

David Carreras,
Departamento de Rendimiento Deportivo
INEFC-Lleida.

Jordi Solà,
Departamento de Deportes Colectivos
INEFC-Barcelona.

HACIA UNA SISTEMATIZACIÓN DEL ANÁLISIS DEL JUEGO. RUGBY: EL JUEGO AL PIE

Palabras clave: rugby, observación, efectividad, juego al pie.

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.

Resumen

Actualmente en los deportes colectivos, la observación y el análisis del juego están adquiriendo un papel preponderante como factor clave en la mejora del rendimiento. Por ello, se hace necesario poder justificar, de forma más rigurosa, la creación de nuevas tendencias en el planteamiento estratégico y de sistemas tácticos en cada deporte.

Siguiendo esta línea, el presente artículo plasma el proceso realizado en el estudio del juego al pie en el rugby, con el objetivo de poder determinar el grado de efectividad y los factores que determinan su utilización durante el desarrollo del juego.

Consideraciones generales

El juego al pie tiene un gran importancia dentro del juego del Rugby:

- Por la misma definición que hace el reglamento de lo que es el juego: El objeto del juego es que dos equipos de quince jugadores cada uno, actuando lealmente conforme a las reglas establecidas y con espíritu deportivo, llevando, pasando o *pas-teando* el balón, consigan el mayor número de puntos posibles.
- Porque con este tipo de juego podemos *conseguir puntos* para nuestro equipo, mediante un *drop* (puntapié de rebote), o un puntapié colocado.

- Porque es la única forma de juego que nos permite el reglamento con la que podemos *impulsar el balón hacia delante* sin cometer un adelantado.
- Porque es la única forma de juego que nos permite *invertir un desequilibrio de fuerzas*, en cualquier punto del terreno de juego, casi instantáneamente.
- Porque es una forma más de juego a alternar con las otras dos (Juego Agrupado y Juego Desplegado), lo cual *enriquece el abanico de posibilidades de elección* (tanto táctica como técnicamente) y porque, a la vez, es una *forma de transformar el juego*.
- Una característica inexcusablemente asociada a la utilización del juego al pie debe ser la *efectividad*, ya que, durante la fase de vuelo del balón, ningún equipo tiene la posesión, y se deberá luchar por recuperarla, con todas las consideraciones que esto tiene sobre la organización y reorganización ofensiva-defensiva.

También es necesario hacer mención de las zonas en que hemos dividido el campo, en función del tipo de juego que se realiza normalmente (cuando las urgencias del marcador y del resultado no influyen en el tipo de juego a desarrollar).

Una vez vista la importancia del juego al pie en el Rugby actual (por si hacia falta resaltarla), pasamos a ver como hemos fundamentado nuestro trabajo.

Definición de las zonas de juego

Zona de juego defensivo: es aquella zona del campo en la cual la prioridad táctica es hacer pasar el balón a cual-

quiera de las otras dos zonas, es decir, alejar rápidamente el balón de la propia zona de marca. Esta zona va desde la propia línea de balón muerto hasta una distancia x fuera de 22 (desde donde alcance el pase del jugador para que un compañero pueda chutar directamente a touche desde dentro de 22).

Zona de juego en 2º tiempo: es aquella zona de terreno de juego en la cual la prioridad táctica es desequilibrar la organización defensiva, para poder avanzar con claridad y acercarse al objetivo, la zona de marca adversaria. Esta zona abarca todo aquel espacio del terreno de juego comprendido entre las líneas que delimitan las otras dos zonas.

Zona de juego de éxito obligado: es aquella zona del terreno de juego en la cual la prioridad táctica es conseguir el objetivo, es decir, hacer un ensayo, directamente. Esta zona abarca desde la línea de marca adversaria hasta una distancia x (marcada por la capacidad del equipo atacante), pero que en ningún caso estará más allá de la línea de 22 del equipo defensor. (Ver gráfico 1)

Definición

Podemos definir el *juego al pie* como aquel tipo de juego que hace el equipo en posesión del balón, para *avanzar*, mediante la utilización de *puntapiés*, provocando o explotando un *desequilibrio defensivo*.

Esto implica que, previamente a la ejecución del juego al pie, ha habido un análisis de la situación (elección del tipo de juego a desarrollar), sopesando la relación de fuerzas sobre el terreno de juego en ese momento particular, para explotar un desequilibrio de fuerzas favorable al ataque (ya creado con otro tipo de juego anterior), o para crearlo a través del juego al pie.



Gráfico 1

¿Por qué?

Fundamentalmente podemos encontrar cuatro motivos principales para jugar al pie:

- Porque *no hay espacio para jugar a la mano* (primera cortina defensiva muy presionante) o es demasiado arriesgado el hacerlo, y el juego al pie aparece como la única solución posible para poder presionar a adversario, por ejemplo el *Up & Under*.
- Porque hay *defectos en la organización defensiva* adversaria, por ejemplo el chute a la caja.
- Porque estamos jugando demasiado *cerca de nuestra zona de marca*, por ejemplo los chutes a touche desde dentro de la propia zona de 22.
- Para *marcar puntos*, por ejemplo el *drop* o el chute a palos.

¿Cuándo?

También en este apartado nos vamos a encontrar con un número reducido de posibilidades, evidentemente estrechísimamente relacionadas con los puntos mencionados en el apartado anterior.

Nombre	Mvt.	Objetivo	Distancia	Zona del campo	Pelota
Chip	SI	Superar una 1ª cortina defensiva presionante por encima	Corta	Cualquiera (preferentemente fuera de la zona de juego defensivo)	Propia
Raso	SI	Superar una 1ª cortina defensiva presionante por debajo	Corta	Cualquiera (preferentemente fuera de la zona de juego defensivo)	Propia
Up & Under	SI	Superar una buena organización defensiva	Larga	Cualquiera (preferentemente fuera de la zona de juego defensivo)	Propia
A la caja	SI	Aprovechar un espacio libre (detrás del ala del mismo lado) desde melé	Larga	Cualquiera (preferentemente fuera de la zona de juego defensivo)	Propia
Diagonal a touche	SI	Aprovechar un espacio libre detrás del ala del otro lado, para ganar metros	Larga	Propia o Fuera de la propia zona de 22 m	Recupera
Diagonal a seguir	SI	Aprovechar un espacio libre detrás del ala del otro lado para dar continuidad al juego	Larga	Cualquiera (preferentemente fuera de la zona de juego defensivo)	Propia o Recupera
Recent.	SI	Dar continuidad al juego, poniendo el balón a la espalda de la defensa	Media	Cualquiera (preferentemente fuera de la zona de juego defensivo)	Propia
Drop	SI	Marcar puntos	Dependiendo del chutador	Prácticamente todo el campo adversario	Propia o Recupera
Salida de 22	NO	Dar continuidad al juego o ganar metros	Larga (no necesariamente)	Zona de 22 propia.	Propia
Salida ½ campo	NO	Dar continuidad al juego o ganar metros	Larga (n.n.)	Línea de ½ campo	Propia
G.F.	NO	Dar continuidad al juego o ganar metros	Larga (n.n.)	Cualquiera	Propia
G. C.	NO	Ganar metros	Larga	Cualquiera	Propia
A palos	NO	Marcar puntos	Larga o corta	Prácticamente de la línea de 10 del campo propio	Propia

Cuadro 1. Tipos de puntapiés en rugby

- En primer lugar cuando el análisis de la situación de juego evidencia *zonas débiles en la organización defensiva* adversaria, que pueden ser *individuales* (debilidad de un jugador en la recepción de balones) o de colocación (jugador que no está cubriendo su espacio en cualquiera de las tres cortinas defensivas), como *colectivas* [tercera línea defendiendo muy *arriba* (muy presionante sobre la primera línea de ataque) o muy *lenta* (no llegando a hacer las funciones de cobertura a la espalda de la primera cortina defensiva), o de colocación (la tercera cortina fuera de posición)]. *Siempre que chutemos debe ser para recuperar la posesión.*
- Como un opción táctica más cuando hay una situación de equilibrio de fuerzas en todos los demás aspectos del juego, y se intenta presionar, de este modo, la organización defensiva adversaria.
- Cuando se pretende alejar el juego de la propia línea de marca.
- Cuando hay opción de transformar puntos.

¿Cómo?

Mediante cualquiera de las técnicas de puntapié

Pasamos a clasificar todos los tipos de puntapiés que se pueden dar en Rugby, según el cuadro 1.

Problemática general

En relación a la táctica y la técnica

En primer lugar debemos destacar que, para nosotros, el aspecto táctico y el técnico no se deben separar, debido a que no se puede evolucionar tácticamente si no hay una evolución paralela del aspecto técnico (ya que una determinada solución táctica requiere de una ejecución técnica concreta y precisa), ni se puede evolucionar técnicamente sin tener un objetivo táctico concreto que resolver. Por tanto creemos que, siempre que sea posible se debe trabajar el conjunto táctico-técnico, pero poniendo el énfasis en la resolución de problemas tácticos, ya que éstos nos crearán en los jugadores la ne-



cesidad de aprendizaje de nuevas técnicas.

En segundo lugar debemos destacar también que el juego al pie es un tipo de juego que se debería caracterizar por la precisión. Con esto no pretendemos decir que los demás tipos de juego no requieran precisión en su desarrollo, sino que en el juego Agrupado y en el Desplegado hay más margen para los jugadores, la distancia de pase casi siempre será inferior a la distancia que alcanza un chut y, al tener el balón en las manos, la coordinación de las acciones es más fácil, habitualmente es realizado por especialistas (los medios y el zaguero son los chutadores más habituales).

También debemos tener en cuenta que cuando se juega al pie, se hace desde fases de conquista del balón, desde situaciones de 1º tiempo de juego (lo cual significa que cada jugador está actuando en el puesto específico que marca el número que lleva en la camiseta, su puesto), o desde situaciones de segundo tiempo de juego, es decir, desde cualquier tipo de situaciones de partida, pero también hay que tener en cuenta que los jugadores que lo ponen en práctica son, casi exclusivamente los tres cuartos.

En este punto creemos conveniente resaltar que el juego al pie es la única forma de juego que nos permite *pasar* el balón hacia delante, lo cual, siendo una obviedad, es importante desde el punto de vista táctico. Pero tampoco hay que perder de vista que en el juego al pie se pierde la posesión del balón y hay que *organizarse para recuperarla* (como primer objetivo), o *para presionar al adversario* y conseguir una situación más favorable de relación de fuerzas sobre el terreno de juego (como segundo objetivo, caso de no conseguir el primero).

Finalmente, cabe considerar que, idealmente, el juego al pie debería ser

una *forma de enlazar otros dos tipos de juego*, es decir, una transformación directa del juego que, como ya se ha visto en anteriores estages de expertos de la F.I.R.A. (Roma, 1992 y Barcelona, 1994), son las transformaciones del juego más efectivas.

Principios fundamentales

Todos los conceptos que vamos a exponer a continuación, son conceptos generales, aplicables a cualquier tipo de juego que se vaya a realizar (Agrupado, Desplegado o al pie) y por tanto, los consideramos útiles para el tipo de juego que es objeto de este documento, ya que hacen referencia, principalmente, a la *táctica* (decisión del tipo de juego más apropiado a la situación concreta y elección de la técnica más adecuada), pero también a la *técnica* (correcta ejecución motriz), así como a la **Comprensión Global de Juego**, (mencionado a partir de ahora como C.G.J.) y al **Referencial de Juego**, (mencionado a partir de ahora como R.J.) del equipo.

Circulación de jugadores para colocarse y recolocarse

En este mismo documento ya se ha mencionado la importancia de la colocación (en fases de conquista y en situaciones de primer tiempo de juego) y recolocación de los jugadores (en situaciones de segundo tiempo de juego). De la misma manera que se determinó en las conclusiones del anterior estage de expertos de la F.I.R.A. (Barcelona, 1994) para el Juego Desplegado, pensamos que es de suma importancia que todos los jugadores actúen sobre el terreno de juego como un solo hombre, es decir, con un *proyecto común de juego*, el cual llevará al equipo a saber con anterioridad (*anticiparse*

mediante la pre-acción) cual va a ser la respuesta de un compañero ante una situación dada o dicho de otra manera, a *leer* la situación de juego de la misma forma, lo cual les llevará a la anticipación; clave cuando nos encontramos ante equipos igualados en todos los aspectos del juego y de gran nivel.

Habilidad para jugar en/con la relación espacio-tiempo

Este concepto también está íntimamente ligado al anterior, a la C.G.J. y al R.J. propio del equipo, así como al concepto de *anticipación* (*pre-acción*: colocarse con anticipación donde vaya a ser más útil a mi equipo).

Siempre tendrá mucha más importancia esta habilidad en las situaciones de juego de segundo tiempo (donde no hay movimientos predeterminados, sino *solo* se debe reaccionar al juego del portador del balón) que en las de primer tiempo (en las que, si no varían substancialmente las previsiones, ya hay un movimiento preestablecido, aunque si varían, se debe reaccionar, o mejor anticipar, la respuesta del portador del balón).

Comunicación (verbal/visual)

Enlazando con lo expuesto en el punto anterior, la comunicación (del tipo que sea) es fundamental para el desarrollo fluido del juego (entendiendo por fluido que tenga continuidad sin detener el avance del equipo en posesión, transformándolo para avanzar con la mayor celeridad posible).

La comunicación se puede entender como información de qué disponen los jugadores. A mayor cantidad de información, mayores posibilidades de elegir la forma de juego más adecuada a cada situación.

Fijación

Cuando estamos hablando del equipo que está utilizando el balón, la *fijación de los adversarios*, para *eliminarlos* del dispositivo defensivo adversario, aparece como un concepto fundamental, de la máxima importancia.

Vamos a analizar como puede ser aplicado este concepto al juego al pie:

- *Obligando a incorporarse a la primera cortina defensiva a jugadores de las otras dos cortinas.* Esto se puede conseguir mediante la combinación de los otros dos tipos de juego (agrupado y desplegado) lo que tiende a producir una defensa plana que ocupa toda la anchura del campo, dejando espacios detrás de la barrera, para explotar mediante el juego al pie. (segunda y tercera) Esto se puede realizar mediante una alternancia o variación en el tipo de juego a realizar (por ejemplo: los primeros balones se juegan con el juego desplegado (JDD) o juego desplegado con penetración (JDP), para obligar a subir rápidamente al ala defensor del lado abierto, mientras en los siguientes balones se hace la misma intención, pero se chuta a la espalda del mencionado ala; o viceversa (jugando al pie largo los primeros balones, para obligar a reforzar la 2ª y 3ª cortinas defensivas, alternando con el JDD o JDP los siguientes balones).
- *El juego al pie siempre será más efectivo en movimientos de segundo tiempo de juego*, ya que la defensa está desorganizada y, por la misma definición de 2º tiempo de juego, habrá espacios libres donde jugar; pero, también hará falta que el juego al pie sea la solución más apropiada para la relación de fuerzas en esa situación particular.
- El juego al pie será más efectivo cuanto más *cerca de la línea de*

ventaja se realice (sobre todo en situaciones de segundo tiempo de juego), por dos razones, la primera porque la reorganización defensiva es más difícil cuando todos los jugadores ya han iniciado su carrera en una dirección y con una intensidad determinada, haciendo más costosa la rectificación, y la segunda porque hay más espacios libres

- Debe existir una buena *coordinación* entre el *chutador* y los *compañeros* de equipo que irán a recuperar el balón a su caída (estar a la altura en el momento de producirse el puntapié, sin que el adversario pueda leer qué es lo que vamos a hacer).
- También debe *variarse el tipo de juego al pie* realizado, de forma que el adversario nunca pueda anticipar qué se va a hacer, ni tan siquiera el tipo de juego.

Aparición del juego al pie en el contexto del Movimiento General del juego

En este punto debemos hablar de la *unidad táctica básica aislable*, que es lo que producirá la aparición de las condiciones ideales, en el movimiento general del juego, para jugar al pie.

Medios de acción

Capacidad de percibir, decidir y ejecutar colectivamente en función de un referencial de juego

Está claro que el proceso de *percepción-decisión-ejecución* siempre debe estar presente en cualquier tipo de acción que se desarrolle durante un partido, pero no es suficiente que el portador del balón lo desarrolle correctamente, sino que todo el equipo debe ser

capaz de *leer* o *interpretar* de la misma manera la situación de juego, para poder llegar a *anticipar*, mediante la *preacción*, las respuestas del portador, o éste, las de sus apoyos.

Proyecto común para crear incertidumbre en la defensa (Como mínimo los jugadores directamente implicados en la acción)

Pero no solo un equipo debe ser capaz de anticipar las respuestas y movimientos de sus propios jugadores, en función de la situación de juego, sino que también debe evitar que el equipo adversario haga lo propio con sus movimientos, es decir, actuar de una manera, para dar a entender al adversario que se va a realizar un tipo de juego cuando, en realidad, se va a desarrollar otro.

En este punto es donde tenemos que hablar de la *variedad*, tanto en el *tipo de juego* a utilizar (Agrupado, Desplegado o al pie), como de los diferentes movimientos dentro del mismo tipo de juego (en el juego al pie la variedad interna consiste en variar el tipo de puntapié a utilizar), para que el adversario nunca pueda, ni tan siquiera imaginar, cual es el que vamos a desarrollar (tanto desde fases de conquista, como desde fases de fijación y en el movimiento general del juego).

Importancia de los *tomadores de decisiones*

Evidentemente, los jugadores que van a tener que tomar las decisiones más importantes (los encargados de hacer ir al equipo en posesión hacia adelante) van a ser los medios (de melé y apertura) pero, en el caso particular del juego al pie, también van a tener mucha importancia otros jugadores como el 1º centro (que puede chutar más cerca de la L.V., cuando los movimientos de la



defensa ya están definidos y son más difíciles de rectificar), o el zaguero y los alas, ya que con este tipo de juego pueden darle continuidad al juego en situaciones poco favorables al equipo en posesión (por ejemplo con un *Up & Under*, con un recentro, con un *chip*, con un puntapié en diagonal a touche, etc.).

Profundidad

En el juego al pie, este concepto también es importante, aunque no en el mismo sentido que en los otros dos tipos de juego Juego Agrupado en Penetración (JAP) y Juego Desplegado Desbordante (JDD).

Si bien es cierto que es una estupidez mantener a los jugadores profundos, cuando sabemos que vamos a jugar al pie, no lo es el hecho de hacerlo para engañar al adversario, haciéndole pensar que se va a jugar a la mano. El problema reside en el momento en que los jugadores van a colocarse a la altura del chutador, que debe ser en el momento del puntapié y viniendo en velocidad. Evidentemente que deberán moverse hacia esa posición con antelación al momento mencionado, pero siempre retrasándolo el mayor tiempo posible, para retardar al máximo que el adversario tenga información para anticipar nuestro juego. También está claro que no deberán ser todos los jugadores los que van a estar a la altura del chutador, solo aquellos que van a intentar recuperar el balón directamente a su caída, mientras los que van a ocupar los espacios no es necesario que, en el mencionado momento, estén a la altura del chutador, pero sí moviéndose hacia adelante para ocupar espacios que permitan un encadenamiento posterior a la recuperación del balón, o negar espacios para un contraataque adversario.

Factores de éxito

Polivalencia

Somos de la opinión que, salvo en contadísimas excepciones, los jugadores que habitualmente utilizan el juego al pie son los tres cuartos, aunque podemos encontrarnos con alguna situación en que la tercera línea se encuentre en situación de tener que utilizarlo, pero casi seguro que los cinco de delante (pilares y segundas líneas) prácticamente nunca lo van a emplear.

También debemos ser conscientes que, en aras de la variedad, debemos tener cuantos más jugadores mejor, capaces de desarrollar este tipo de juego (por ejemplo, un primer centro capaz de chutar como si del apertura se tratase, o unos alas capaces de chutar como el zaguero).

Una vez más aparece la necesidad de *polivalencia* en el momento en que estamos en una *situación de juego de segundo tiempo*, donde los jugadores deben actuar *en función de las demandas del juego*, no como en las fases de conquista, en que cada jugador actúa en su puesto específico. (Ved el partido de V Naciones Gales - Inglaterra de 1993, puntapié de Emyr Lewis a la salida de un agrupamiento (en segundo tiempo de juego), lanzando a Ewan Evans para el ensayo ganador; o el ensayo de Francia en Twickenham, con un contraataque desde la propia línea de marca, encadenando el juego con un *chip* y acabando con un recentro para el ala del otro lado.)

El gesto técnico

Como anteriormente ya hemos mencionado, la coordinación que requiere el juego al pie es mucho más exigente que la requerida por el juego a la mano:

- Porque la *coordinación* óculo-pédica es más difícil que la óculo-manual.

- El pie se encuentra más lejos del C.D.G: del cuerpo y se debe *equilibrar* éste para efectuar cualquier puntapié (cosa que no sucede en el juego a la mano).
- La *palanca* que se utiliza para golpear el balón es *más larga* (la piedad).
- La *musculatura* que controla los movimientos del pie no es de precisión (como la que controla los movimientos de la mano) es *de sostén*.
- La *distancia* a que se debe enviar el balón, habitualmente, es *muy superior* a la distancia que lo enviamos con las manos.
- La *trayectoria* que debe seguir el balón en su recorrido, debe ser muy *precisa* (cosa harto difícil después de todas las consideraciones previas que hemos hecho), ya que debe dar tiempo a llegar a la caída del balón a los jugadores que se encuentran por detrás del chutador en el momento de efectuar el puntapié.

Si a estos factores le añadimos la cantidad de *diferentes tipos de puntapiés* que se pueden dar durante el desarrollo del juego (cada uno de los cuales tiene un técnica de ejecución bien diferenciada de los otros), y la *elección del más adecuado* a cada momento (que se deba jugar al pie) es muy sencillo darse cuenta que hacer un juego al pie con *precisión* (la característica principal de este tipo de juego) no es nada fácil.

La capacidad condicional

En el Rugby actual de gran nivel, la *preparación condicional* es un factor *determinante* en el desarrollo del juego, a la vez que debe ser una prioridad para cualquier equipo, en primer lugar debido a que si no se está en la forma adecuada se pierde capacidad de decisión y capacidad de ejecución (en momentos de gran *stress* físico). Si algún

equipo no está a la altura en este apartado del juego, se puede dar por seguro que llegará un punto del encuentro en que se hundirá y será un juguete en manos de un rival mejor preparado; y en segundo lugar porque en partidos entre equipos de igual o parecido potencial, éstos se deciden, habitualmente, en los últimos 20 min, con lo que hay que llegar en óptimas condiciones a esos minutos finales, para poder percibir, decidir-elegir adecuadamente y ejecutar correctamente.

Capacidad psicológica para ser capaz de tomar las decisiones adecuadas

Este punto está absolutamente ligado con el anterior, ya que un desgaste físico excesivo nos va a restar *capacidad intelectual* para, en primer lugar, percibir la situación de juego y, en segundo lugar, para tomar la decisión más adecuada a esa situación.

Tampoco podemos olvidar la presión que representa el efecto combinado de tiempo de juego y marcador, sobre todo para el equipo que va perdiendo y el partido está finalizando, lo cual conlleva, la mayoría de las ocasiones, una precipitación de las acciones.

Conclusiones para la formación de jugadores

- Creemos básico integrar el *aprendizaje-enseñanza del juego al pie dentro del contexto general de la C.G.J. y del M.G.J.* para que aparezca como una forma más de juego (la *triple variante*), o de aprovechar los errores del adversario sin perder la posesión del balón, no como una forma fácil de ganar metros, aunque perdamos el balón cada vez que lo chutamos.

- De la misma forma que el JP no debe ser desvinculado del movimiento general del juego, *su entrenamiento creemos que debe poner mucho énfasis en la correcta ejecución técnica*, ya que la precisión va a ser fundamental para desarrollar este tipo de juego, pero sin desligarla de los factores de decisión que van a comportar su elección como el tipo de juego más apropiado para una situación de partido concreta.
- No hay que olvidar tampoco la función de los demás jugadores (los compañeros del chutador) ya que su *organización* va a ser fundamental *para poder recuperar la posesión del balón*, directa o indirectamente (como objetivo prioritario) o presionar al máximo la caída del balón para dificultar al máximo al adversario que lo pueda jugar en contra-ataque.

Anexo 1: Metodología observacional

El presente estudio se basa en el registro de conductas específicas de los jugadores durante el desarrollo de un partido, tanto a nivel individual como colectivo. El conocimiento teórico de las diferentes variables que pueden incidir sobre estas conductas nos permite, a través de una observación no participante, poder registrar las conductas praxémicas (entre jugadores del mismo equipo o las relacionadas con los adversarios) y las espaciales.

Para ello, en la modalidad de registro utilizada se ha tendido a la mayor sistematización posible, diseñando una lista de rasgos con un repertorio de las conductas a observar; considerando como núcleo categorial el objetivo que se persigue y los grados de apertura

coincidirán con las diferentes posibilidades que existen de conseguirlos.

La fiabilidad del registro se ha determinado a través de una concordancia consensuada entre los dos observadores.

El estudio lo podríamos enmarcar dentro de un diseño mixto; ya que la observación es de seguimiento y se registran diferentes niveles de respuesta.

Lista de partidos observados:

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

Anexo 2: Resultados de la observación

Formas de juego en primera fase en función de la zona del campo

La posibilidad de conocer *cuántas fases de estáticas* y de conquista se dan (*media de 69 por partido*), *dónde* {Zona [A - 1, 2,3, -]; Zona [B - 1, 2, 3,-]; Zona [C - 1, 2, 3, -]}, y de qué modo se utiliza el balón a partir de ellas (*Juego Agrupado en Penetración, Juego Desplegado con Penetración, Juego Desplegado Desbordante y Juego Al Pie*), ha sido el motivo que nos ha llevado a elaborar la hoja de resultados que nos permite extraer las siguientes interpretaciones (cuadro 3):

Como dato global se comprueba que la *forma de mayor utilización de balones a partir de las fases estáticas y de conquista sigue siendo el Juego al Pie. Zona A:*

- Es la *zona del campo donde la prioridad de uso del JP es mayor*, con mucho a las otras dos zonas definidas.



- **Melés:** mayor porcentaje de uso del JP sobre cualquier otra forma de juego, en especial en las zonas A-1 y A-3 (los pasillos laterales); se registra tan solo un 0,9% de uso del JAP en la zona A-2 (zona central del campo).
- **Touches:** son las situaciones de puesta en juego del balón en que se ha registrado mayor variedad de formas de juego, destacando el JP (justificado en los criterios de observación a partir del juego en TO). Se debe tener en cuenta que el resto de posibilidades de juego corresponde a touches ganadas mediante palmeos o desviaciones del balón, o a aquellas touches que la utilización del balón ha permitido mantener la distancia de 10 m. de fuera de juego de los jugadores no participantes en el alineamiento.
- **Golpes (de Castigo y Francos):** se constata que la mayoría de golpes jugados en la zona A, tienden a concentrarse sobre las zonas 1 y 3 (pasillos laterales) donde, a pesar de darse con mayor frecuencia el JP, también se han registrado el uso del JAP y del JDP. En ninguna ocasión se jugó en JDD a partir de un golpe en la zona A. Pero también es de destacar que la única forma de juego en la zona A-2 (pasillo central) fue a través del JP.

Zona B:

- Comparativamente, y según los datos obtenidos en nuestra observación, se puede destacar que la mayoría de las situaciones de fases estáticas y de conquista, se dan en esta zona del terreno de juego, lo que induce a pensar que el juego tiene mayor tendencia a desarrollarse en ella, más que en las Zonas A o C. En esta zona del campo se ha registrado el uso de todas las diferentes formas de juego, destacando

T*/Tr	RESUL	ORIGEN	FORMA JUEGO	OBJ/EFEC	FIN SECU.	DESARROLLO
			JAP JDD JDP	CONT *	ME TO A 1	CONTINUIDAD SECUENCIA
			U&U CHP RAS	CONT *	TO GC B 2	CONTRA-ATAQUE RECUPERADO
			VOS CAJ REC	CONT *	GF C 3	DIR IND DIR IND
			VOT RAM	GMT + -	MA II ML MA II ML	MA II ML MA II ML
			PLT DRP	PTOS/SAQ + -	PIE III RK PIE III RK	PIE III RK PIE III RK
			JAP JDD JDP	CONT *	ME TO A 1	CONTINUIDAD SECUENCIA
			U&U CHP RAS	CONT *	TO GC B 2	CONTRA-ATAQUE RECUPERADO
			VOS CAJ REC	CONT *	GF C 3	DIR IND DIR IND
			VOT RAM	GMT + -	MA II ML MA II ML	MA II ML MA II ML
			PLT DRP	PTOS/SAQ + -	PIE III RK PIE III RK	PIE III RK PIE III RK
			JAP JDD JDP	CONT *	ME TO A 1	CONTINUIDAD SECUENCIA
			U&U CHP RAS	CONT *	TO GC B 2	CONTRA-ATAQUE RECUPERADO
			VOS CAJ REC	CONT *	GF C 3	DIR IND DIR IND
			VOT RAM	GMT + -	MA II ML MA II ML	MA II ML MA II ML
			PLT DRP	PTOS/SAQ + -	PIE III RK PIE III RK	PIE III RK PIE III RK
			JAP JDD JDP	CONT *	ME TO A 1	CONTINUIDAD SECUENCIA
			U&U CHP RAS	CONT *	TO GC B 2	CONTRA-ATAQUE RECUPERADO
			VOS CAJ REC	CONT *	GF C 3	DIR IND DIR IND
			VOT RAM	GMT + -	MA II ML MA II ML	MA II ML MA II ML
			PLT DRP	PTOS/SAQ + -	PIE III RK PIE III RK	PIE III RK PIE III RK
			JAP JDD JDP	CONT *	ME TO A 1	CONTINUIDAD SECUENCIA
			U&U CHP RAS	CONT *	TO GC B 2	CONTRA-ATAQUE RECUPERADO
			VOS CAJ REC	CONT *	GF C 3	DIR IND DIR IND
			VOT RAM	GMT + -	MA II ML MA II ML	MA II ML MA II ML
			PLT DRP	PTOS/SAQ + -	PIE III RK PIE III RK	PIE III RK PIE III RK
			JAP JDD JDP	CONT *	ME TO A 1	CONTINUIDAD SECUENCIA
			U&U CHP RAS	CONT *	TO GC B 2	CONTRA-ATAQUE RECUPERADO
			VOS CAJ REC	CONT *	GF C 3	DIR IND DIR IND
			VOT RAM	GMT + -	MA II ML MA II ML	MA II ML MA II ML
			PLT DRP	PTOS/SAQ + -	PIE III RK PIE III RK	PIE III RK PIE III RK

Gráfico 2

HOJA DE NOMENCLATURA

T*/Tr
T* = TIEMPO DE REGISTRO
Tr = TIEMPO DE JUEGO
1h 30' 15"
38' 23"

RESULTADO
22-13

EQUIPOS
ENG = INGLATERRA
NZL = NUEVA ZELA.
SDA = SUDÁFRICA
FRA = FRANCIA
AUS = AUSTRALIA
ITA = ITALIA
SCT ESCOCIA

OBJETIVO/EFICACIA
PTOS = PUNTOS
PRES = CREAR PRESION
GMT = GANAR METROS
+ = Puntaje eficaz
- = Puntaje ineficaz

ORIGEN
ME = MELE
TO = TOUCHE
S2 = SAQ, 22
SM = SAQ, MC
GC = G. CAST.
GF = G. FRAN.
- = TOUCHE CORTA
= TOUCHE MEDIA
+ = TOUCHE LARGA
r = TOUCHE REDUCIDA

FORMAS DE JUEGO
JAP = JUEGO AGRUPADO PENETRANTE
JDD = JUEGO DESPLEGADO DESBORDANTE
JDP = JUEGO DESPLEGADO PENETRANTE
JP = JUEGO AL PIE
U&U = Up & Under
DRP = Drop
PLT = Plantado
CHP = Chip
CAJ = a la caja
RAS = Raso
VOT = Voles a Touche
YOS = Voles a Seguir
REC = Recento
RAM = Raso a Touche

CONTINUIDAD SECUENCIA
CONTRA-ATAQUE (cambio de posesión).
I = Contra-ataque Tipo I.
II = Contra-ataque Tipo II.
III = Contra-ataque Tipo III.
RECUPERADO (sin cambio de posesión).
I = recupera sobre 1a cortina def.
II = recupera sobre 2a cortina def.
III = recupera sobre 3a cortina def.

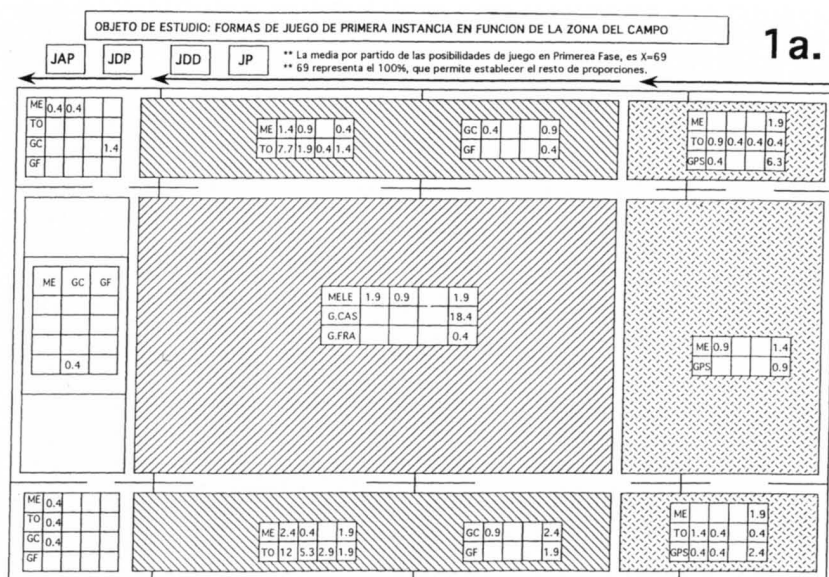
DIR = Transformación directa
MA = juego a la mano
PIE = juego al pie.
IND = Transformación indirecta
ML = Maul.
RK = Ruck.

Gráfico 3

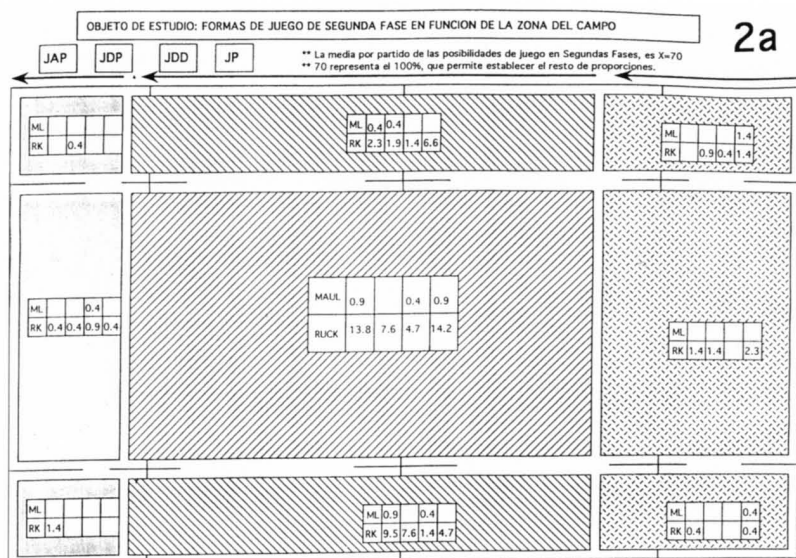
que la menos utilizada ha sido el JDD.

- **Melés:** Como primer dato destacable se puede observar que, en ningún caso, el JDD fue utilizado como forma de juego a partir de melé. En las zonas 1 y 3 se encuentra una mayor frecuencia de uso del JAP. Esta relación se equipara al uso del JP en el pasillo central (zona 2). Mientras que el JDP se registra de forma puntual.

- **Touches:** Sigue teniendo más relevancia cuantitativa el JAP a partir de las touches. Mientras que el JDP y el JDD prevalecen sobre la utilización del JP, en ambos pasillos.
- **Golpes de castigo:** En la zona central (2) todos los golpes de castigo fueron jugados al pie. A pesar que en los pasillos laterales sigue siendo el JP la forma más utilizada de juego, se registraron algunos casos



Cuadro 3



Cuadro 4

de utilización del JAP. Se puede constatar que *no se registró ningún caso de utilización del JDP ni del JDD* a partir de golpes de castigo.

- *Golpes Francos: La única forma de juego utilizada a partir de golpes francos es el JP*, tanto en los pasillos laterales como en el central. No se registró ningún caso de uso del JAP, ni del JDP, ni del JDD.

Zona C:

- *Zona de uso prioritario del JAP.* La cantidad de puestas en juego del balón que se dan en esta zona, nos puede indicar que es más difícil dar continuidad al juego en los pasillos laterales, ya que la cantidad de melés y golpes de castigo es más elevada que en la zona 2 (pasillo central).
- *Melé:* No se registró ninguna melé en el pasillo central de esta zona, lo

cual hace suponer que la mayoría de balones muertos tienen tendencia a darse en los pasillos laterales. Es significativo que *el JAP ha sido la forma de juego más utilizada*. En ningún caso se utilizó el JDD ni el JP.

- *Touches: no se dio ninguna forma de juego que no fuera el JAP.* No se registró ni JDP, ni JDD, ni JP.
- *Golpes de castigo: la única forma de juego que se registró fue el JP* (por la proximidad a los palos, casi todos han sido intentos de transformación).
- *Golpes Francos: no se registró ninguno.*

Formas de juego en segunda fase en función de la zona del campo

La posibilidad de conocer cuantos puntos de fijación se realizaron (media de 70 por partido), donde {Zona [A - 1, 2, 3, -]; Zona [B - 1, 2, 3 -]; Zona [C - 1, 2, 3 -]} y de qué modo se utiliza el balón a partir de ellos (Juego Agrupado en Penetración, Juego Desplegado en Penetración, Juego Desplegado Desbordante y Juego Al pie), es el motivo que nos ha llevado a elaborar la hoja de resultados (cuadro 4).

Hay que destacar que *el 88% de los puntos de fijación corresponden a Rucks* (media por partido de 61.6), mientras que *el 12% restante corresponden a los Mauls* registrados (media de 8.4 por partido).

Zona A:

- *Rucks: es la forma de transformación indirecta del juego más utilizada, teniendo la tendencia a seguir con el JP como forma de uso posterior del balón.* A pesar de ser ésta una zona eminentemente defensiva,



se registraron un 1,4% de JAP y un 1,4% de JDP. Solo en la zona A-3 se registró un 0,4% de JDD.

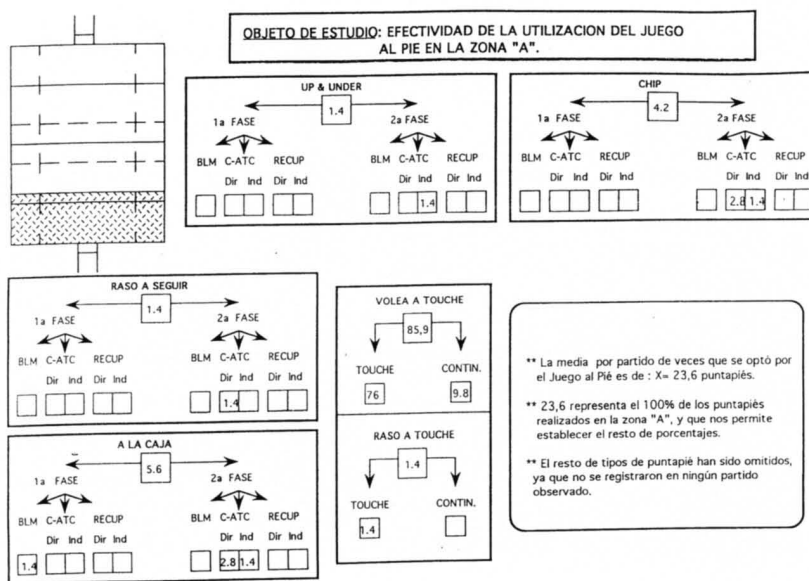
- **Mauls:** en las ocasiones en que se registraron (zonas 1 y 3) se utilizó el JP como forma de uso posterior del balón. Cabe destacar la ausencia de mauls en la zona central (zona A-2).

Zona B:

- **Rucks:** Las formas de uso del balón más comunes en el pasillo central (zona B-2), se equiparan entre el JAP y el JP, mientras que en el JD existe una ligera superioridad del JDP sobre el JDD. Por lo que respecta a la zona B-1, es destacable que el JAP sigue predominando y que el JDP adquiere una proporción considerable, superando incluso al JP. Pero esta tendencia se invierte en la Zona B-3, donde el JP aumenta significativamente.
- **Mauls:** se hace un tanto difícil mostrar una tendencia del tipo de juego a partir de los mauls. Pero como dato significativo se puede observar que en las zonas B-1 y B-3, la ausencia de JP es muy significativa.

Zona C:

- la práctica ausencia de puntos de fijación en las zonas laterales es equiparable a la ausencia de melés en la zona central, por lo que puede deducirse que la zona que ofrece mayor continuidad al juego es la zona C-2, mientras que en las zonas C-1 y C-3 se tiene una mayor tendencia a que se detengan las secuencias de juego.
- **Rucks:** es significativo que la mayoría de Rucks ocurridos en la zona C-2 se equiparan las diferentes formas de uso posterior del balón, destacando ligeramente el JDD.
- **Mauls:** de los registrados, cabe destacar que, en ningún caso se utilizó el JAP ni el JP como forma de uso posterior del balón.



Cuadro 5

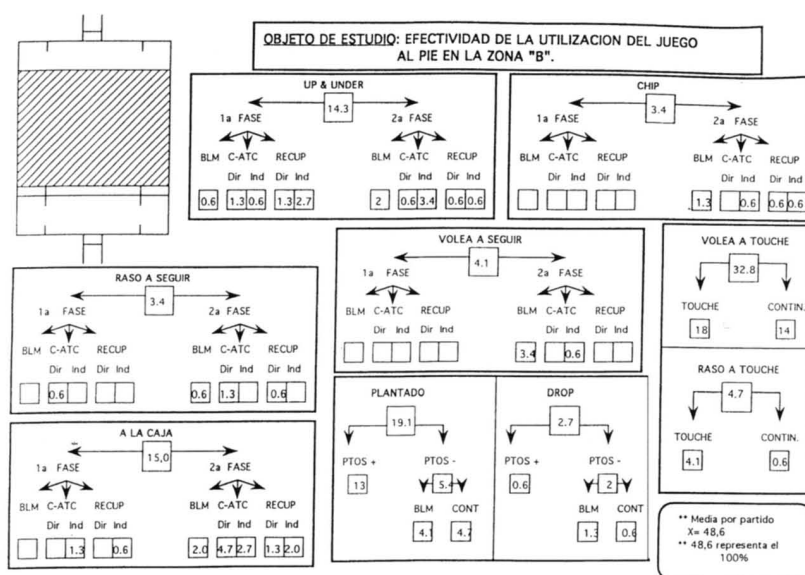
Efectividad de la utilización del Juego al pie en la Zona A

Comprobar qué modalidades de JP se producen en función de las zonas del campo, y si se logran sus referencias de objetivo y efectividad, puede ser un dato de gran interés, que nos permitirá saber qué tipos de puntapiés son más eficaces en función de la zona de campo donde se está desarrollando el juego (cuadro 5).

- **Up & Under:** este tipo de puntapié representa el 1,4% del total de los realizados en esta zona del campo, por lo que su significación es mínima. Se debe añadir que todos los realizados permitieron la recuperación del balón por parte del equipo adversario, a través de contraataques, pero el equipo que efectuó el puntapié creó presión, ya que todos los contraataques fueron indirectos (1º hubo un agrupamiento).
- **Chip:** del total de chips realizados en esta zona, se puede comprobar que, en todos los casos, se produjo un cambio de posesión del balón,

permitiendo la realización de contraataques, directos o indirectos, por parte del adversario.

- **Raso a seguir:** es dieron en la misma proporción que los Up & Under, un 1,4% del total, ofreciendo la posibilidad al equipo adversario de iniciar un contraataque de forma directa.
- **A la caja:** es el segundo tipo de puntapié más utilizado en la zona A, pero un porcentaje elevado de ellos provoca movimientos de contraataque, ya que se entrega el balón al adversario.
- **Volea a touche:** representan el 85,9% de los puntapiés efectuados en esta zona y el 76% consiguen su objetivo. Se registra un 9,8% en que el puntapié de volea a touche provocó una continuidad del juego.
- **Raso a touche:** de las veces que se ha utilizado, ha sido el puntapié más efectivo, ya que en todas las ocasiones el balón salió por la línea lateral.



Cuadro 6

Efectividad de la utilización del Juego al pie en la Zona B

A pesar de no ser una zona *defensiva*, hay que destacar que es la zona del campo donde mayor cantidad (media de 48,6 puntapiés por partido) y variedad de puntapiés (9 tipos diferentes registrados) se realizan. Está claro, como anteriormente se ha comentado, que el juego tiene mayor tendencia a desarrollarse en esta zona que en las otras dos (cuadro 6).

- *Up & Under*: es uno de los tipos de puntapiés más utilizados, ya que representan el 14,3% del total de los registrados en esta zona. Existe mayor tendencia a utilizarlos en segundas fases, pero es relevante que una mayor proporción finaliza la secuencia de juego, o bien, permite un contraataque indirecto. Por contra, a pesar que se usan en menor medida a partir de primeras fases, alcanzan una mayor proporción de recuperaciones del balón (1,3% directas y un 2,7% indirectas).
- *Chip*: En todas las ocasiones en que se utilizó este puntapié, fueron segundas fases. Su efectividad men-

gua al comprobar que casi en todas las ocasiones finalizan la secuencia.

- *Raso a seguir*: representan el 3,4% del total de los puntapiés en la zona B. La mayoría se realizaron en segundas fases, pero provocaron mayor porcentaje de contraataques, cuya transformación del juego fue directa.
- *A la caja*: estos puntapiés representan un elevado 15,0% del total de los efectuados en esta zona del campo. Cabe destacar que la mayoría fueron usados a partir de segundas fases del juego. En un 7,4% de las ocasiones, el balón fue recuperado por el adversario.
- *Volea a seguir*: siempre que se usó fue como forma de utilización del balón en segundas fases del juego, pero en la mayoría de ocasiones el balón finalizó en balón muerto.
- *Plantado*: gran índice de eficacia en el puntapié a palos. Pero es destacable que un 4,7% de veces del total, los equipos optaron por darle continuidad al juego.
- *Drop* (puntapié de rebote): bajo índice de drops registrados, destacan-

do, además, que la mayoría no fueron eficaces, ya que no consiguieron puntuar.

- *Volea a touche*: es la forma de juego al pie más utilizada, pero su eficacia queda aproximadamente al 50%, ya que un 18% consiguió el objetivo (*touché*), mientras que un 14% permitió la continuidad del juego.
- *Raso a touche*: se utilizó en pocas ocasiones, pero puede constatar-se un alto índice de eficacia.

Efectividad de la utilización del Juego al pie en la Zona C

Esta zona representa la zona del campo donde menos posibilidades de utilización del balón se producen. Esto se constata al tener en cuenta que la media de puntapiés realizados en ella es de 1,6 por partido. Se debe tener en cuenta que estos datos son, comparativamente a los obtenidos en otras zonas del campo, poco significativos (cuadro 7).

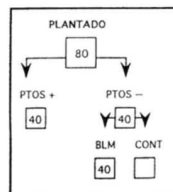
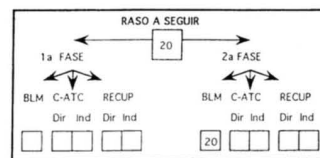
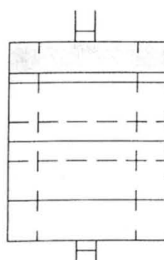
- *Raso a seguir*: de las veces que se utilizó en segundas fases, todas finalizaron en balón muerto, lo cual representa un índice de eficacia nulo.
- *Plantado*: teniendo en cuenta que estamos haciendo referencia a un número muy bajo de puntapiés, su efectividad es equitativa (en el 60% se consiguieron puntos y el 40% finalizaron en balón muerto).

Consideraciones generales a la observación

- *El juego al pie es la forma de juego más utilizada en el Rugby de alto nivel.*
- En las fases de conquista del balón, las *Melés* representan las situaciones que ofrecen mayor número de posibilidades de juego al pie.



- En las *Touches*, el Juego Agrupado Penetrante, predomina sobre cualquier otra forma de juego.
- Dada la gran cantidad de *Rucks* que se dan, éstos suponen la posibilidad de utilizar, de forma proporcional, las diferentes formas de juego.
- La práctica inexistencia de *Mauls* en los últimos 20' de partido, puede justificarse por el alto grado de exigencia física y de lucha que requieren.
- En el juego de alto nivel, el puntapié de *Volea a touche* destaca como la forma de juego más utilizada y efectiva dentro de la zona A (Zona de juego defensivo), teniendo por objetivo ganar metros y jugar a partir de la touche conseguida, sin la presión añadida de jugar demasiado cerca de la propia línea de ensayo.
- En la zona B (Zona de juego en 2º tiempo) del campo, es donde más se utiliza el juego al pie.
- Los equipos tienden a buscar la touche mediante *puntapiés de Volea*, pero la efectividad de éstos disminuye notablemente ya que, en casi la mitad de las veces que se utiliza el balón de esta manera, no llega a salir por la línea de lateral (en la zona B).
- En los *puntapiés a la Caja*, utilizados preferentemente a partir de segundas fases del juego, no suele recuperarse la posesión del balón, ya que es el adversario quién, en la mayoría de las ocasiones, dispone de la posesión del balón y puede iniciar contraataques directos (lo cual da una idea de la poca presión a que se somete al receptor, ya que tiene tiempo de coger el balón y jugarlo con un compañero suyo).
- El *Up & Under* se usa preferentemente a partir de 2ª fases del juego, y permite crear mucha presión sobre los adversarios, obligándoles a



** La media por partido de veces que se optó por el Juego al Pie es de : $X = 1,6$ puntapiés.
 ** 1,6 representa el 100% de los puntapiés realizados en la zona "C", y que nos permite establecer el resto de porcentajes.
 ** El resto de tipos de puntapié han sido omitidos, ya que no se registraron en ningún partido observado.

Cuadro 7

crear puntos de fijación (2º objetivo cuando no se consigue recuperar directamente la posesión del balón).

- En la zona C del campo (Zona de juego en 1r. tiempo), los equipos de alto nivel, prácticamente desestiman la utilización del juego al pie. Estas consideraciones generales nos confirman el acierto en la distribución del campo en tres zonas.

Bibliografía

- CONQUET, P.; DEVALUEZ, J.: *Les Fondamentaux du Rugby*. Éditions Vigot. París. Francia. 1978.
- DELEPLACE, R.: *Rugby de mouvement Rugby total*. Éditions Education Physique et Sports. París. Francia.
- GREENWOOD, J.: *Think Rugby. A purposeful team play*. A & C Black. Londres. Inglaterra. 1986. ISBN 0 7136 5631 X.
- NERIN, J-Y.; PEYRESBLANQUES, M.: *RUGBY: Entraînement technique et tactique*. Éditions Amphora. París. Francia. 1990. ISBN 2-85180-209-7.
- PEYS, J-P.: *Rugby total et entraînement*. Éditions Vigot, collection Sport + Enseignement. París. Francia. 1990. ISBN 2-7114-1094-3.
- F.I.R. *Il gioco al piede*. Corso allenatore di secondo grado.
- SOLÀ, J.; CARRERAS, D.: *Análisis del Juego desplegado*. Stage de expertos de la F.I.R.A. Barcelona 1994.

- USERO, F.: *RUGBY: Entrenamiento y juego*. Campomanes Libros S.L. Madrid. España. 1993. ISBN 84-8032-010-9.
- VIARIOS: *El juego desplegado: Conclusiones del stage*. Stage de expertos de la F.I.R.A. Barcelona 1994.
- VILLEPREUX, P.: *Formation au Rugby de mouvement*. Cépaduès éditions. Toulouse; Francia. 1993. ISBN 2-85428-309-0.