporte colectivo de combate en el que se enfrentan y evitan dos equipos que luchan y se desplazan respetando las reglas para marcar.

Principios Fundamentales:

Son la expresión de la **lógica interna del juego** desarrollada por los jugadores.

- Atacantes y defensores se atacan mutuamente avanzando (individual y colectivamente) en contacto y en los espacios libres de manera organizada.
- Atacantes y defensores avanzan y aseguran la continuidad del movimiento que avanza para modificar la relación de fuerzas a su favor.
- Estas modificaciones de la relación de fuerzas deben ser analizadas en el plano de colectivo total, en el plano de colectivo parcial y en el plano individual. Estos enfrentamientos determinan situaciones de equilibrio, de desequilibrio favorable y de desequilibrio desfavorable en función del número de jugadores, de su posicionamiento o del potencial de los jugadores involucrados momentáneamente en la misma acción.

Avanzar en continuidad o, mejor aun, asegurar la continuidad del movimiento que avanza, es un principio que es efectivo en todo momento:

A todos los niveles:

Del principiante, para el que la noción de avanzar individualmente será el tema prioritario de trabajo.

Al alto nivel, donde la organización colectiva permitirá avanzar al máximo y liberar el balón antes de que se detenga.

En todas las fases del juego:

Ya sea en las fases ordenadas, de movimiento general o de fijación, se trata de ejercer una presión máxima sobre el equipo adversario para generar avance.

Todos los planos:

En el plano de colectivo total.

En el plano de colectivo parcial.

En el plano individual.

De estos principios fundamentales se van a derivar los principios de acción.

Principios de acción:

- **Crear movimiento** en un marco de referencia de circulación de jugadores para oponer la dimensión fuerte de mi equipo a la dimensión débil del adversario para poder ganar más fácilmente los enfrentamientos colectivos e individuales.
- **Pre-actuar.** Es decir, jugar con el adversario (teniendo en cuenta el espacio y el compañero) antes de jugar con el balón.
- **Ganar el balón.**
- **Manipular a la oposición.**
- **Conservar el balón o,**
- **Recuperarlo.**

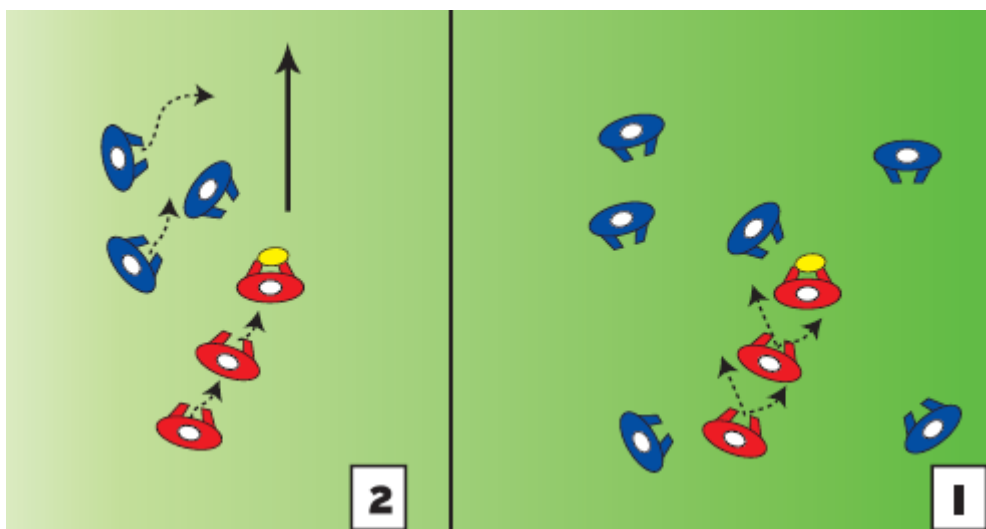
El respeto de estos principios supone la puesta en marcha de las reglas de acción que van a ser utilizadas específicamente en las diferentes situaciones tácticas y estratégicas.

Las reglas de acción:

Circulación de jugadores y del balón

El juego penetrante

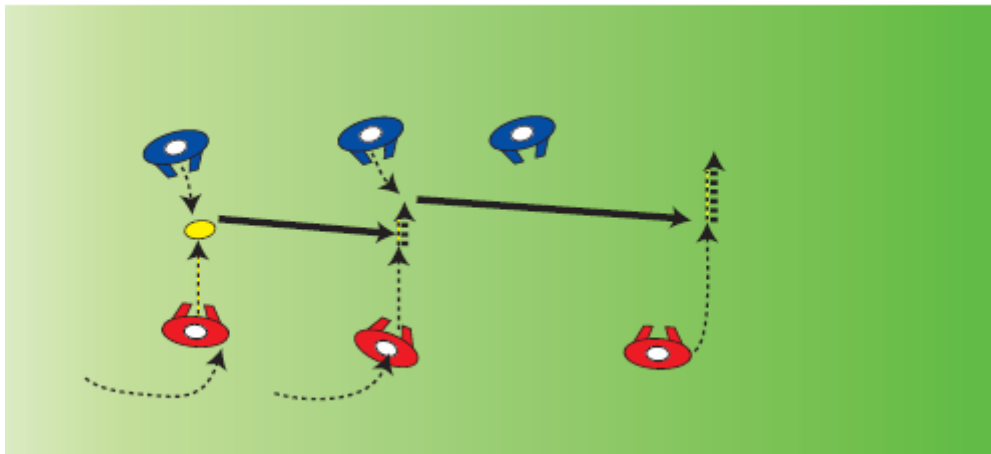
Cuando el dispositivo adversario está disperso (1) o bien escalonado y retrasado sobre el eje longitudinal (2), el juego penetrante constituye la mejor opción de ataque.



La utilización de pases cortos y planos permitirá un avance rápido, directo y profundo o provocará una concentración del dispositivo adversario sobre el eje profundo abriendo la posibilidad del juego desplegado.

El juego desplegado

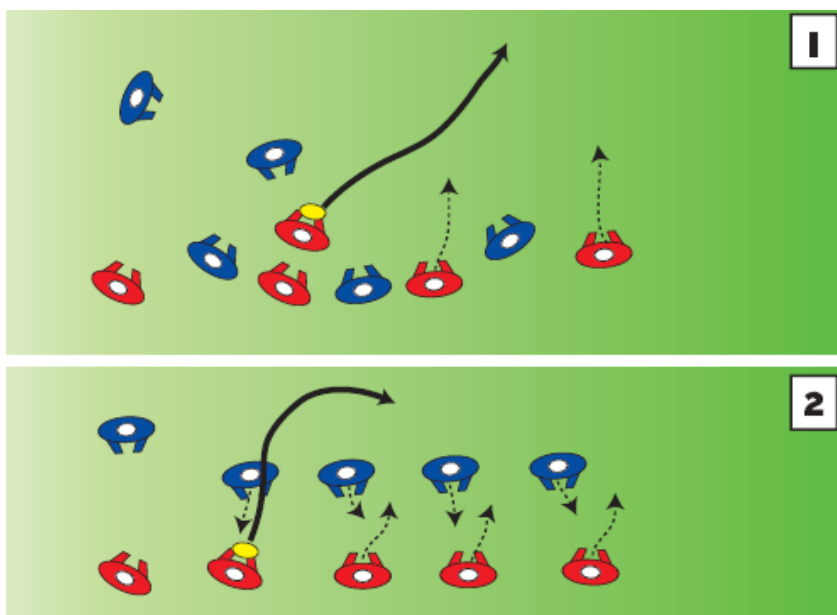
Cuando el dispositivo adversario está concentrado, retrasado sobre el eje longitudinal, el juego desplegado constituye la mejor opción de ataque.



La utilización de pases laterales permitirá el **desbordamiento** de un jugador exterior o provocará la apertura de espacios permitiendo la **penetración** de otros jugadores en los intervalos abiertos.

El juego al pie

Cuando el juego a la mano *dentro de la defensa* se convierte en muy arriesgado (1) o el dispositivo defensivo está en línea (2), el juego al pie constituye la mejor opción de ataque (ya sea raso o de volea, corto o largo, lateral o profundo). Una patada va a permitir a los atacantes llegar con superioridad numérica y antes que el adversario.





Los atacantes tendrán que organizarse para impedir las posibilidades de contraataque y asegurar la continuidad del juego. En la mayoría de las ocasiones el juego al pie tiende a concentrar al dispositivo adversario.

Situaciones tácticas y situaciones estratégicas

*La resolución de los problemas que plantean las situaciones tácticas o estratégicas descansa sobre los mismos fundamentos y sobre los mismos principios de acción.
Las reglas de acción pueden ser diferentes.*

Lectura del juego y aplicación de sistemas

Los movimientos del balón, el movimiento de los compañeros y de los adversarios en su distribución por el espacio, la toma de iniciativa de un compañero (portador del balón) o del adversario directo del portador del balón constituyen **referencias** y **señales** que el jugador debe aprender a reconocer para comunicarse, desplazarse, luchar o jugar con el balón de una manera eficaz.

De este modo el jugador puede cumplir las tareas correspondientes a su **rol** momentáneo. Estas tareas obedecen a las **reglas de acción**.

Esto es el principio de la construcción de un **referencial de juego** en el que las tomas de información en pleno movimiento van a permitir a los jugadores dar respuesta a los problemas encontrados en las **situaciones tácticas** y que suponen la movilización de los recursos necesarios para la realización de la tarea.

Este tipo de situación se produce fundamentalmente en las fases de movimiento general y en las fases de fijación rápidas.

Cuando el movimiento de los jugadores y del balón no es significativo, los jugadores carecen de referencias validas para *guiar* su desplazamiento, por lo que se hace necesario recurrir a los **sistemas** para que cada uno pueda cumplir con las tareas relativas a su puesto y responder de este modo a los problemas planteados por las **situaciones estratégicas**.

Estos sistemas, que se pueden apoyar sobre reglas de acción específicas, vienen a completar y refinar el **referencial de juego**: el anuncio de los sistemas por el líder supone una **elección** hecha **a priori** antes del lanzamiento o relanzamiento del juego.

Su realización implica la solicitud de recursos específicos por parte de los jugadores.

Las fases de juego

M O V I M I E N T O G E N E R A L	Juego desplegado	F A S E S D E F I J A C I Ó N
	Juego en penetración	
	Juego al pie	
	Cortinas defensivas	
Pases axiales	Placajes	
Rucks		
F A S E S	Golpes francos	
	Golpes de castigo	
O R D E N A D A S	Saques de 22	
	Saques de centro	
	Touches	
	Melés	

Las fases de movimiento general

Caracterizadas por el movimiento del balón y de los jugadores, originadas por las reglas básicas, hacen necesaria la inteligencia de la circulación de los jugadores y sus habilidades técnicas. La presión resultante modifica constantemente la relación de fuerzas sobre los tres planos y determina las formas de juego.

Estas fases implican la **versatilidad** y demandan una formación en **polivalencia**.

Las fases de fijación

- Con reagrupamiento (líneas de FJ)
- Sin reagrupamiento (sin líneas de FJ)

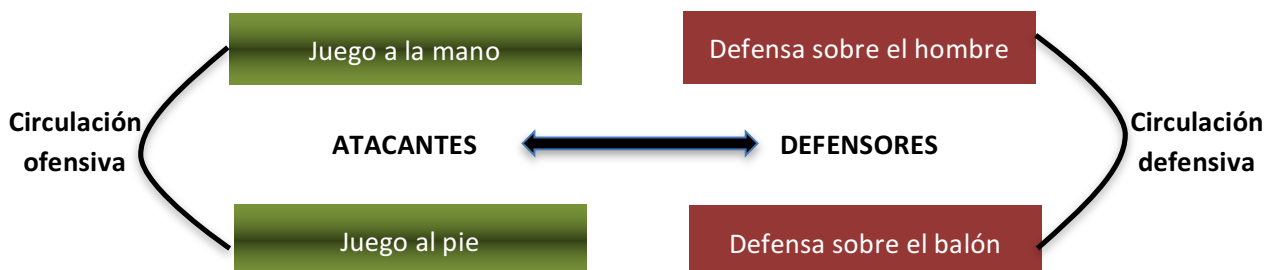
Caracterizadas por el movimiento de los jugadores y la “detención” del balón, originadas por las reglas complementarias. Son provocadas por la acción de la oposición, justificadas por una emergencia momentánea o son el fruto de una decisión a priori.

Las fases ordenadas y el lanzamiento del juego

Caracterizadas por la ausencia de movimiento de jugadores y balón. Originadas por un gran número de reglas complementarias. El juego está ordenado, los jugadores realizan **tareas predeterminadas**, se puede hablar de **especialización**.

Las fases de movimiento general

- **Movimiento significativo de jugadores y de balón**
- **Situaciones eminentemente tácticas**
- **Respeto y utilización de las reglas fundamentales**

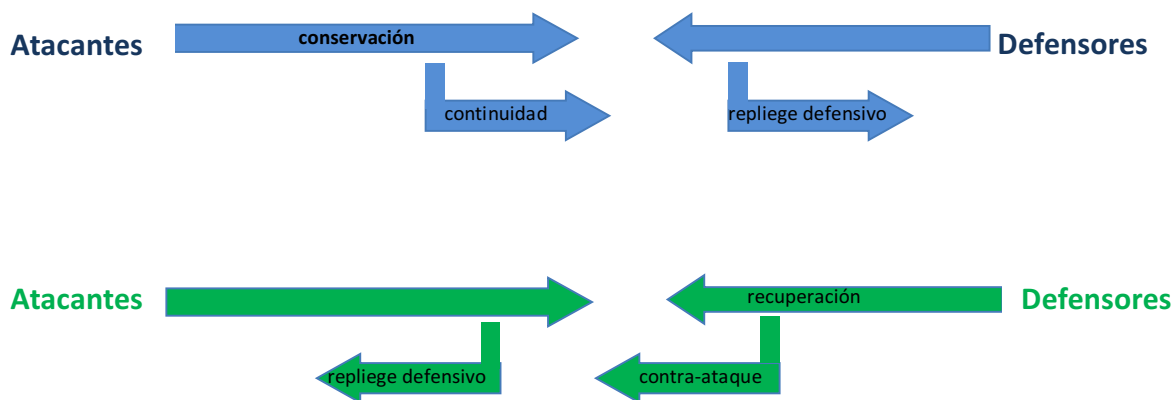


Supone la elección entre progresar por el eje profundo o el eje lateral del campo, para crear y/o explotar un desequilibrio jugando a la mano o al pie.

Cerrar los espacios amenazados mediante la distribución de jugadores en diferentes corrientes defensivas, de modo tal que permita oponerse a cualquier iniciativa que intente el ataque, ya sea a la mano o al pie.

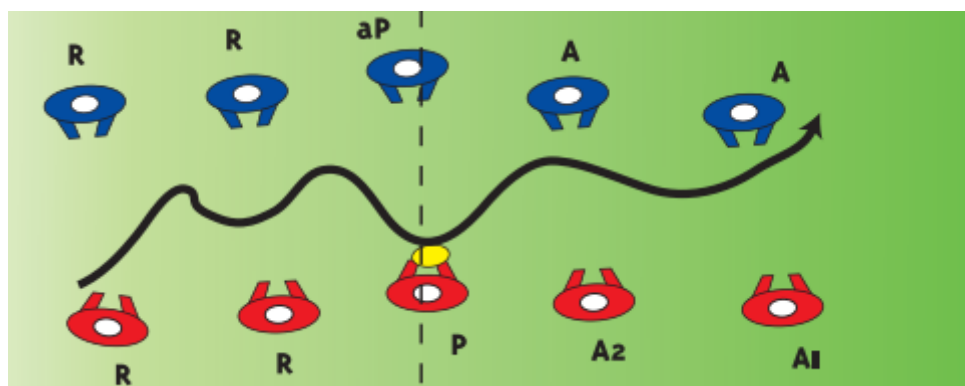
Reforzar el espacio directamente amenazado mediante la organización de una primera cortina defensiva densa y agresiva. Constitución de una reserva de jugadores que alimentan las diferentes cortinas.

Lectura de juego en pleno movimiento – Iniciativa integrada por los jugadores
Referencias pertinentes para la puesta en marcha de un plan de circulación de los jugadores para avanzar en continuidad.

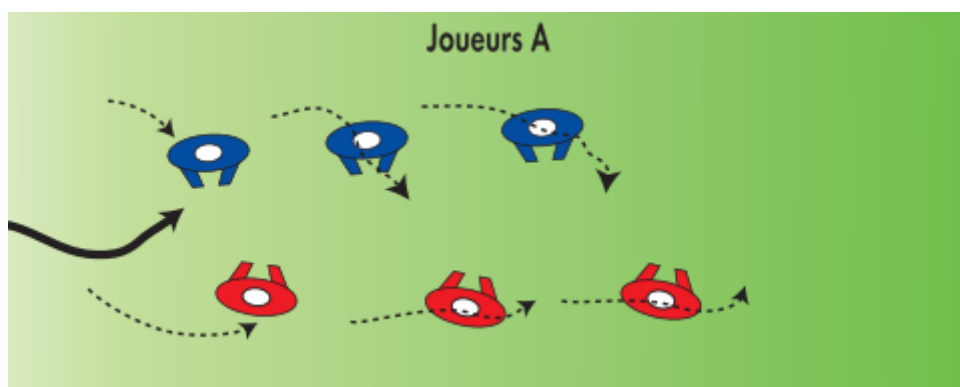


Movimiento General del Juego

Referencias para la circulación de jugadores



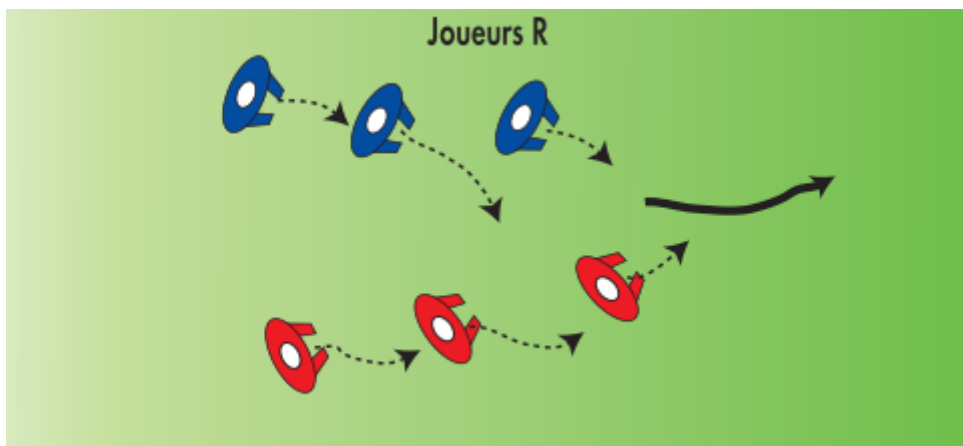
- R → jugadores retrasados en relación al movimiento lateral del balón (al interior)
- A → jugadores adelantados en relación al movimiento lateral del balón (al exterior)
- P → portador del balón
- AP → adversario del portador del balón



Jugadores adelantados en relación al movimiento lateral del balón (al exterior del portador del balón)

Los atacantes (rojos) se desmarcan hacia el exterior y “estiran” la defensa → si el balón se acerca a mí, me desmarco

Los defensores (azules) intentan mantener el cuadro defensivo

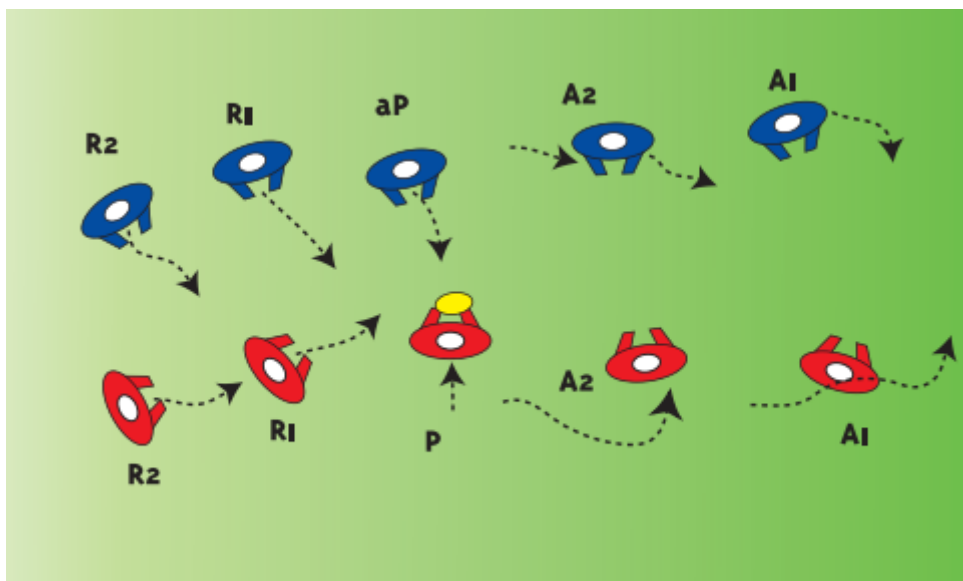


**Jugadores retrasados en relación al movimiento lateral del balón
(al interior del portador del balón)**

Los jugadores al interior se dirigen hacia el hombro interno del compañero que le precede → Si el balón se aleja de mí, le sigo

Las direcciones de carrera de los defensores son definidas en función de las prioridades:

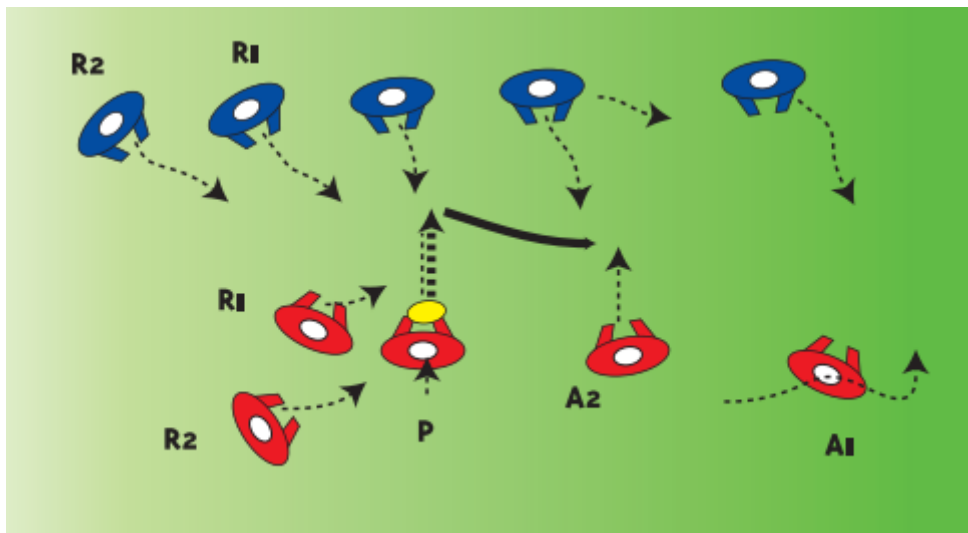
- Mantenerse en la primera cortina defensiva
- Entrar en la segunda cortina defensiva



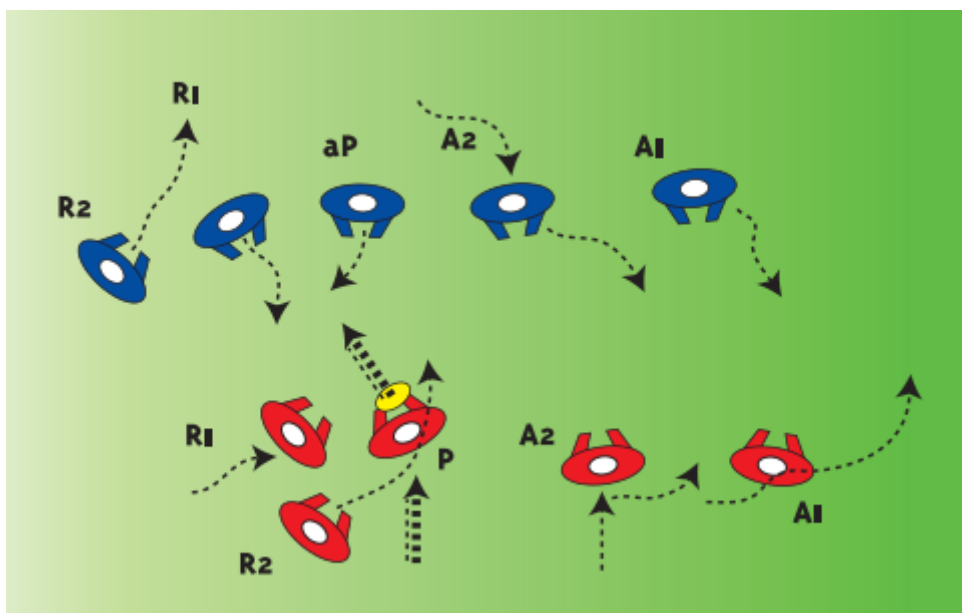
- A1 atacante** → intenta desmarcarse al exterior del defensor A1
- A2 atacante** → se pone a disposición del portador (cuando el jugador anterior a él recibe endereza su carrera para atacar de frente)
- A2 defensor** → intenta encuadrar defensivamente al atacante A2
- Portador** → corre hacia delante
- AP** → Encuadra defensivamente a A2
- R1 atacante** → apoya al interior del portador (corre hacia su hombro interno)
- R1 defensor** → apoya al interior del adversario del portador (corre hacia su hombro interno)
- R2 atacante** → constituye una amenaza profunda colocándose a la altura del hombro interior de R1
- R2 defensor** → se mantienen en la primera cortina cerrando el intervalo interior del defensor R1

Movimiento General del Juego

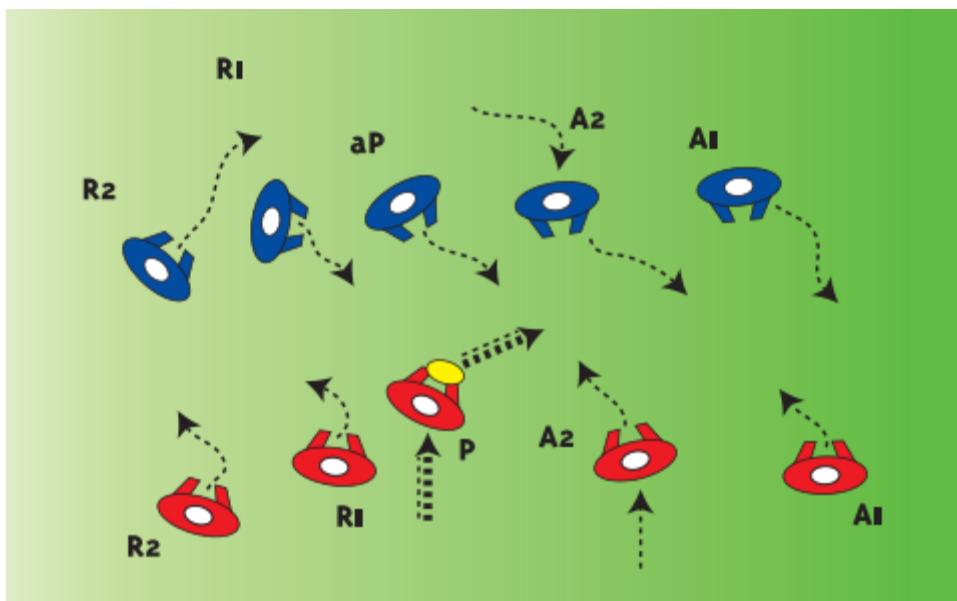
Referencias para la circulación de jugadores en función de la carrera del portador del balón



- El atacante **A2** orienta su carrera hacia el frente cuando el portador del balón recibe el balón
- Si el **portador del balón mantiene su carrera de frente** el primer atacante al exterior **A2 debe ofrecerse**
- **A1**, después de haber intentado desmarcarse se prepara para jugar con A2 y asegura la continuidad del juego desplegado



- Si el **portador del balón orienta su carrera hacia el interior**, entonces él va a demandar la participación de los jugadores al interior (retrasados en relación al movimiento del balón)
- A2 atacante debe continuar estirando la defensa manteniendo la presión sobre el defensor A2 para facilitar el juego penetrante de los atacantes R.



- Si el **portador del balón orienta su carrera hacia el exterior**, alejándose de los apoyos al interior, entonces está demandando al atacante **A2** que se aproxime hacia él como jugador de apoyo.
- **A2** y **A1** deben acercarse hacia el portador del balón
- Los jugadores retrasados se preparan para estirar a los defensores para permitir atacar el interior del portador del balón y preparar un cambio de juego.

Fases de movimiento general

Referencias para jugar juntos mejor

El conocimiento de los fundamentos teóricos del juego debería permitir al educador ayudar a los jugadores a jugar juntos de manera eficiente, acoplando sus acciones de juego, e identificando los elementos que determinan las elecciones tácticas y estratégicas (construcción de un referencial) y, esto en las tres grandes fases del juego, que son:

- Las fases de movimiento general,
- Las fases de fijación,
- Las fases estáticas.

En el momento de las fases ordenadas, los jugadores funcionan prioritariamente en relación a sistemas de juego conocidos por todos. Estos sistemas son anunciados a priori mientras que el balón está parado (elección estratégica), de modo tal que cada jugador conoce por adelantado su posición de partida y los desplazamientos que debe hacer para atacar el dispositivo adversario.

Esto no puede funcionar del mismo modo una vez que el juego está lanzado y que la continuidad del movimiento que avanza debe ser asegurada. El jugador no está inmerso dentro de una lógica de *sistema* y su tarea ya no está determinada por su puesto, sino por el rol momentáneo que debe adoptar en función de la modificación de la relación de fuerzas.

El logro de estas tareas (decisiones tácticas que debe tomar sobre la marcha):

- Crear, conservar, acentuar los desequilibrios, es decir, modificar la relación de fuerzas,



- Atacar el punto débil del dispositivo adversario,
- Responder a la iniciativa de un compañero, etc ...

necesita entonces poner en marcha una inteligencia de posicionamiento capaz de acoplarse en los desplazamientos coordinados de los compañeros.

La lógica y la coordinación de los desplazamientos de los jugadores serán facilitados por el reconocimiento de las referencias y señales que el jugador debe tener en cuenta.

Esta referencias se fundamentan sobre la circulación del balón, de los compañeros y de los adversarios.

1. Cuando el balón circula, realiza siempre un movimiento más o menos profundo y más o menos lateral.

Los jugadores, ya sean atacantes o defensores, se sitúan momentáneamente al interior o al exterior en relación al movimiento lateral del balón.

Esta posición en relación a la circulación lateral del balón constituye la primera referencia que el jugador va a utilizar para orientar su carrera y para identificar los efectos provocados sobre el adversario.

Este movimiento del balón (excepto cuando el balón es portado) es un indicador necesario, pero sería peligroso basarse solamente en el, educando a los jugadores a “jugar al balón”, dado que jugar al rugby es en primer lugar jugar con el adversario y con el compañero.

Así, en función de su posición “al exterior o al interior del balón”, los jugadores van a atribuir una significación a su orientación de carrera, tomando las informaciones pertinentes sobre el adversarios y sobre los compañeros (ver tabla)

	Atacante	Defensor
<p>Jugador al exterior en relación al movimiento lateral del balón:</p> <p>Toma en cuenta en primer lugar al adversario y después al compañero</p>	<p>Se desmarca al exterior de su oponente</p> <p>Detiene su acción de desmarque a lo ancho cuando el compañero que le precede recibe el balón y se prepara para jugar con él</p>	<p>“Cuadra” defensivamente a su adversario.</p> <p>Asegura la subida defensiva y vigila un posible cambio de pasillo defensivo de su compañero</p>
<p>Jugador al interior en relación al movimiento lateral del balón:</p> <p>Toma en cuenta en primer lugar a su compañero y después al adversario</p>	<p>Se mantiene en el hombro interior del compañero que le precede y adopta una dirección de carrera diferente dependiendo de si está situado en la línea o en apoyo...</p> <p>Se prepara a realizar el apoyo interno defensivo o a atacar un intervalo.</p>	<p>Se mantiene situado sobre el hombro interior del compañero que le precede y vigila un posible cambio de pasillo defensivo, adopta una dirección de carrera diferente en función de si mantiene en la primera cortina defensiva o realiza una cobertura</p> <p>Se prepara a realizar el apoyo interno, a recuperar el balón o a placar en un intervalo</p>

2. Cuando el balón es portado.

El portador del balón emite por medio de su comportamiento motriz (dirección de carrera, velocidad, movimientos de cabeza y brazos...) señales legibles para sus compañeros más cercanos.

Del mismo modo, señales similares son emitidas por el defensor directo del portador del balón.

a) No hay un comportamiento motriz significativo: la forma de juego y el sentido de juego no serán modificadas.

El portador del balón mantiene la misma dirección de carrera, su primer compañero al interior (el más cercano) se mantiene para realizar el **apoyo interno** (apoyo lateral corriendo hacia su hombro interno para intervenir en caso de que el portador entre en contacto con la defensa) y una vez que el portador pasa el balón hacia el exterior, se descuelga para seguir en apoyo incorporándose a una segunda oleada del ataque.

b) Dirección de carrera significativa del portador del balón

Hacia el interior del movimiento

El portador del balón se dirige hacia el interior del movimiento para abrir su pasillo de juego a sus compañeros interiores. El primer compañero a su interior se mantiene como apoyo interno, el segundo compañero al interior (apoyo profundo o en el eje) se prepara para intervenir. Los compañeros exteriores continúan estirando la defensa.

Hacia el exterior del movimiento

El portador del balón se dirige hacia el exterior del movimiento para abrir su pasillo de juego a sus compañeros exteriores. El primer compañero exterior converge hacia el portador (o se prepara a jugar). Su primer compañero interior detiene su carrera de apoyo para prepararse para un eventual retorno de juego.

Conclusión

“El plan de circulación” de los jugadores, construido a partir de referencias y de señales, va a permitir al jugador percibir mejor las cosas significativas que suceden, decidir mejor y adaptarse mejor. Constituye un cuadro muy general en el cual el jugador va a poder encontrar una guía para actuar más allá de los sistemas de juego, más o menos complejos, que utilice su equipo o de estrategias particulares.

Un aprendizaje metódico supone el perfeccionamiento progresivo de referencias que van a ayudar al jugador a resolver los problemas de la transición de la situación de defensor a atacante (Contra-ataque) así como los del paso de atacante a defensor.

Sobre todo, le va a permitir tomar consciencia de los efectos producidos por su juego (con y sin balón) sobre el dispositivo adversario.

Por tanto, no podemos decir, por ejemplo, que un jugador ha jugado muy bien en juego desplegado cuando haya circulado simplemente el balón hacia el exterior, sino cuando mediante su desplazamiento haya sido capaz de estirar la defensa y abrir un hueco para un compañero o haya sido capaz de desmarcarse para recibir en un espacio libre.

El objetivo del educador no debe ser únicamente que el jugador aprenda a jugar con el balón sino hacer comprender a los jugadores que jugar al rugby es sobre todo actuar para modificar a su favor la relación de fuerzas.

Es decir:

- Crear un desequilibrio
- Conservar el desequilibrio
- Restablecer el equilibrio

Fases de fijación

- Movimiento de jugadores significativo
- Movimiento de balón no significativo

Las situaciones pueden ser tanto:

TÁCTICAS (en el caso de fases de fijación sin reagrupamiento o reagrupamiento muy rápido, o

ESTRATÉGICAS (en el caso de fases de fijación con reagrupamiento)

Sin reagrupamiento: pases axiales y placajes

Se mantiene la lógica del movimiento general del juego. Si el equipo en ataque mantiene la posesión del balón procura mantener la continuidad del movimiento que avanza mientras que si el equipo en defensa recupera el balón procura contraatacar.

Con reagrupamiento: maul y ruck

El equipo en ataque mantiene la posesión del balón

- **Desequilibrio favorable (se ha ganado la línea de ventaja)**

Relanzamiento eminentemente táctico

Utilizar lo más deprisa posible la superioridad

- Sobre el eje profundo si el avance ha sido pequeño antes del reagrupamiento.
- Sobre el eje lateral si se ha producido un avance grande antes del reagrupamiento.
- El relanzamiento se efectuará sobre el lado mas desguarnecido.

- **Equilibrio (sobre la línea de ventaja)**

Relanzamiento táctico o estratégico

Buscar lo más deprisa posible ganar la línea de ventaja relanzando un juego penetrante o explotando una eventual superioridad lateral

- **Desequilibrio desfavorable (no se ha ganado la línea de ventaja)**

Relanzamiento estratégico

- Reequilibrar rápidamente las fuerzas, por lo tanto retardar la salida del balón.
- Buscar ganar la nueva línea de ventaja establecida.
- Reinvertir la presión.

El equipo en defensa recupera la posesión del balón.

- **Desequilibrio desfavorable (no se ha ganado la línea de ventaja)**

Relanzamiento estratégico

- Reequilibrar rápidamente las fuerzas, por lo tanto retardar la salida del balón.
- Buscar ganar la nueva línea de ventaja establecida.
- Reinvertir la presión.

- **Equilibrio (sobre la línea de ventaja)**

Relanzamiento táctico o estratégico



Buscar lo más deprisa posible ganar la línea de ventaja relanzando un juego penetrante o explotando una eventual superioridad lateral

- **Desequilibrio favorable (se ha ganado la línea de ventaja)**

Relanzamiento eminentemente táctico

Utilizar lo más deprisa posible la superioridad

- Sobre el eje profundo si el avance ha sido pequeño antes del reagrupamiento.
- Sobre el eje lateral si se ha producido un avance grande antes del reagrupamiento.
- El relanzamiento se efectuara sobre el lado mas desguarnecido.

Referencias para jugar juntos mejor

Cuando el balón se detiene

(portador bloqueado o balón al suelo)

La detención del balón o más bien su escaso desplazamiento (en el eje profundo del terreno de juego) no da por si misma una referencia valida sobre la dirección que debe seguir el juego. Únicamente el movimiento de los jugadores y la situación del balón en relación a la densidad de los jugadores puede proporcionar referencias validas sobre el lado y la forma de intervención de los jugadores situados al interior y al exterior del movimiento del balón.

El plan de circulación de jugadores, en el movimiento general, permite asegurar las tareas de recuperación, conservación y de equilibrio de fuerzas.

Cuando se detiene el balón, los “jugadores situados al exterior del balón” deben continuar estirando al adversario para desmarcarse (y) o liberar los intervalos que van a facilitar el relanzamiento.

Los jugadores situados al interior se distribuyen los roles en función de su orden de llegada al punto de fijación. Los apoyos se organizan en función de la relación de fuerzas y deben poner en acción toda su inteligencia táctica:

- ¿Debe ser jugado el balón rápidamente?
- ¿Hace falta ralentizar la salida?
- ¿Hace falta derribar al portador del balón o es mejor mantenerlo de pie y bloquear el balón?
- ¿Dónde soy necesario?¿en el punto de fijación?¿al interior del movimiento? ¿al exterior del movimiento?

Si el primer jugador en apoyo lateral del equipo en ataque llega al contacto antes que el primer apoyo lateral de los defensores, debe intervenir sobre el balón y hacer jugar al apoyo profundo.

Si el primer jugador en apoyo lateral del equipo en ataque llega al contacto al mismo tiempo que el primer apoyo lateral de los defensores, se debe mantener al interior y empujar contra el defensor.

Si la presión de los defensores es muy fuerte, hace falta temporizar y estructurar el reagrupamiento

Reagrupamientos

Elecciones y acciones individuales, organización colectiva

La evolución del juego y de los jugadores tienden hacia defensas cada vez más organizadas y eficientes (polivalencia de los jugadores, preparación física, recolocación...) lo cual obliga a los equipos a optimizar la organización ofensiva con la finalidad de poder conservar el balón durante el mayor tiempo posible.

Estos fenómenos han supuesto un enorme incremento del número de reagrupamientos, que, junto con los placajes, suponen prácticamente el principal espacio de conquista y reconquista del balón.

Con frecuencia, el juego en el área de contacto con el adversario constituye el factor calve en el desenlace final de un partido. La capacidad de conservación o de recuperación del balón, o la técnica individual de combate y la organización colectiva en el área de contacto acaban por ser esenciales.

La eficacia del equipo en estas situaciones está vinculada a los principios individuales y colectivos.

El dominio técnico es muy importante, pero no suficiente. La elección de la forma de reagrupamiento debe responder a las situaciones que los jugadores se encuentran. Esta elección es siempre tomada en relación a la presión que se produce en el punto de encuentro. Esta presión refleja la relación de fuerzas entre los dos equipos en relación al número de jugadores y a su potencial, así como a las relaciones espaciales en un momento dado.

Este trabajo técnico debe ser dominado por todos los jugadores (polivalencia), no debe ser considerado como un trabajo reservado exclusivamente a los delanteros.

Referencias decisionales

Le elección de la acción a realizar por el portador del balón y sus apoyos depende directamente de dos prioridades que son:

1. Conservar el balón.
2. Si la conservación está asegurada, mantener la continuidad del movimiento que avanza.

La eficacia del equipo en el juego de contacto depende esencialmente de la pertinencia de la circulación de los jugadores.

Balón libre: el portador del balón debe hacer jugar a un compañero en el eje.

Balón en peligro: El portador se debe girar hacia su apoyo. El jugador en apoyo debe intervenir sobre el balón (ir a cogerlo) o sobre el adversario que amenaza la conservación.

Si el portador es placado, los jugadores situados en el eje son los únicos que por su impulso pueden favorecer una liberación rápida y de buena calidad del balón, empujando al adversario.

Referencias perceptivas

El portador del balón debe percibir si tiene apoyo o no.

El apoyo debe identificar si el balón está en peligro o no (balón bloqueado, presencia de defensores, etc)

Trabajo técnico

La importancia de los rucks en el juego se ha incrementado debido a:

- Aumento del número de rucks
- La intensidad de los placajes
- Las reglas relativas a la conservación del balón.
- La rapidez de la liberación
- La mejoría técnica

Las carencias técnicas suponen los siguientes problemas:

- Perdidas de balón
- Golpes de castigo (jugadores que van al suelo o que entran por el lateral,)
- No fijación del adversario que no está involucrado en el reagrupamiento con la consiguiente dificultad para crear superioridades.
- La no creación de incertidumbre en el relanzamiento del movimiento

Para evitar las faltas es necesario que los jugadores tengan un buen control del equilibrio en base a dominar su posición corporal y el trabajo con los pies.

Antes de entrar a los rucks, el jugador debe ralentizar su carrera unos metros antes del reagrupamiento para no ir descontrolado por su impulso, tomándose un tiempo para decidir el lugar donde su intervención va ser mas eficaz. En el momento del contacto debe acelerar de nuevo para impactar con fuerza sobre el adversario.

Para ser eficaz en los mauls, la calidad de la percusión es menos importante que en los rucks, pero debe seguir teniendo un buen control sobre sus pies, estar en posición de empuje, agarrarse a sus compañeros y adversarios al igual que en la melé, y empujar al adversario de abajo hacia arriba. Asimismo, debe permitir la circulación del balón al interior del maul.

Relación de fuerzas en el contacto

Portador del balón

Relación de fuerzas colectiva: DESFAVORABLE

Conservar el balón, resistir, utilizar el cuerpo como pantalla, aguantar de pie hasta que llegue el apoyo.

Relación de fuerzas colectiva: EQUILIBRIO

Si la relación de fuerzas en la lucha uno contra uno es desfavorable o en equilibrio:

- Orientarse hacia la fuente (de donde viene el balón y donde está el apoyo), conservar el balón.

Si la relación de fuerzas en la lucha uno contra uno es favorable:

- Orientarse hacia la fuente, hacer jugar a un compañero en el eje.

Relación de fuerzas colectiva: FAVORABLE

Continuar el movimiento que avanza

Si la relación de fuerzas de fuerzas en la lucha uno contra uno es desfavorable:

- Hacer jugar, si es posible, a un jugador en el eje.

Si la relación de fuerzas en la lucha uno contra uno esta equilibrada o es favorable:

- Hacer jugar a u compañero en el eje.



Apoyo del portador del balón

Relación de fuerzas colectiva: DESFAVORABLE: Conservar el balón

Si la relación de fuerzas en la lucha uno contra uno es desfavorable:

- 1er apoyo empuja, 2º va al balón y se forma un maul.

Si la relación de fuerzas en la lucha uno contra uno está en equilibrio:

- 1er apoyo empuja, 2º va al balón, reequilibrar

Si la relación de fuerzas en la lucha uno contra uno es favorable:

- 1er apoyo va al balón, 2º va al balón y el se forma un maul.

Relación de fuerzas colectiva: EQUILIBRIO

Si la relación de fuerzas en la lucha uno contra uno es desfavorable:

- 1er apoyo empuja, 2º va al balón y hace jugar o se forma un maul.

Si la relación de fuerzas en la lucha uno contra uno está en equilibrio:

- 1er apoyo va al balón y hace jugar.

Relación de fuerzas colectiva: FAVORABLE: Continuar el movimiento que avanza

Si la relación de fuerzas en la lucha uno contra uno es desfavorable:

- 1er apoyo va al balón, sale de la presión y hace jugar.

Si la relación de fuerzas en la lucha uno contra uno está en equilibrio o es favorable:

- 1er apoyo pide el balón a la altura, 2º apoyo le apoya. Si no hay pase, el 1er apoyo va al balón y hace jugar

Defensor del portador del balón

Relación de fuerzas colectiva: DESFAVORABLE: Bloquear la continuidad del ataque

- Bloquear el balón, girar al portador, mantenerle de pie.

Relación de fuerzas colectiva: EQUILIBRIO

Si la relación de fuerzas en la lucha uno contra uno es desfavorable:

- Bloquear el balón, girar al portador, mantenerle de pie.

Si la relación de fuerzas en la lucha uno contra uno está en equilibrio:

- Bloquear el balón, girar al portador, mantenerle de pie, hacerle recular y llevarle al suelo.

Si la relación de fuerzas en la lucha uno contra uno es favorable: recuperar el balón

- Bloquear el balón, llevar al suelo.

Relación de fuerzas colectiva: FAVORABLE: Recuperar el balón

- Bloquear el balón, llevar al suelo.



Las fases ordenadas

Atacantes	Defensores
<p>El lanzamiento puede ser realizado a la mano: Cerca: por los delanteros, por los tres cuartos Lejos: por la combinación delanteros/ tres cuartos o tres cuartos/delanteros</p> <p>El lanzamiento puede ser realizado al pie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dentro del campo (profundo o lateral) • A touche 	<p>Los sistemas defensivos deben permitir oponerse a estas diferentes posibilidades.</p>
<p>Mantener el mayor tiempo posible a los defensores en la incertidumbre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posición de partida • Pre-acción • Corredores falsos 	<p>Comprender las intenciones de los atacantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colocaciones significativas de los atacantes. • Lectura de los desplazamientos de los atacantes. • Compresión de los códigos de los atacantes.
<p>Dominar el balón, dominar a la defensa próxima y lejana:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calidad de las conquistas • Utilización del reglamento • Presión general 	<p>Hacer la conquista difícil:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presión • Utilización del reglamento
<p>Adoptar un sistema de circulación de los jugadores muy preciso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que permita una circulación del balón muy precisa. 	<p>Adoptar un sistema de circulación de los jugadores muy preciso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que permite avanzar inmediatamente • Que permite cerrar los espacios libres en el momento de la conquista. • Que permite contra-atacar
<p>Prever los encadenamientos posibles en lo referente a la circulación de los jugadores</p>	<p>Ocupar rápidamente los espacios amenazados en lo referente a la circulación de los jugadores.</p>