



RUGBY DE MOVIMIENTO - ATAQUE

España Rugby



Entrenamientos basados en el juego

- Mejoran la **toma de decisiones** y las **destrezas básicas**
- Son muy buenos para mejorar la condición física
- Trabajamos el **ataque y la defensa al mismo tiempo**
- Desarrollan la competitividad
- Replican **situaciones reales de juego**
- Ponemos el énfasis en mejorar el **proyecto de juego**
- Tenemos 5-7 juegos esenciales que utilizamos consistentemente
- Exponemos a los jugadores a una **muy alta intensidad y complejidad para optimizar la toma de decisiones y la ejecución bajo presión máxima**



Puntos clave

- **Defensa excepcional**
- **Rugby Total – Rugby de Movimiento**
 - Ganando balones de calidad
 - Generando balones ultra-rápidos
 - Ganando la espalda a la defensa
- **Hacer las cosas simples de forma excelente**
- **Aprovechar nuestras oportunidades**

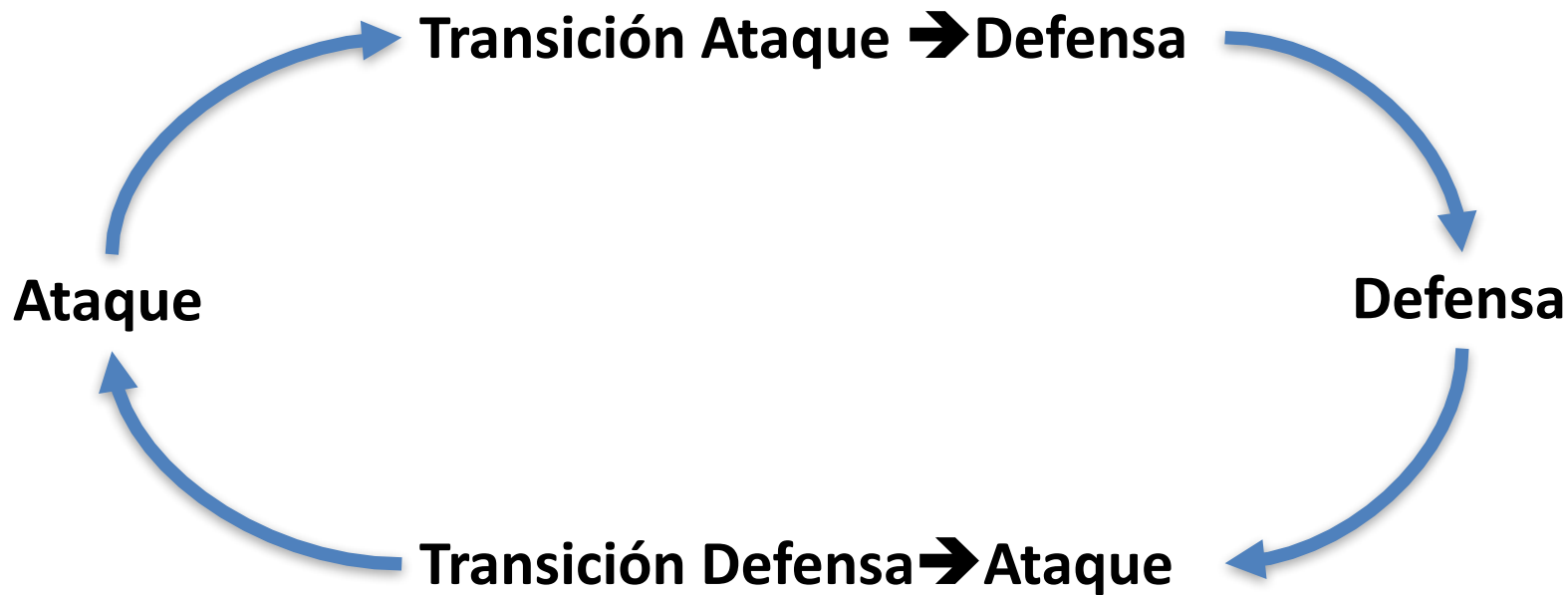


Rugby Total

Tanto en ATAQUE como en DEFENSA avanzamos o ayudamos a nuestros compañeros a avanzar de manera organizada en el contacto, o en los espacios libres, para marcar o modificar a nuestro favor la relación de fuerzas presente en configuración dinámica de juego.



Estabilidad propia vs **Desestabilizar al adversario**





Esencia del juego

Principios del juego

- Lucha por el balón y por el espacio
- Avanzar y asegurar la continuidad del movimiento que avanza
- Modificar la relación de fuerzas

Ser Útil

- ¿quién soy?
- ¿qué tengo que hacer?
- ¿cómo lo hago?

Ocupación y utilización eficaz del espacio

- Ocupación del espacio
- Circulación de jugadores
- Circulación de balón



Conservar el balón

Recuperar el balón

**Defiende la posesión
del BALÓN**

**Ataca la posesión
del BALÓN**

Equipo con posesión

Equipo sin posesión

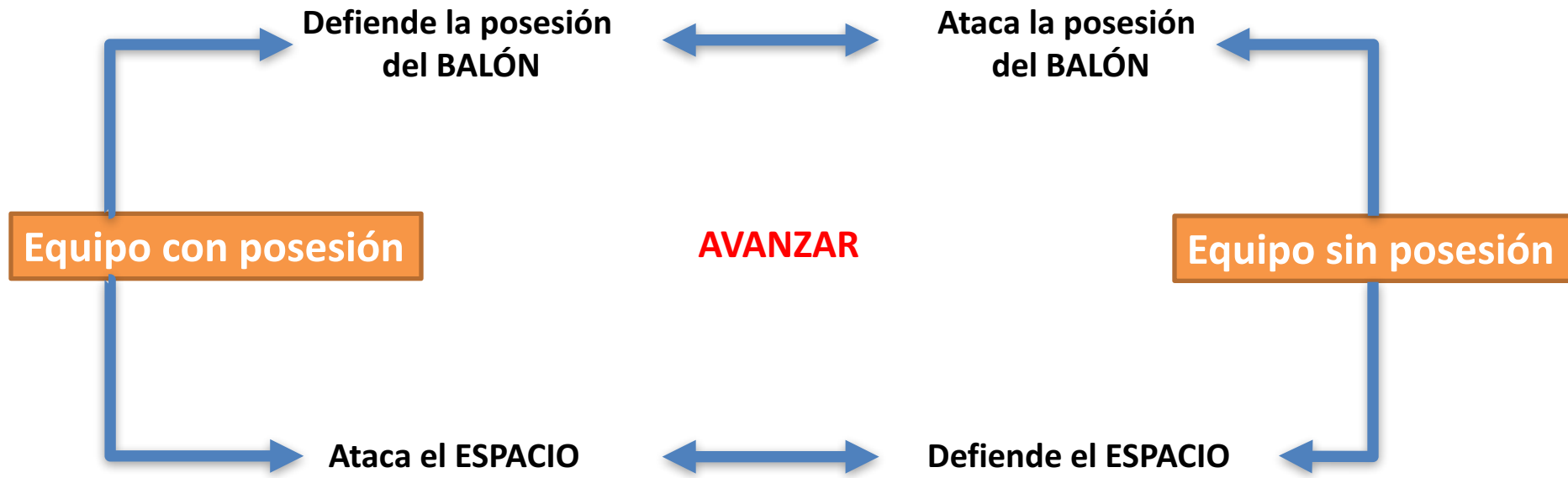
AVANZAR

Ataca el ESPACIO

Defiende el ESPACIO

Crear y preservar el espacio libre

**Evitar la progresión del adversario
cerrando los espacios libres**





Organización Ofensiva

- Buscar/crear espacios por los que avanzar
- Desorganizar y desestabilizar la estructura defensiva del adversario para obtener ventaja de la desorganización

Transición Ataque => Defensa

- Presionar al PB y espacio cercano para reganar la posesión o,
- Tener tiempo para volver a una organización defensiva con estabilidad y sin espacios vulnerables = recomponer rápidamente la 1ª y 3ª cortina defensiva

Organización Defensiva

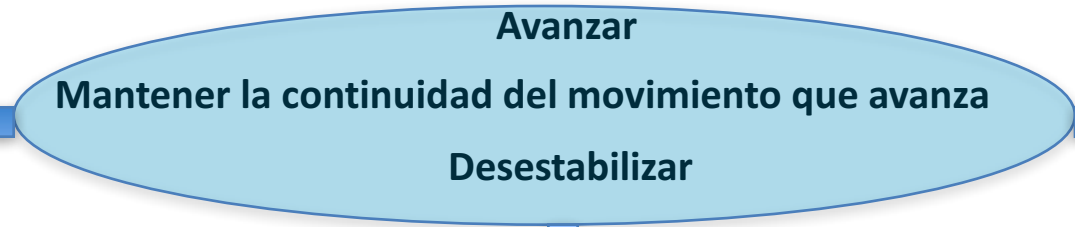
- Limitar, dirigir y presionar al adversario para cerrar y negar espacios para provocar errores o contactos ganadores que nos permitan ganar la posesión del balón

Transición Defensa => Ataque

- Sacar el balón de la zona de presión (espacio crítico) para sacar ventaja de la posible desorganización del rival:
 - Llevar el balón rápidamente a los espacios abiertos
 - Mantener la posesión del balón y entrar en la organización ofensiva



Rugby de Movimiento



Ejercer Presión

Ocupación del espacio

Ser útil
Intensidad

Generar avance
 Encadenamientos dinámicos
 - offloads
 - rucks ultrarápidos

Ocupación del espacio eficiente
 Distribución de jugadores eficiente



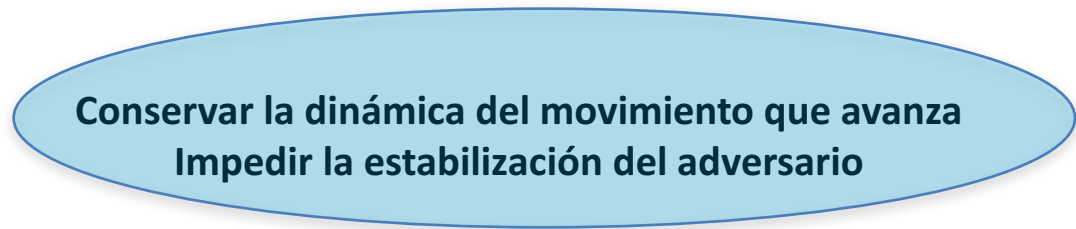
SISTEMA

El balón no se detiene
 El juego evoluciona hacia espacios con menor densidad de jugadores

Estructuras sobre el balón
 Estructuras sobre el espacio

Transformaciones rápidas de juego
 Alternancia JP – JD – J Pie

Circulación inteligente de balón y jugadores



Modificar a nuestro favor la relación de fuerzas presente en configuración dinámica de juego

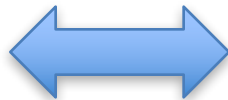


Ataque

Ampliar el espacio
Abrir espacios

Generar incertidumbre
Tener muchas opciones

Mantener el balón vivo
Evitar que la defensa se coloque



Defensa

Reducir el espacio
Cerrar espacios

Reducir opciones
Reducir incertidumbre

Detener el movimiento
Tener tiempo para colocarse



Nos organizamos antes y mejor que el equipo adversario:

- Cerca del balón
- En el espacio

Trabajamos a alta intensidad para tener siempre mejores estructuras sobre el balón y sobre el espacio.



Mantener la estabilidad para generar escenarios favorables (relaciones de fuerzas) que nos permitan:

- **En Ataque → Crear huecos**
- **En Defensa → Recuperar el balón**



Avanzar



que no se pare



para crear huecos



para marcar



Jugar en movimiento

Crear movimiento

- Generar avance y que no se pare
- Familia del balón

Mantener movimiento

- Asegurar el flujo del juego + prepararse para intervenir + ocupación del espacio + recolocación continua
- Familias exterior, interior, reserva

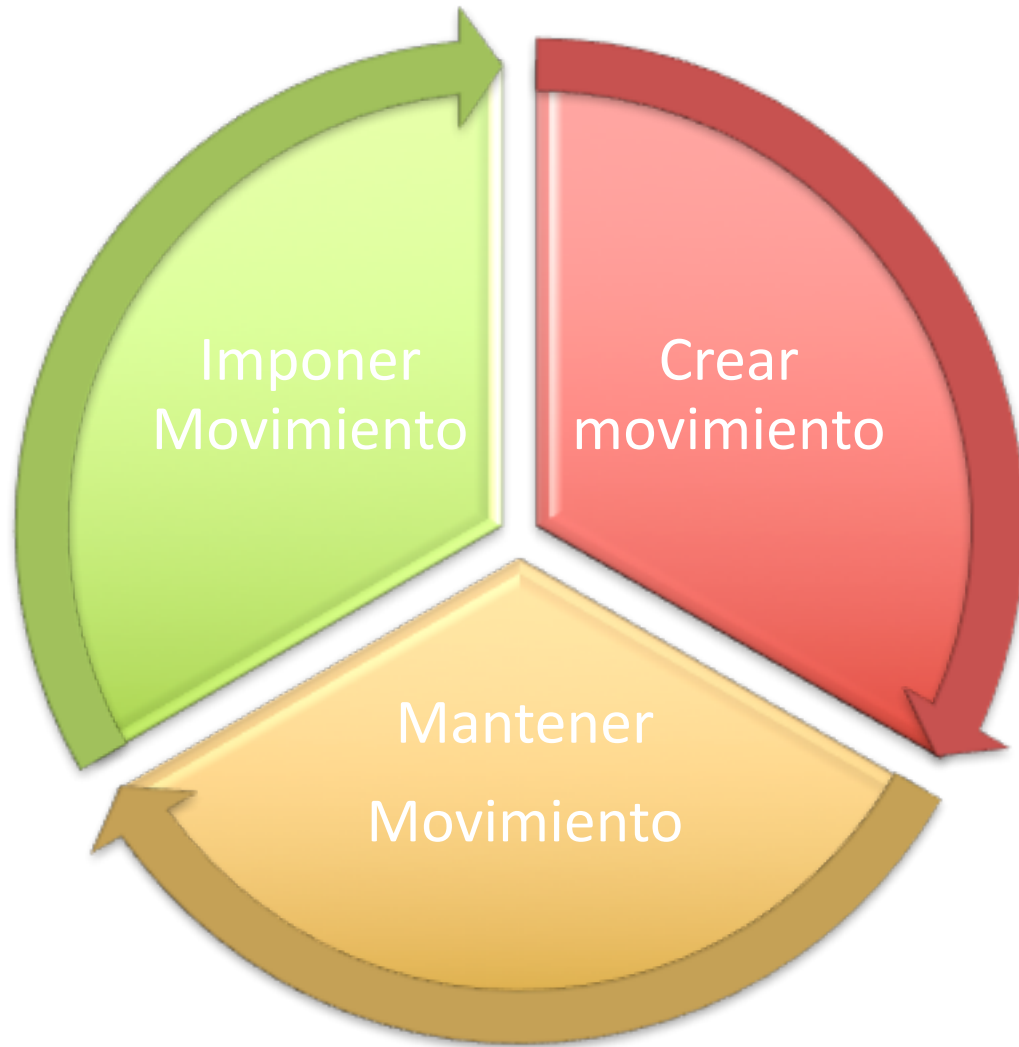
Imponer movimiento

- Desorganizar al adversario
- Lectura de juego
- Atacar la dimensión débil



Principios de acción

(prioridad a la lectura del juego)





Crear Movimiento

PB + Familia de la vida del balón
Jugadores de fuera
Líderes del ataque

Leer la situación de juego para detectar los puntos débiles a explotar. Proponer una organización fuerte en la dimensión débil del dispositivo adversario

Provocar una desorganización en el dispositivo adversario anticipando la propia reorganización con el objetivo de explotar el desequilibrio creado.

Avanzar con el mayor número posible de jugadores organizados, asegurando la continuidad del movimiento que avanza

Familia de la vida del balón

Responsables de avanzar y de que el balón no se pare

PB → Avanza o hace avanzar, conserva avanzando (mantiene el balón vivo)

Apoyo cercano → recibe acelerando, ayuda a mantener el balón vivo.

Imponer Movimiento

Los jugadores alejados del balón se organizan para asegurar el flujo del juego = Ocupación óptima del espacio + Siempre somos útiles
Si el balón se aleja le sigo,
si el balón se acerca me desmarco

Mantener Movimiento

Desplazarse y recolocarse para **prepararse a intervenir** sobre los ejes de juego previstos o probables. En los momentos y lugares previstos o probables.

Familia del interior
Familia del exterior
Familia de reserva



CREAR MOVIMIENTO → Grupo del balón vivo

Avanzar + Balón Vivo + Apoyo en el Eje con Profundidad y Velocidad

No ser una Amenaza, Ser un Peligro.

Ganar los Duelos 1 contra 1 → Microavance

Comportamientos PB

Avanzar en los Intervalos con velocidad → mover pies

Hacer Avanzar a un Compañero por medio de un pase

Hacer Disponible el Balón

No dejar que bloqueen el Balón

Provocar Duelos, No Contactos → “Atacar las ramas, no el tronco”

Apoyo Profundo en el Eje

Intervenir con Velocidad: Acelerar antes de coger el balón

Identificar la acción eficiente sobre el Bloqueo del Balón o del Movimiento



MANTENER EL MOVIMIENTO → Organización Colectiva: Familias

Ocupación del espacio + Circulación del Balón + Circulación de Jugadores

¿Qué Soy?, ¿Qué Hago?, ¿Cómo lo Hago?

Organizar una Circulación de Jugadores ajustada a la dinámica de la acción de juego, a la realidad del juego

Focalizar la atención e intervención sobre el balón o sobre el espacio en función de su situación en la acción de juego

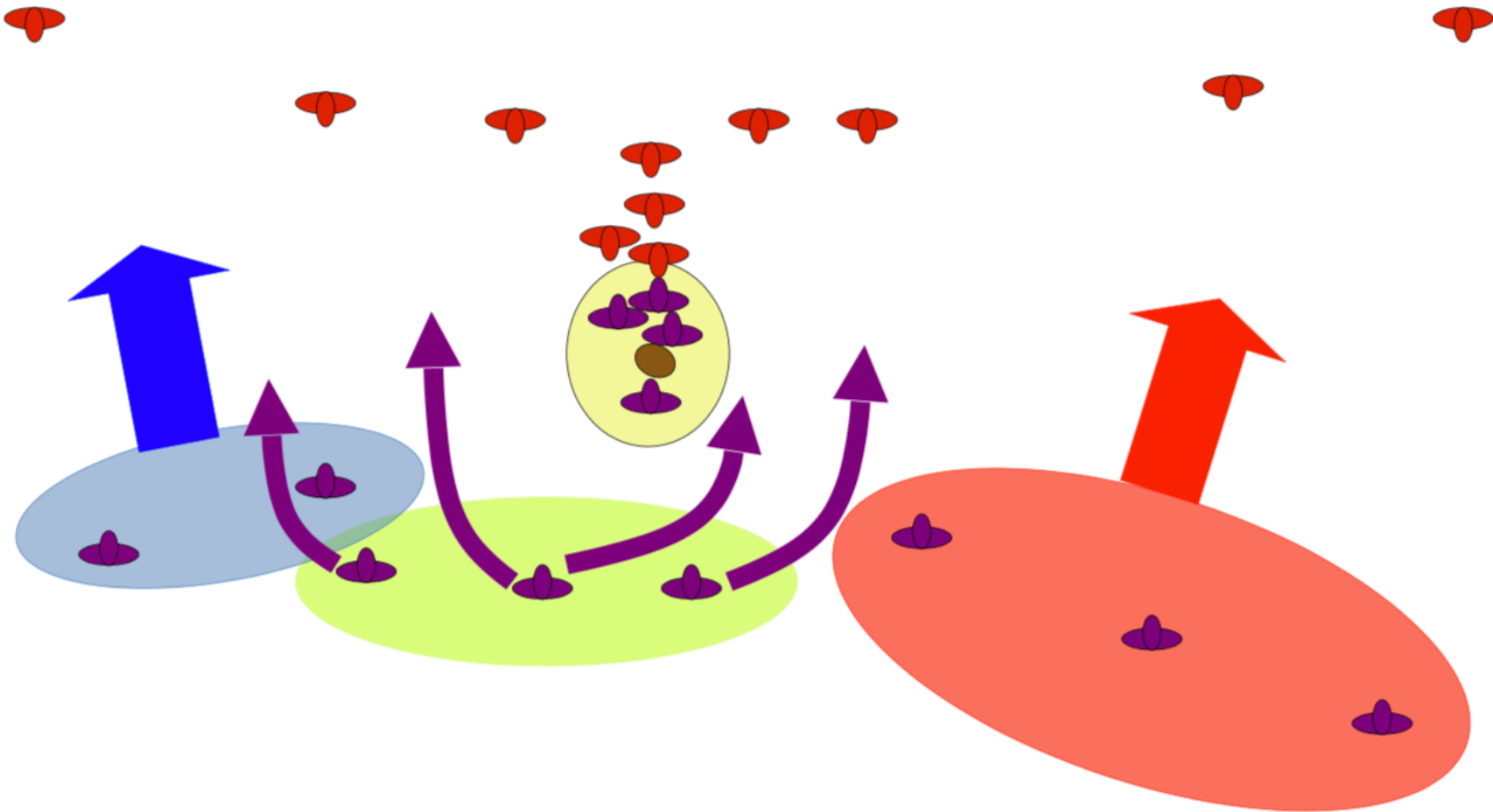
Jugadores Cerca del Balón → intervienen para garantizar la **conservación del balón y la dinámica de avance del movimiento**

Jugadores que se van quedando **al interior del balón** → **siguen el movimiento** garantizando los más próximos la conservación del balón y del movimiento que avanza y los que se van quedando alejados se recolocan dando opción para el juego si el balón vuelve hacia ellos: **El balón se aleja de mí, sigo el balón** sin adelantar el hombro interno de mi compañero

Jugadores al exterior del balón → garantizan el juego al exterior: Si el balón se dirige hacia mí, **me desmarco** (salvo el primer jugador al exterior del balón) y me coloco con profundidad

Jugadores retrasados en el eje del balón → son la **reserva del juego** para jugar en el lugar que demande la acción de juego

Ocupar el campo de forma simultánea organizando **4 Grupos de Acción** (alrededor del Balón, en el Eje del Balón, al interior del Balón, al exterior del Balón)





IMPONER EL MOVIMIENTO

Jugar con Inteligencia + Jugar en los puntos débiles de la defensa

Concentrar para Dispersar + Dispersar para Concentrar

Asociarse para jugar colectivamente

Identificar el contexto de Presión, **¿dónde somos más? ¿estamos avanzando? ¿dónde hay espacio libre?**

Avanzar en el eje de juego utilizando todas las opciones posible para mantener la dinámica de avance

Mantener la estructura de ocupación del espacio en los otros ejes de juego para garantizar la transformación de juego

Sacar el balón del eje antes de que se produzca un bloqueo del balón y de la dinámica de avance

Un **apoyo permanentemente en el eje** del balón (hombro interno del portador del balón)

Si hay un agrupamiento el **balón está disponible antes de 2 segundos**

Si el movimiento

➔ avanza, **privilegiamos el juego con pases** sin detenciones, en el mismo sentido de juego

➔ se para, relanzamos lo antes posible, con prioridad a construir un nuevo balón rápido

➔ retrocede, inferioridad,

1. estabilizar el movimiento,
2. después jugar hacia el lado débil de la defensa o al pie con presión organizándose para jugar sobre la posible recuperación del balón

Organización Ofensiva



- ➔ Buscar/crear espacios por los que avanzar
- ➔ Desorganizar y desestabilizar la estructura defensiva del adversario para obtener ventaja de la desorganización

Organización posicional:

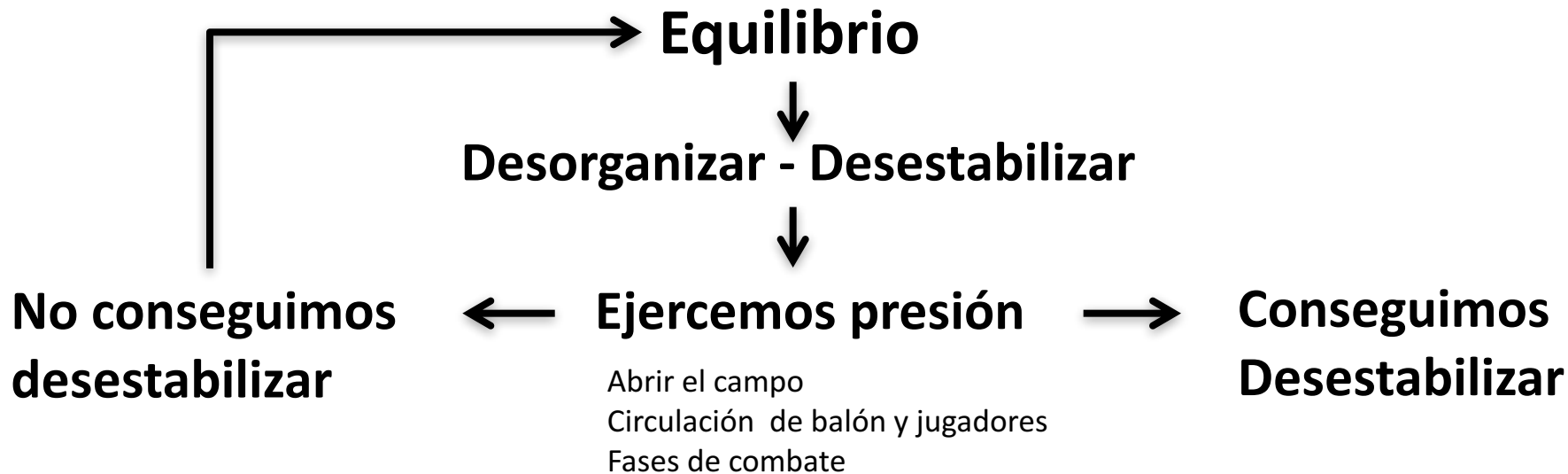
- Abrir el equipo ➔ Abrir el campo ➔ **Abrir el espacio utilizable para atacar**
- **Juego posicional**
 - **Formación de estructuras con amplitud y profundidad**
 - **Creación de múltiples opciones**

Desorganizar y desestabilizar al oponente ➔ Crear y penetrar espacios

- **Posesión y permanente circulación del balón para desorganizar-desestabilizar al adversario** para obtener ventaja o crear/abrir espacios en la estructura defensiva
- Creación de una dinámica ofensiva ➔ **Ejercer presión ofensiva**

Patrones de la dinámica ofensiva (encontrar/crear espacios)

- Distribución óptima de jugadores
- Apertura del equipo y buen juego posicional
- Circulación del balón (balón en movimiento)
- Circulación de jugadores para buscar ventajas y crear espacios para avanzar
- **Alternancia de juego para llevar la iniciativa**
 - Alternancia entre juego en penetración y juego desplegado
 - Alternancia entre jugar en sentido y cambiar el sentido
 - Alternancia entre jugar a la mano y jugar al pie



Mantener Movimiento

Buena ocupación
Circulación de balón y jugadores

Crear Movimiento

Avanzar
Que no se pare

Imponer Movimiento

Lectura
Atacamos dimensión débil



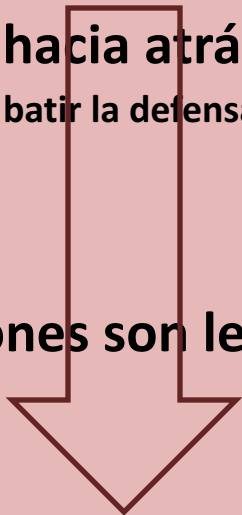
Marcar



El juego se reinicia desde una situación de **teórico equilibrio**

Si vamos hacia atrás
(no podemos batir la defensa)

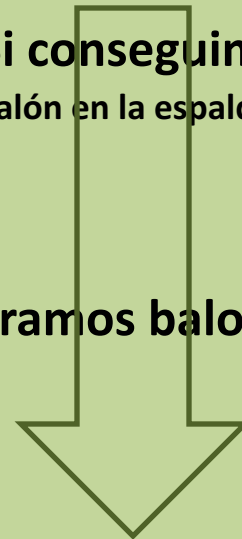
y los balones son lentos



es muy difícil desequilibrar el sistema defensivo

Si conseguimos avanzar
(Ponemos el balón en la espalda de la defensa)

y liberamos balones rápidos



es más fácil conseguir un desequilibrio en el sistema defensivo

El juego se reinicia desde una situación de **teórico equilibrio**



↓
El ataque se coloca y lanza un movimiento con la **intención** de

→ **Marcar**

↓
Provocar una **desorganización en el dispositivo defensivo** al mismo tiempo que nos recolocamos (**SISTEMA**) para anticipar una organización que nos permita **explotar los posibles desequilibrios** que se creen

↓
Desequilibrio favorable

↓
Equilibrio

↓
Lo explotamos

↓
Seguimos con el **sistema** hasta conseguir un desequilibrio favorable



Cuando estamos

Delante de la defensa

Si hay **desequilibrio favorable**

- Identificarlo
- Comunicarlo
- **Explotarlo**

Si hay **equilibrio**

- **Crear un desequilibrio**

Si hay **desequilibrio desfavorable**

- **Recuperar el equilibrio**
- **Invertir el desequilibrio**



Cuando estamos **enfrente de la defensa**
y hay equilibrio

→ Crear un desequilibrio

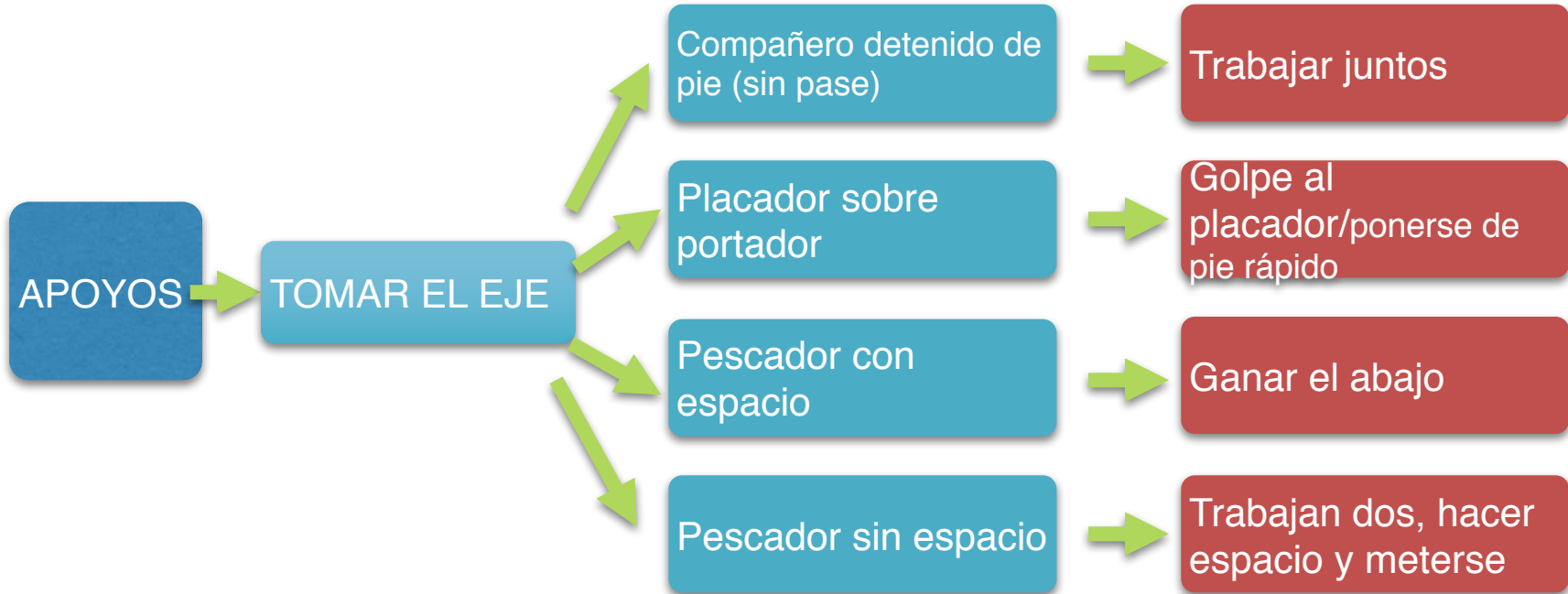
Objetivo → Poner al portador del balón detrás de la defensa

Medios → Atacar los intervalos

- Crear incertidumbre
- Mantener o abrir los intervalos entre defensores
- Situar a un Portador del Balón en posición de romper la línea defensiva a máxima velocidad
- El penetrador debe estar apoyado por un compañero (incluso dos) en el mismo intervalo.



Escenarios posibles para el APOYO en el Ruck



Escenarios posibles para el APOYO en el Ruck

