David Carreras,
Departament de Rendiment Esportiu
INEFC-Lleida.
Jordi Solà,
Departament d'Esports Col·lectius
INEFC-Barcelona.

CAP A UNA SISTEMATITZACIÓ DE L'ANÀLISI DEL JOC. RUGBY: EL JOC AL PEU

Paraules clau: **rugby, observació, efectivitat, joc al peu.**

Abstract

At the present time in team sports, observation and analysis of the game are becoming important aspects as a key factor in performance improvement. For this reason, it is necessary to be able to justify, more rigorously, the creation of new tendencies in the strategic planning and technical systems in each sport.
Following this, the present article shapes the process realized in the study of the kicking play *in rugby, with the object of being able to determine the grade of effectivity and the factors which determine their use during the development of the game.*

Resum

Actualment en els esports col·lectius, l'observació i l'anàlisi del joc estan adquirint un paper preponderant com a factor clau en la millora del rendiment. Per això, es fa necessari poder justificar, de forma més rigorosa, la creació de noves tendències en el plantejament estratègic i de sistemes tàctics en cada esport.
Seguint aquesta línia, el present article plasma el procés realitzat en l'estudi del joc al peu en el rugby, amb l'objectiu de poder determinar el grau d'efectivitat i els factors que determinen la seva utilització durant el desenvolupament del joc.

Consideracions generals

El joc al peu té un gran importància en el desenvolupament del joc del Rugby:

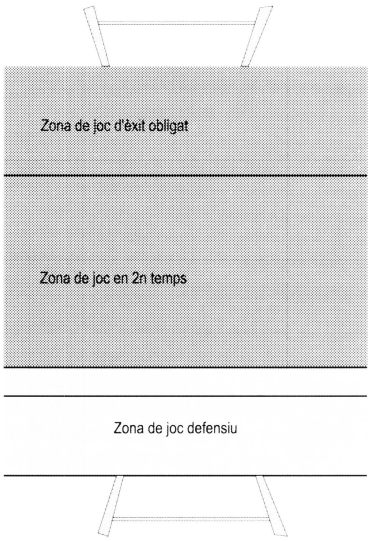
- Per la mateixa definició que en fa el reglament del que és el joc: L'objecte del joc és que dos equips de quinze jugadors cadascun, actuant lleialment conforme a les regles establertes i amb esperit esportiu, portant, passant o *xutant* la pilota, aconsegueixin el major nombre de punts possible.
- Perquè amb aquest tipus de joc podem *aconseguir punts* per al nostre equip, mitjançant un *drop (xut de rebot)*, o d'un xut col·locat.

- Perquè és la única forma de joc que ens permet el reglament amb la que podem *impulsar la pilota cap endavant* sense cometre un avant.
- Perquè és la única forma de joc que ens permet *invertir un desequilibri de forces,* en qualsevol punt del terreny de joc, gairebé instantàniament.
- Perquè és una forma més de joc a alternar amb les dues altres (Joc Agrupat i Joc Desplegat), la qual cosa *enriqueix el ventall de possibilitats d'elecció* (tan tàcticament com tècnicament) i perquè, alhora, és una *forma de transformar el joc.*
- Una característica inexcusablement associada a la utilització del joc al peu ha de ser l'*efectivitat*, ja que, durant la fase de vol de la pilota, cap equip en té la possessió, i s'haurà de lluitar per recuperar-la, amb totes les consideracions que això té sobre l'organització i reorganització ofensiva-defensiva.

També és necessari fer esment de les zones en que hem dividit el camp, en funció del tipus de joc que s'hi realitza normalment (quan les urgències del marcador i del resultat no influeixen en el tipus de joc a desenvolupar).
Una vegada vista la importància del joc al peu en el Rugby actual (per si feia falta ressaltar-la), passem a veure com hem fonamentat el nostre treball.

Definició de les zones de joc

Zona de joc defensiu: és aquella zona del camp en la qual la prioritat tàctica és fer passar la pilota a qualsevol de les altres dues zones, és a dir, allunyar ràpidament la pilota de la pròpia zona de marca. Aquesta zona va des de la pròpia línia de pilota morta fins a una distancia *x* fora de 22 (des d'on arribi la passada del jugador per a què un company pugui xutar directament a toc des de dintre de 22).
Zona de joc en 2n temps: és aquella zona del terreny de joc en la qual la prioritat tàctica és desequilibrar la organització defensiva, per a poder avançar amb claredat i acostar-se a l'objectiu, la zona de marca adversària. Aquesta zona abarca tot aquell espai del terreny de joc comprés entre les línies que delimiten les altres dues zones.
Zona de joc d'èxit obligat: és aquella zona del terreny de joc en la qual la prioritat tàctica és assolir l'objectiu, és a dir, fer un assaig directament. Aquesta zona abarca des de la línia de marca adversària fins a una distància x (marcada per la capacitat de l'equip atacant), però que en cap cas estarà més enllà de la línia de 22 de l'equip defensor. (Gràfic 1)



Gràfic 1

Definició

Podem definir el *joc al peu* com aquell tipus de joc que fa l'equip en possessió de la pilota, per *avançar*, mitjançant la utilització de *xuts*, provocant o explotant un *desequilibri defensiu.*
Això implica que, prèviament a l'execució del joc al peu, hi ha hagut una anàlisi de la situació (elecció del tipus de joc a desenvolupar), sospesant la relació de forces sobre el terreny de joc en aquell moment particular, per explotar un desequilibri de forces favorable a l'atac (ja creat amb un altre tipus de joc anterior), o per a crear-lo a través del joc al peu.

Perquè?

Fonamentalment podem trobar-nos quatre motius principals per a jugar al peu:

- Perquè *no hi ha espai per jugar a la mà* (primera cortina defensiva molt pressionant) o és massa arriscat ferho, i el joc al peu apareix com la única solució possible per poder pressionar l'adversari, per exemple l'*Up & Under.*
- Perquè hi ha *defectes en la organització defensiva* adversària, per exemple el xut a la caixa.
- Perquè estem jugant massa *a prop de la nostra zona de marca*, per exemple els xuts a toc des de dins de la pròpia zona de 22.
- Per a *marcar punts*, per exemple el *drop* o el xut a pals.

Quan?

També en aquest apartat ens trobarem amb un nombre reduït de possibilitats, evidentment molt estretament relacionades amb els punts esmentats en l'apartat anterior.

- En primer lloc quan l'anàlisi de la situació de joc evidencia *zones dèbils en la organització defensiva* adversària, que poden ser *individuals* (debilitat d'un jugador en la recepció de pilotes) o de col·locació (un jugador que no està cobrint el seu espai en qualsevol de les tres cortines defensives), com *col·lecti-*

Nom	*Mvt.*	*Objectiu*	*Distància*	*Zona del camp*	*Pilota*
Chip	SI	Superar una 1a cortina defensiva pressionant per sobre	Curta	Qualsevol (preferentment fora de la zona de joc defensiu)	Pròpia
Ras	SI	Superar una 1a cortina defensiva pressionant per sota	Curta	Qualsevol (preferentment fora de la zona de joc defensiu)	Pròpia
Up & Under	SI	Superar una bona organització defensiva	Llarga	Qualsevol (preferentment fora de la zona de joc defensiu)	Pròpia
A la caixa	SI	Aprofitar un espai lliure (darrere de l'ala del mateix costat) des de melé	Llarga	Qualsevol (preferentment fora de la zona de joc defensiu)	Pròpia
Diagonal a touche	SI	Aprofitar un espai lliure darrere de l'ala de l'altre costat, per guanyar metres	Llarga	Pròpia o fora de la pròpia zona de 22 m	Recupera
Diagonal a seguir	SI	Aprofitar un espai lliure darrere de l'ala de l'altre costat per donar continuïtat al joc	Llarga	Qualsevol (preferentment fora de la zona de joc defensiu)	Pròpia o Recupera
Recentre	SI	Donar continuïtat al joc, posant la pilota a l'esquena de la defensa	Mitja	Qualsevol (preferentment fora de la zona de joc defensiu)	Pròpia
Drop	SI	Marcar punts	Depenent del xutador	Pràcticament tot el camp adversari	Pròpia o Recupera
Sortida de 22	NO	Donar continuïtat al joc o guanyar metres	Llarga (no necessàriament)	Zona de 22 pròpia	Pròpia
Sortida ½ camp	NO	Donar continuïtat al joc o guanyar metres	Llarga (n.n.)	Línia de ½ camp	Pròpia
C.F.	NO	Donar continuïtat al joc o guanyar metres	Llarga (n.n.)	Qualsevol	Pròpia
C.C.	NO	Guanyar metres	Llarga	Qualsevol	Pròpia
A pals	NO	Marcar punts	Llarga o curta	Pràcticament de la línia de 10 del propi camp	Pròpia

Quadre 1. Tipus de xuts en rugby

ves [tercera línia defensant molt *amunt* (molt pressionant sobre la primera línia d'atac) o molt lenta (no arribant a fer les funcions de cobertura a l'esquena de la primera cortina defensiva), o de col·locació (la tercera cortina fora de posició)]. *Sempre que xutem ha de ser per recuperar la possessió.*

- Com una opció tàctica més quan hi ha una situació d'equilibri de forces en tots els demés aspectes del joc, i s'intenta pressionar, d'aquesta manera, la organització defensiva adversària.
- Quan es pretén allunyar el joc de la pròpia línia de marca.
- Quan hi ha opció de transformar punts.

Com?

Mitjançant qualsevol de las tècniques de xut

Passem a classificar tots els tipus de xuts que es poden donar en Rugby, segons el quadre 1.

Problemàtica general

En relació a la tàctica i a la tècnica

En primer lloc hem de destacar que, per a nosaltres, l'aspecte tàctic i el tècnic no s'han de separar, degut a què no es pot evolucionar tàcticament si no hi ha una evolució paral·lela de l'aspecte tècnic (ja que una determinada solució tàctica requereix d'una execució tècnica concreta i precisa), ni es pot evolucionar tècnicament sense tenir un objectiu tàctic concret que resoldre. Per tant creiem que, sempre que sigui possible s'ha de treballar el conjunt tàctico-tècnic, però posant l'èmfasi en la resolució de problemes tàctics, ja que aquests ens crearan en els jugadors la necessitat d'aprenentatge de noves tècniques.

En segon lloc hem de destacar també que, en ser el joc al peu un tipus de joc que s'hauria de caracteritzar per la precisió. Amb això no pretenem dir que els altres tipus de joc no requereixen precisió en el seu desenvolupament, sinó que en el joc Agrupat i en el Desplegat hi ha més marge per als jugadors, la distància de passada gairebé

sempre serà inferior a la distància que assoleix un xut i, en tenir la pilota a les mans, la coordinació de les accions és més fàcil, habitualment és realitzat per especialistes (els mitjos i el darrer són els xutadors més habituals).

També hem de tenir en compte que quan es juga al peu, es fa des de fases de conquesta de la pilota, des de situacions de primer temps de joc (la qual cosa significa que cada jugador està actuant en el lloc específic que marca el número que porta en la samarreta, el seu lloc), o des de situacions de segon temps de joc, és a dir, des de qualsevol tipus de situacions de partida, però també s'ha de tenir en compte que els jugadors que el posen en pràctica són, gairebé exclusivament els tres quarts.

En aquest punt creiem convenient ressaltar que el joc al peu és l'única forma de joc que ens permet *passar* la pilota cap endavant, la qual cosa, sent una obvietat, és important des del punt de vista tàctic. Però tampoc s'ha de perdre de vista que en el joc al peu es perd la possessió de la pilota i ens hem d'organitzar per recuperar-la (com a primer objectiu), o per pressionar l'adversari i aconseguir una situació més favorable de relació de forces sobre el terreny de joc (com a segon objectiu, cas de no aconseguir el primer).

Finalment, s'ha de considerar que, idealment, el joc al peu hauria de ser una *forma d'enllaçar els altres dos tipus de joc,* és a dir, una forma de transformació directa del joc, que, com ja s'ha vist en anteriors estages d'experts de la F.I.R.A. (Roma, 1992 i Barcelona, 1994), són les transformacions del joc més efectives.

Principis fonamentals

Tots els conceptes que anem a exposar a continuació, són generals, aplicables a qualsevol tipus de joc que es vagi a realitzar (Agrupat, Desplegat o al Peu) y per tant, els considerem útils per al tipus de joc que és objecte d'aquest article, ja que fan referència, principalment, a la *tàctica* (decisió del tipus de joc més aPròpiat a la situació concreta i elecció de la tècnica més adequada), però també a la *tècnica* (correcta execució motriu), així com a la **C**omprensió lobal del oc (esmentat a partir d'ara com C.G.J.) i al **R**eferencial de oc (esmentat a partir d'ara com R.J.) de l'equip.

Circulació de jugadors per a col·locar-se i recol·locar-se

En aquest mateix article ja s'ha esmentat la importància de la col·locació (en fases de conquesta i en situacions de primer temps de joc) i recol·locació dels jugadors (en situacions de segon temps de joc). De la mateixa manera que es va determinar en les conclusions de l'anterior estage d'experts de la F.I.R.A. (Barcelona, 1994) per al Joc Desplegat, pensem que és de suma importància que tots els jugadors actuïn sobre el terreny de joc com un sol home, és a dir, amb un *projecte comú de joc*, el qual portarà l'equip a saber amb anterioritat (*anticipar-se mitjançant la pre-acció*) quina serà la resposta d'un company davant d'una situació donada o, dit d'una altra manera, a *llegir* la situació de joc de la mateixa forma, la qual cosa els portarà a l'anticipació, clau quan ens trobem davant d'equips igualats en tots els aspectes del joc i de gran nivell.

Habilitat per a jugar en/amb la relació espai-temps

Aquest concepte també està íntimament lligat a l'anterior, a la *C.G.J.* i al *R.J.* propis de l'equip, així com al concepte d'*anticipació* (*pre-acció*: col·locar-se en anticipació on seré més útil al meu equip).

Sempre tindrà molta més importància aquesta habilitat en les situacions de joc de segon temps (on no hi ha moviments predeterminats, sinó *solament* s'ha de reaccionar al joc del portador de la pilota) que en les de primer temps (en les que, si no varien substancialment les previsions, ja hi ha un moviment preestablert, encara que si varien, s'ha de reaccionar, o millor anticipar, la resposta del portador de la pilota).

Comunicació (verbal/visual)

Enllaçant amb el que s'ha exposat en el punt anterior, la comunicació (del tipus que sigui) és fonamental per al desenvolupament fluït del joc (entenent per fluït, que tingui continuïtat sense detenir l'avanç de l'equip en possessió, transformant-lo per avançar amb la major celeritat possible).

La comunicació es pot entendre com la informació de què disposen els jugadors. A major quantitat d'informació, majors possibilitats d'escollir la forma de joc més adequada a cada situació.

Fixació

Quan estem parlant de l'equip que està emprant la pilota, la *fixació dels adversaris*, per *eliminar-los* del dispositiu defensiu adversari, apareix com un concepte fonamental, de la màxima importància.

Analitzem com pot ser aplicat aquest concepte al joc al peu:

- *Obligant a incorporar-se a la primera cortina defensiva a jugadors de les altres 2 cortines.* Això es pot aconseguir mitjançant la combinació dels altres dos tipus de joc (agrupat i desplegat) la qual cosa tendeix a produir una defensa plana que ocupa tota l'amplada del camp,

deixant espais darrere de la barrera, per explotar mitjançant el joc al peu. (segona i tercera) Això es pot realitzar mitjançant una alternància o variació en el tipus de joc a realitzar (per exemple: les primeres pilotes es juguen amb el Joc Desplegat Desbordant (JDD) o Joc Desplegat amb Penetració (JDP), per obligar a pujar ràpidament a l'ala defensor del costat obert, mentre en les següents pilotes es fa la mateixa intenció, però es xuta a l'esquena de l'esmentat ala; o viceversa (jugant al peu llarg les primeres pilotes, per obligar a reforçar la segona i tercera cortines defensives, alternant amb el JDD o JDP les següents pilotes).

- *El joc al peu sempre serà més efectiu en moviments de segon temps de joc,* ja que la defensa està desorganitzada i, per la mateixa definició de segon temps de joc, hi haurà espais lliures on jugar; però, també farà falta que el joc al peu sigui la solució més apropiada per a la relació de forces en aquella situació particular.

- El joc al peu serà més efectiu quan més a *prop de la línia de l'avantatge* es realitzi (sobretot en situacions de segon temps de joc), per dos raons, la primera perquè la reorganització defensiva és més difícil quan tots els jugadors ja han iniciat la seva carrera en una direcció i amb una intensitat determinada, fent més costosa la rectificació i la segona perquè hi ha més espais lliures.

- Ha d'existir una bona *coordinació* entre el *xutador* i els *companys* d'equip que aniran a recuperar la pilota a la caiguda (estar a l'alçada en el moment de produir-se el xut, sense que l'adversari pugui llegir què és el que anem a fer).

- També ha de *variar-se el tipus de joc al peu realitzat*, de forma que l'adversari mai pugui anticipar que es farà, ni tan sols el tipus de joc.

Aparició del joc al peu en el context del Moviment General del joc

En aquest punt hem de parlar de la *unitat tàctica bàsica aïllable,* que és el que produirà l'aparició de les condicions ideals, en el moviment general del joc, per a jugar al peu.

Mitjans d'acció

Capacitat de percebre, decidir i executar col·lectivament en funció d'un referencial de joc

Està clar que el procés de *percepció-decisió-execució* sempre ha d'estar present en qualsevol tipus d'acció que es desenvolupi durant un partit, però no és suficient que el portador de la pilota ho desenvolupi correctament, sinó que tot l'equip ha de ser capaç de *llegir* o *interpretar* de la mateixa manera la situació de joc, per poder arribar a *anticipar*, mitjançant la *pre-acció*, les respostes del portador, o aquest, les dels seus recolzaments.

Projecte comú per crear incertesa en la defensa (Com a mínim els jugadors directament implicats en l'acció)

Però no solament un equip ha de ser capaç d'anticipar les respostes i moviments dels seus propis jugadors, en funció de la situació de joc, sinó que també ha d'evitar que l'equip adversari faci el mateix amb els seus moviments, és a dir, actuar d'una manera, per a donar a entendre a l'adversari que es realitzarà un tipus de joc quan, en realitat, es desenvoluparà un altre.

En aquest punt és on hem de parlar de la *varietat*, tan en el *tipus de joc* a emprar (Agrupat, Desplegat o al Peu), com dels diferents moviments dins del mateix tipus de joc (en el joc al peu la varietat interna consisteix a variar el tipus de xut que s'empra), per a què l'adversari mai pugui, ni tan sols imaginar, quin és el que anem a desenvolupar (tant des de fases de conquesta, com des de fases de fixació i en el moviment general del joc).

Importància dels *que prenen* les decisions

Evidentment, els jugadors que hauran de prendre les decisions més importants (els encarregats de fer anar l'equip en possessió cap endavant) seran els mitjos (de melé i obertura) però, en el cas particular del joc al peu, també tindran molta importància altres jugadors com el primer centre (que pot xutar més a prop de la L.V., quan els moviments de la defensa ja estan definits i són més difícils de rectificar), o el darrer i els ales, ja que amb aquest tipus de joc poden donar-li continuïtat al joc en situacions poc favorables a l'equip en possessió (per exemple amb un *Up & Under*, amb un recentre, amb un *chip*, amb un xut en diagonal a toc, etc.).

Profunditat

En el joc al peu, aquest concepte també és important, encara que no en el mateix sentit que en els altres dos tipus de joc Joc Agrupat en Penetració (JAP) i Joc Desplegat Desbordant (JDD).

Si bé és cert que és una estupidesa mantenir als jugadors profunds, quan sabem que anem a jugar al peu, no ho és el fet de fer-ho per enganyar l'adversari, fent-li pensar que es jugarà a la mà. El problema resideix en el moment en què els jugadors van a col·lo-

car-se a l'alçada del xutador, que ha de ser en el moment del xut i venint en velocitat. Evidentment que hauran de moure's cap a aquesta posició amb antelació al moment esmentat, però sempre retardant-lo el major temps possible, per a retardar al màxim que l'adversari tingui informació per anticipar el nostre joc. També està clar que no hauran de ser tots els jugadors els que van a estar a l'alçada del xutador, solament aquells que van a intentar recuperar la pilota directament a la seva caiguda, mentre els que van a ocupar els espais no és necessari que, en l'esmentat moment, estiguin a l'alçada del xutador, però sí movent-se cap endavant per ocupar espais que permetin un encadenament posterior a la recuperació de la pilota, o negar espais per a un contraatac adversari.

Factors d'èxit

Polivalència

Som de l'opinió que, excepte en contadíssimes excepcions, els jugadors que habitualment utilitzen el joc al peu són els tres quarts, encara que podem trobar-nos amb alguna situació en que la tercera línia es trobi en situació d'haver d'emprar-lo, però és gairebé segur que els cinc de davant (pilars i segones línies) pràcticament mai ho empraran.

També hem de ser conscients que, en favor de la varietat, hem de tenir quants més jugadors millor, capaços de desenvolupar aquest tipus de joc (per exemple, un primer centre capaç de xutar com si de l'obertura es tractés, o uns ales capaços de xutar com el darrer).

Un cop més apareix la necessitat de *polivalència* en el moment en què estan en una *situació de joc de segon temps,* on els jugadors han d'actuar *en funció de les demandes del joc*, no com en les fases de conquesta, en que cada jugador actua en el seu lloc específic. (Vegeu el partit de V Nacions País de Gal·les-Anglaterra de 1993, xut d'Emyr Lewis a la sortida d'un agrupament (en segon temps de joc), llençant a n'Ewan Evans per a l'assaig guanyador; o l'assaig de França a Twickenham, amb un contraatac des de la pròpia línia de marca, encadenant el joc amb un *chip* i acabant amb un recentre per l'ala de l'altre costat.)

El gest tècnic

Com anteriorment ja hem esmentat, la coordinació que requereix el joc al peu és molt més exigent que la requerida pel joc a la mà:

- Perquè la *coordinació* òculo-pèdica és més difícil que la òculo-manual.
- El peu es troba més lluny del C.D.G: del cos i s'ha *d'equilibrar* aquest per efectuar qualsevol xut (cosa que no succeeix en el joc a la mà).
- La *palanca* que s'empra per colpejar la pilota és *més llarga* (la cama).
- La *musculatura* que controla els moviments del peu no és de precisió (com la que controla els moviments de la mà) és *de sosteniment.*
- La *distància* a què s'ha d'enviar la pilota, habitualment, és *molt superior* a la distància que l'enviem amb les mans.
- La *trajectòria* que ha de seguir la pilota en el seu recorregut, ha de ser molt *precisa* (cosa molt difícil després de totes les consideracions prèvies que hem fet), ja que ha de donar temps a arribar a la caiguda de la pilota als jugadors que es troben per darrere del xutador en el moment d'efectuar el xut.

Si a aquests factors li afegim la quantitat de *diferents tipus de xuts* que es poden donar durant el desenvolupament del joc (cadascun dels quals té una tècnica d'execució ben diferenciada dels altres), i *l'elecció del més adient* a cada moment (que s'hagi de jugar al peu) és molt senzill adonar-se que, fer un joc al peu amb *precisió* (la característica principal d'aquest tipus de joc) no és gens fàcil.

La capacitat condicional

En el Rugby actual de gran nivell, *la preparació condicional és un factor determinant* en el desenvolupament del joc, alhora que ha de ser una prioritat per a qualsevol equip, degut en primer lloc a que si no s'està en la forma adequada es perd capacitat de decisió i capacitat d'execució (en moments de gran *stress* físic). Si algun equip no està a l'alçada en aquest apartat del joc, es pot donar per segur que arribarà a un punt del partit que s'enfonsarà i serà un juguet en mans d'un rival millor preparat i en segon lloc perquè en partits entre equips d'igual o semblant potencial, aquests es decideixen, habitualment, en los últims 20 min, amb la qual cosa s'ha d'arribar en òptimes condicions a aquests minuts finals, per poder percebre, decidir-escollir adequadament i executar correctament.

Capacitat *psicològica* per ser capaç de prendre les decisions adequades

Aquest punt està absolutament lligat amb l'anterior, ja que, un desgast físic excessiu ens resta *capacitat intel·lectual* per, en primer lloc, percebre la situació de joc i, en segon lloc, per prendre la decisió més adequada a aquesta situació.

Tampoc podem oblidar la pressió que representa l'efecte combinat de temps de joc i marcador, sobretot per l'equip que va perdent i el partit està acabant, la qual cosa comporta, la majoria de les ocasions, a una precipitació de les accions.

Conclusions per a la formació de jugadors

- Creiem bàsic integrar *l'aprenentatge-ensenyament del joc al peu dins del context general de la C.G.J. i del M.G.J.* per que aparegui com una forma més de joc (la *triple variant*), o d'aprofitar les errades de l'adversari sense perdre la possessió de la pilota, no com una forma fàcil de guanyar metres, encara que perdem la pilota cada vegada que la xutem.
- De la mateixa forma que el JP no ha de ser desvinculat del moviment general del joc, *el seu entrenament creiem que ha de posar molt èmfasi en la correcta execució tècnica*, ja que la precisió serà fonamental per desenvolupar aquest tipus de joc, però sense deslligar-la dels factors de decisió que comportaran la seva elecció com el tipus de joc més apropiat per una situació de partit concreta.
- No s'ha d'oblidar tampoc la funció dels altres jugadors (els companys del xutador) ja que la seva *organització* serà fonamental *per poder recuperar la possessió de la pilota,* directa o indirectament (com a objectiu prioritari), o pressionar al màxim la caiguda de la pilota per dificultar al màxim a l'adversari que el pugui jugar en contraatac.

Annex 1: Metodologia observacional

El present estudi es fonamenta en el registre de conductes específiques dels jugadors durant el desenvolupament d'un partit, tan a nivell individual, com col·lectiu. El coneixement teòric de les diferents variables que poden incidir sobre aquestes conductes ens permet que a través d'una observació no participant puguem enregistrar les conductes praxèmiques (entre jugadors del mateix equip, o les relacionades amb els adversaris) i les espaials.

Per això en la modalitat de registre emprada s'ha tendit a la major sistematització possible, dissenyant una llista de trets amb un repertori de les conductes a observar; considerant com a nucli categorial l'objectiu que es persegueix, i els graus d'obertura coincidiran amb les diferents possibilitats que existeixen d'aconseguir-los.

La fiabilitat del registre s'ha determinat a través d'una concordància consensuada entre els dos observadors.

L'estudi el podríem emmarcar dins d'un disseny mixt; ja que l'observació és de seguiment i s'enregistren diferents nivell de resposta.

Llista de partits observats:

1.- NZ - AUS (Bledisloe Cup 1994).
2.- 1r test-match SDA - ENG (1994).
3.- 2n test-match SDA - ENG (1994).
4.- 1r test-match AUS - ITA (1994).
5.- 1r test-match NZ - FRA (1994).
6.- 2n test-match NZ - FRA (1994).
7.- 1r test-match ARG - SDA (1994).
8.- 2n test-match ARG - SDA (1994).

Annex 2: Resultats de la observació

Formes de joc en primera fase en funció de la zona del camp

La possibilitat de conèixer *quantes fases de estàtiques* i de conquesta es donen *(mitjana de 69 per partit), on* {Zona [A - 1, 2,3, -]; Zona [B - 1, 2, 3,-]; Zona [C - 1, 2, 3, -]}, i de quina manera s'empra la pilota a partir d'elles (oc **A**grupat en **P**enetració, oc **D**esplegat amb **P**enetració, oc **D**esplegat **D**esbordant i oc al **P**eu), ha estat el motiu que ens ha portat a elaborar el full de resultats que ens permet extreure les següents interpretacions (quadre 3):

Com a dada global es comprova que la *forma de major utilització de pilotes a partir de les fases estàtiques i de conquesta segueix sent el Joc al Peu.*

Zona A:

- És la *zona del camp on la prioritat d'ús del JP es major*, amb molt a les altres dues zones definides.
- *Melés: major percentatge d'ús del JP sobre qualsevol altra forma de joc*, en especial en les zones A-1 y A-3 (els passadissos laterals); s'enregistra solament un 0,9% d'ús del JAP en la zona A-2 (zona central del camp).
- *Serveis de Toc:* són les situacions de posada en joc de la pilota en què s'ha enregistrat major varietat de formes de joc, destacant-ne el JP (justificat en els criteris d'observació a partir del joc en *TO*). S'ha de tenir en compte que la resta de possibilitats de joc correspon a tocs guanyats mitjançant palmejos o desviacions de la pilota, o a aquells tocs que la utilització de la pilota ha permès mantenir la distància de 10 m. de fora de joc dels jugadors no participants en l'alineament.
- *Cops (de Càstig i Francs):* es constata que la majoria de cops jugats en la zona A, tendeixen a concentrar-se sobre les zones 1 i 3 (passadissos laterals) on, *malgrat donar-se amb més freqüència el JP, també s'ha enregistrat l'ús del JAP i del JDP.* En cap cas es va jugar en *JDD* a partir d'un cop en la zona A. Però també és de destacar que l'única forma de joc en la zona A-2 (passadís central) va ser a través del JP.

Zona B:

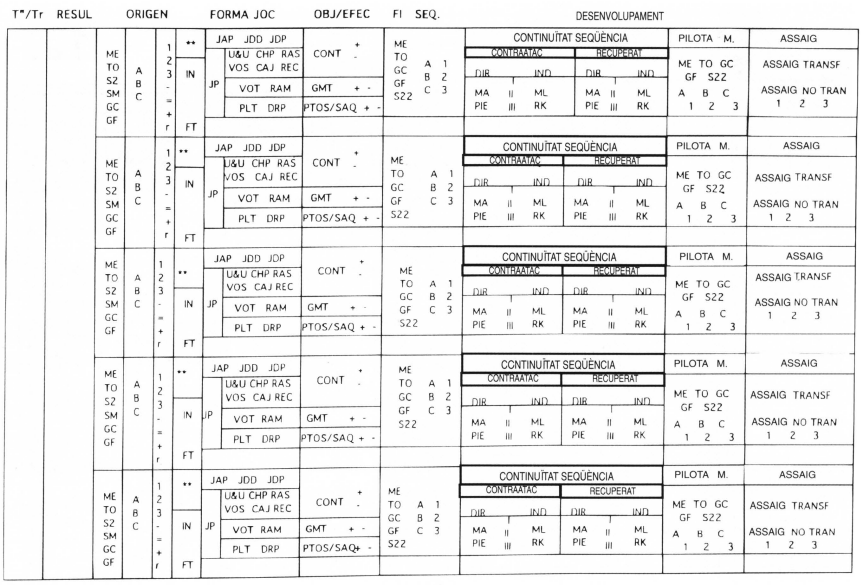
- Comparativament, i segons les dades obtingudes en la nostra observa-

ció, es pot destacar que *la majoria de les situacions de fases estàtiques i de conquesta, es donen en aquesta zona* del terreny de joc, la qual cosa indueix a pensar que el joc té major tendència a desenvolupar-s'hi, més que en les Zones A o C. En aquesta zona del camp s'ha enregistrat l'ús de totes les diferents formes de joc, destacant-ne que *la menys emprada* ha estat el JDD.

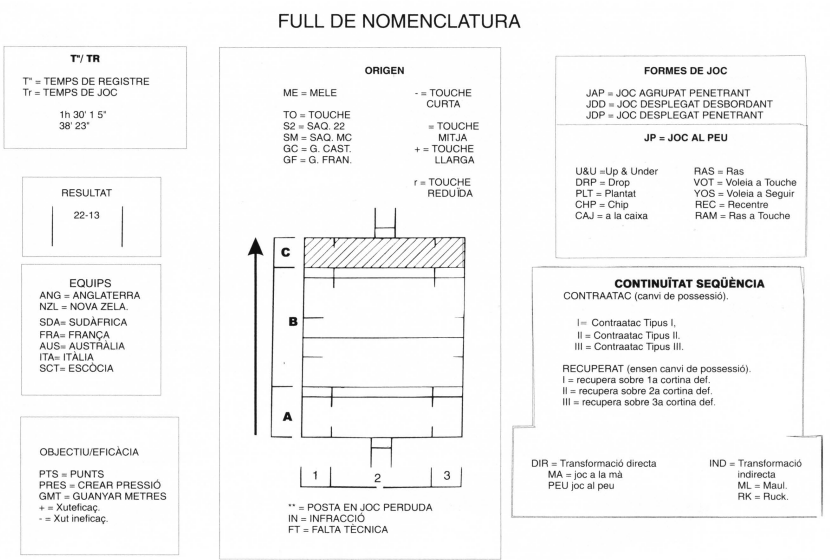
- *Melés:* Com a primera dada destacable es pot observar que, en cap cas, el *JDD* va ser emprat com a forma de joc a partir de melé. *En les zones 1 i 3 es troba una major freqüència d'ús del JAP. Aquesta relació s'equipara a l'ús del JP en el passadís central* (zona 2). Mentre que el *JDP* s'enregistra de forma puntual.
- *Touches: Segueix tenint més rellevància quantitativa el JAP* a partir dels serveis de toc. Mentre que el *JDP i el JDD prevaleixen sobre la utilització del JP,* en ambdós passadissos.
- *Cops de càstig: A la zona central (2) tots els cops de càstig van ser jugats al peu. Malgrat que en els passadissos laterals segueix sent el JP la forma més utilitzada de joc,* es van enregistrar algun casos d'utilització del *JAP.* Es pot constatar que *no s'enregistrà cap cas d'utilització del JDP ni del JDD* a partir de cops de càstig.
- *Cops Francs: L'única forma de joc utilitzada a partir de cops francs és el JP,* tant en els passadissos laterals com en el central. No s'enregistrà cap cas d'ús del *JAP,* ni del *JDP*, ni del *JDD.*

Zona C:

- Zona d'ús prioritari del JAP. La quantitat de posades en joc de la pilota que es donen en aquesta zona, ens pot indicar que és més difícil



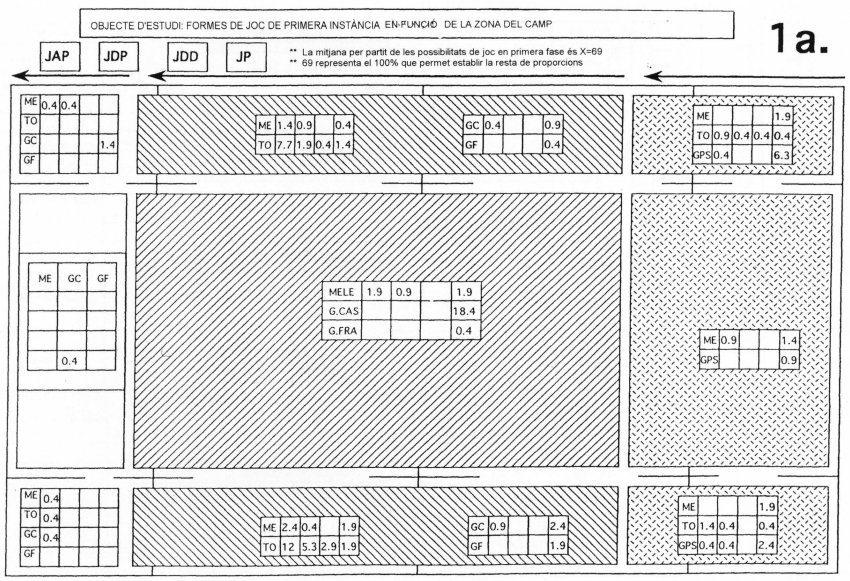
Gràfic 2



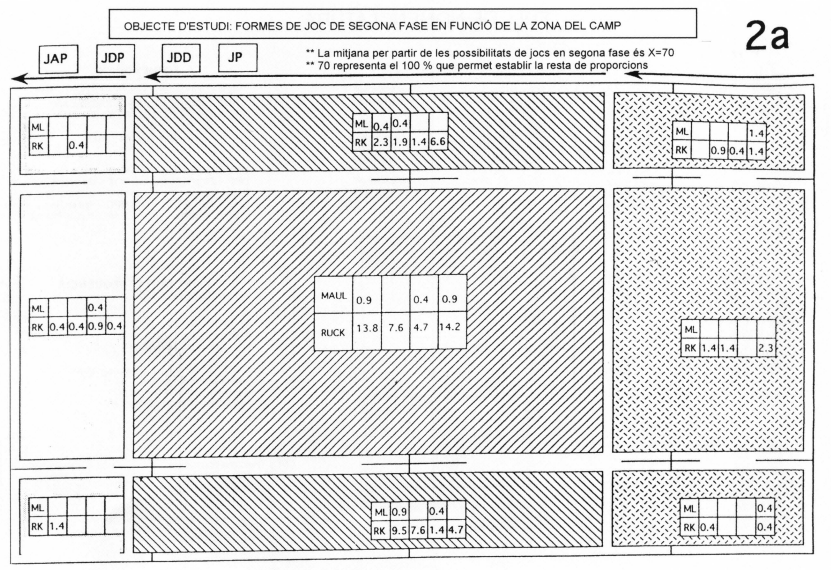
Gràfic 3

donar continuïtat al joc en els passadissos laterals, ja que la quantitat de melés i cops de càstig és més elevada que en la zona 2 (passadís central).

- *Melé:* No s'enregistrà cap melé en el passadís central d'aquesta zona, la qual cosa fa suposar que la majoria de pilotes mortes tenen tendència a donar-se en los passadissos laterals. És significatiu que *el JAP hagi estat la forma de joc més utilitzada.* En cap cas es va emprar el *JDD* ni el *JP.*
- *Serveis de toc: no es va donar cap forma de joc que no fos el JAP.* No s'enregistrà ni *JDP*, ni *JDD*, ni *JP.*
- *Cops de càstig: la única forma de joc que s'enregistrà fou el JP* (per la proximitat als pals, gairebé tots han estat intents de transformació).
- *Cops Francs:* no s'enregistrà cap.



Quadre 3



Quadre 4

Formes de joc en segona fase en funció de la zona del camp

La possibilitat de conèixer quants *punts de fixació* es van realitzar *(mitjana de 70 per partit), on* {Zona [A - 1, 2,3, -]; Zona [B - 1, 2, 3, -]; Zona [C - 1, 2, 3, -]} i *de quina manera s'utilitza la pilota* a partir d'ells (Joc Agrupat en Penetració, Joc Desplegat amb Penetració, Joc Desplegat Desbordant i Joc Al Peu), és el motiu que ens ha portat a elaborar el full de resultats (quadre 4).

S'ha de destacar que *el 88% dels punts de fixació corresponen a Rucks* (mitjana per partit de 61,6), mentre que *el 12% restant correspon als Mauls* enregistrats (mitjana de 8,4 per partit).

Zona A:

- *Rucks: és la forma de transformació indirecta del joc més utilitzada, tenint la tendència a seguir amb el JP com a forma d'ús posterior de la pilota.* Malgrat ser aquesta una zona eminentment defensiva, s'enregistraren un 1,4% de *JAP* i un 1,4% de *JDP*. Solament en la zona A-3 s'enregistrà un 0,4% de *JDD.*
- *Mauls:* en les ocasions en què s'enregistraren *(zones 1 i 3) es va utilitzar el JP* com a forma d'ús posterior de la pilota. S'ha de destacar l'absència de *mauls* en la zona central (zona A-2).

Zona B:

- *Rucks:* Les *formes d'ús de la pilota més comunes en el passadís central* (zona B-2), s'equiparen entre el JAP i el JP, mentre que en el *JD* existeix una lleugera superioritat del *JDP* sobre el *JDD*. Pel que respecta a la *zona B-1, és destacable que el JAP segueix predominant i que el JDP adquireix una proporció considerable, superant al JP.* Però aquesta tendència *s'inverteix en la Zona B-3, on el JP augmenta significativament.*
- *Mauls:* es fa una mica difícil mostrar una tendència del tipus de joc a partir de los *mauls*. Però com a dada significativa es pot observar que *en les zones B-1 i B-3, l'absència de JP és molt significativa.*

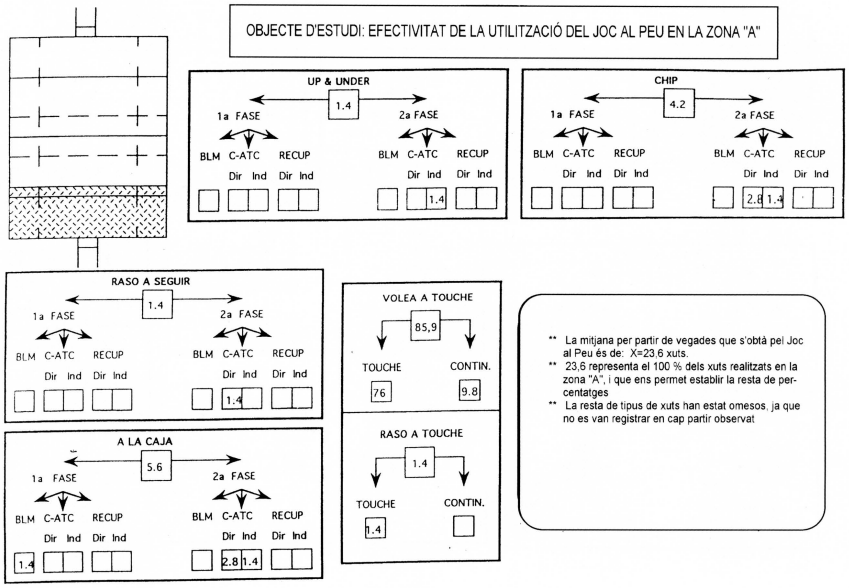
Zona C:

- la pràctica absència de punts de fixació en les zones laterals és equiparable a l'absència de melés en la zona central, per la qual cosa pot deduir-se que la zona que ofereix major continuïtat al joc és la zona C-2, mentre que en les zones C-1 i C-3 es té una major tendència a que es detinguin les seqüències de joc.
- *Rucks: és significatiu que la majoria de Rucks ocorreguts a la zona C-2 s'equiparen les diferents formes d'ús posterior de la pilota, destacant-ne lleugerament el JDD.*

- *Mauls:* dels enregistrats, s'ha de destacar que, *en cap cas es va emprar el JAP ni el JP* com a forma d'ús posterior de la pilota.

Efectivitat de la utilització del Joc al Peu en la Zona A

Pot ser una dada de gran interès comprovar quines modalitats de *JP* es produeixen en funció de les zones del camp, i si aconsegueixen els seus objectius i efectivitat. Això ens permetrà saber quins tipus de xuts són més eficaços en funció de la zona del camp on s'està desenvolupant el joc (quadre 5).



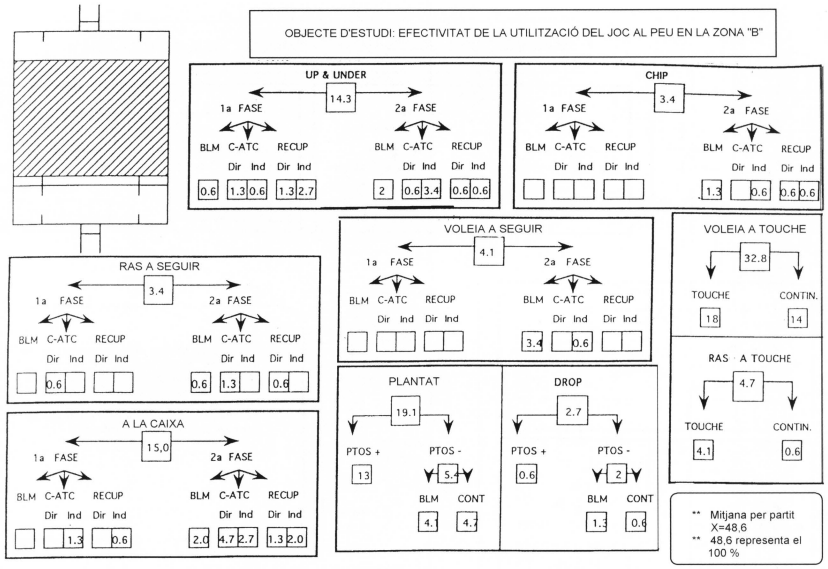
Quadre 5

- *Up & Under:* aquest tipus de xut representa el 1,4% del total dels enregistrats en aquesta zona del camp, pel que la seva significació és mínima. Hem d'afegir que tots els realitzats van permetre la recuperació de la pilota per part de l'equip adversari, a través de contraatacs, però l'equip que va efectuar el xut va crear pressió, ja que tots els contraatacs van ser indirectes (primer va haver un agrupament).
- *Chip:* del total de chips realitzats en aquesta zona es pot comprovar que, en tots els casos, es va produir un canvi de possessió de la pilota, permetent la realització de contraatacs, directes i indirectes, per part de l'adversari.
- *Ras a seguir:* es van donar a la mateixa proporció que els Up & Under, un 1,4% del total, oferint la possibilitat a l'equip adversari d'iniciar un contraatac de forma directa.
- *A la caixa:* és el segon tipus de xut més utilitzat en la zona A, però un percentatge elevat d'ells provoca moviments de contraatac, ja que es lliura la pilota a l'adversari.
- *Volea a toc:* representen el 85,9% dels xuts efectuats en aquesta zona i el 76% aconsegueixen el seu objectiu. S'enregistra un 9,8% en el qual el xut de volea a toc va provocar una continuïtat del joc.
- *Ras a toc:* de les vegades que es va emprar, ha estat el xut més efectiu, ja que en totes les ocasions la pilota va sortir per la línia de lateral.

Efectivitat de la utilització del Joc al Peu en la Zona B

Malgrat no ser una zona *defensiva*, s'ha de destacar que és la zona del camp on major quantitat (mitjana de 48,6 xuts per partit) i varietat de xuts (9 tipus diferents enregistrats) es realitzen. Està clar, com anteriorment s'ha comentat, que el joc té major tendència a desenvolupar-se en aquesta zona que en les altres dues (quadre 6).

- *Up & Under:* és un dels tipus de xuts més emprats, ja que representen el 14,3% del total dels enregistrats en aquesta zona. Existeix major tendència a utilitzar-los en segones fases, però és rellevant que una major proporció finalitza la seqüència de joc, o bé, permet un contraatac indirecte. Per contra, malgrat que s'emprin en menor mesura a partir de primeres fases, abasten una major proporció de recuperacions de la pilota (1,3% directes i un 2,7% indirectes).
- *Chip:* En totes les ocasions que s'ha emprat aquest xut, van ser segones fases. La seva efectivitat disminueix en comprovar que gairebé totes les vegades finalitzen la seqüència.
- *Ras a seguir:* representen el 3,4% del total dels xuts en la zona B. La majoria es van realitzar en segones fases, però van provocar un major percentatge de contraatacs, la transformació del joc dels quals va ser directa.
- *A la caixa:* aquests xuts representen un elevat 15,0% del total dels efectuats en aquesta zona del camp. S'ha de destacar que la majoria van ser emprats a partir de segones fases del



Quadre 6

joc. En un 7,4% de les vegades, la pilota va ser recuperada per l'adversari.

- *Volea a seguir*: sempre que es va fer servir va ser com a forma d'utilització de la pilota en segones fases del joc, però la majoria de les vegades la pilota va acabar a pilota morta.
- *Plantat:* gran índex d'eficàcia en el xut a pals. Però és destacable que un 4,7% de vegades del total, els equips van optar por donar-li continuïtat al joc.
- *Drop (xut de rebot):* baix índex de drops enregistrats, destacant-ne, a més a més, que la majoria no van ser eficaços, ja que no van aconseguir puntuar.
- *Volea a toc:* és la forma de joc al peu més emprada, però la seva eficàcia queda aproximadament al 50%, ja que un 18% va aconseguir l'objectiu (servei de toc), mentre que un 14% va permetre la continuïtat del joc.
- *Ras a toc:* es va emprar en poques ocasions, però pot constatar-se un alt índex d'eficàcia.

Efectivitat de la utilització del Joc al Peu en la Zona C

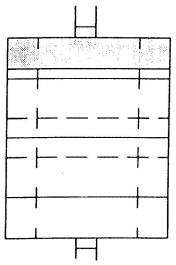
Aquesta zona representa la zona del camp on menys possibilitats d'utilització de la pilota es produeixen. Això es pot constatar en tenir en compte que la mitjana de xuts realitzats és de 1,6 per partit. S'ha de tenir en compte que aquestes dades són, comparativament als obtinguts en altres zones del camp, poc significatives (quadre 7).

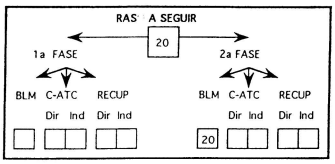
- *Ras a seguir:* de les vegades que es va emprar en segones fases, totes van finalitzar en pilota morta, la qual cosa representa un índex d'eficàcia nul.
- *Plantat:* tenint en compte que estem fent referència a un nombre molt baix de xuts, la seva efectivitat és equitativa (al 60% es van aconseguir punts i el 40% van finalitzar en pilota morta).

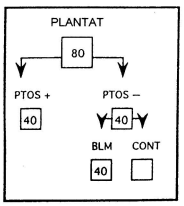
Consideracions generals a la observació

- *El joc al peu és la forma de joc més emprada* en el Rugby d'alt nivell.
- En les fases de conquesta de la pilota, les *Melés* representen les situacions que ofereixen major nombre de possibilitats de joc al peu.
- En els *Serveis de Toc*, el Joc Agrupat Penetrant, predomina sobre qualsevol altra forma de joc.
- Donada la gran quantitat de *Rucks* que es donen, aquests suposen la possibilitat d'emprar, de forma proporcional, les diferents formes de joc.
- La pràctica inexistència de *Mauls* en els últims 20' de partit, pot justificar-se per l'alt grau d'exigència física i de lluita que requereixen els agrupaments.
- En el joc d'alt nivell, el xut de *Volea a toc* destaca com la forma de joc més emprada i efectiva dins de la zona *A* (Zona de joc defensiu), tenint per objectiu guanyar metres i jugar a partir del servei de toc aconseguit, sense la pressió afegida de jugar massa a prop de la pròpia línia d'assaig.
- En la zona *B* (Zona de joc en segon temps) del camp, és on més s'empra el joc al peu.
- Els equips tendeixen a buscar el toc mitjançant *xuts de Volea*, però la seva efectivitat disminueix notablement ja que, en gairebé la meitat de les vegades que s'utilitza la pilota d'aquesta manera, no arriba a sortir per la línia de lateral (en la zona B).
- En els *xuts a la caixa*, emprats preferentment a partir de segones fases del joc, no s'acostuma a recuperar la possessió de la pilota, ja que és l'adversari qui, en la majoria de les ocasions, disposa de la possessió de la pilota i pot iniciar contraatacs directes (la qual cosa dona una idea de la poca pressió a què se sotmet al receptor, ja que té temps d'agafar la pilota i jugar-la amb un company).

- El *Up & Under* s'empra preferentment a partir de segones fases del joc, i permet crear molta pressió sobre els adversaris, obligant-los a crear punts de fixació (segon objectiu quan no s'aconsegueix recuperar directament la possessió de la pilota).
- En la zona C del camp (Zona de joc d'èxit obligat), els equips d'alt nivell, pràcticament desestimen la utilització del joc al peu. Aquestes consideracions generals ens confirmen l'encert en la distribució del camp en tres zones.







** La mitjana per partit de vegades que s'optá pel Joc al Peu és X=1,6 xuts.
** 1,6 representa el 100 % dels xuts realitzats en la zona "C", i que ens permet establir la resta de percentatges.
** La resta de tipus de xuts han estat omesos, ja que no es van registrar en cap partit observat.

Quadre 7

Bibliografia

CONQUET, P.; DEVALUEZ, J.; *Les Fondamentaux du Rugby*. Éditions Vigot. París. França. 1978.

DELEPLACE, R.; *Rugby de mouvement Rugby total*. Éditions Education Physique et Sports. París. França.

DIVERSOS AUTORS; *El juego desplegado: Conclusiones del stage*. Stage de experts de la F.I.R.A. Barcelona 1994.

F.I.R. *Il gioco al piede*. Corso allenatore di secondo grado.

GREENWOOD, J.; *Think Rugby. A purposeful team play*. A & C Black. Londres. Anglaterra. 1986. ISBN 0 7136 5631 X.

NERIN, J.Y.; PEYRESBLANQUES, M.; *Rugby: Entraînement technique et tactique*. Éditions Amphora. París. França. 1990. ISBN 2-85180-209-7.

PEYS, J.P.; *Rugby total et entraînement*. Éditions Vigot, collection Sport + Enseignement. París. França. 1990. ISBN 2-7114-1094-3.

SOLÀ, J.; CARRERAS, D.; *Análisis del juego desplegado*. Stage de experts de la F.I.R.A. Barcelona 1994.

USERO, F.; *Rugby: Entrenamiento y juego*. Campomanes Libros S.L. Madrid. Espanya. 1993. ISBN 84-8032-010-9.

VILLEPREUX, P.; *Formation au Rugby de mouvement*. Cépaduès éditions. Toulouse; França. 1993. ISBN 2-85428-309-0.