



LA CAJA DE HERRAMIENTAS DEL ENTRENADOR





PARTIDOS CONDICIONADOS

VARIABLE: LANZAMIENTO DEL JUEGO / OBJETIVO

JUGADOR ALEJADO DEL JUEGO

Lanzar el ejercicio o juego sobre un jugador alejado (denominado satélite) favorece su PARTICIPACIÓN. Es importante dosificar el lanzamiento buscando distintos objetivos y alternancia de acciones de los jugadores.

GRUPO DE JUGADORES

Lanzar el juego sobre un grupo favorece el juego de contacto. Si buscamos como objetivo el entrenamiento del duelo, ruck o tackle es una herramienta ideal que nos permitirá crear el escenario propicio para tal fin.

ESPACIOS LIBRES

Lanzar el juego sobre espacios libres permite a los jugadores poder IDENTIFICARLOS para su posterior utilización. La misma puede ser a través del pase o bien a través del duelo de evasión.

CANTIDAD DE PELOTAS

Entrenar con 2 pelotas en mano permite dosificar el juego y favorecer la CONTINUIDAD del mismo. En momentos donde la salida de la pelota no es fluida, esta herramienta favorece la toma de decisión, la circulación y el reposicionamiento en el juego.





PARTIDOS CONDICIONADOS

VARIABLE: ESPACIO / OBJETIVO

ESPACIO REDUCIDO Y PROFUNDO

Es una variable de espacio donde se busca entrenar el **JUEGO AGRUPADO EN PENETRACIÓN** o las distintas destrezas de contacto como el duelo, ruck y tackle (si buscamos esos objetivos, debemos tener en cuenta la relación entre espacio y cantidad de jugadores).

ESPACIO ANCHO

Crea un escenario ideal para el desarrollo del **JUEGO DESPLEGADO** y la **OCUPACIÓN DE ESPACIOS** que tiene un doble objetivo: desbordar una defensa comprimida y/o abrir una defensa para atacar sus intervalos.

ESPACIO AMPLIO

Teniendo en cuenta la relación entre cantidad de jugadores y espacio, esta configuración favorece las distintas formas de juego: agrupado, desplegado, y juego con el pie.





PARTIDOS CONDICIONADOS

VARIABLE: NRO. DE JUGADORES / OBJETIVO

INFERIORIDAD NUMÉRICA OFENSIVA

Este escenario busca como objetivo **GENERAR PRESIÓN** sobre el equipo atacante y la **CONSERVACIÓN DE LA PELOTA**. Como objetivos secundarios en este escenario aparece el juego agrupado o de penetración y el juego con el pie.

SUPERIORIDAD NUMÉRICA OFENSIVA

Esta configuración favorece y estimula **LA TOMA DE DECISIONES** generando escenarios de simple resolución. A medida que sucedan las vivencias de éxito se recomienda incrementar la dificultad de manera de generar una nueva adaptación en los jugadores.

IGUALDAD NUMÉRICA

Persigue como objetivo la **GENERACIÓN DE ESPACIOS** dado que, en un principio, existe una paridad donde el jugador se ve en situación de realizar una acción que le permita abrir espacio en la defensa. El duelo y el juego en el contacto son destrezas que le permitirán a los jugadores poder abrir espacios para ser utilizados por sus apoyos.

RUGBY INFANTIL



UNIÓN DE RUGBY DE BUENOS AIRES