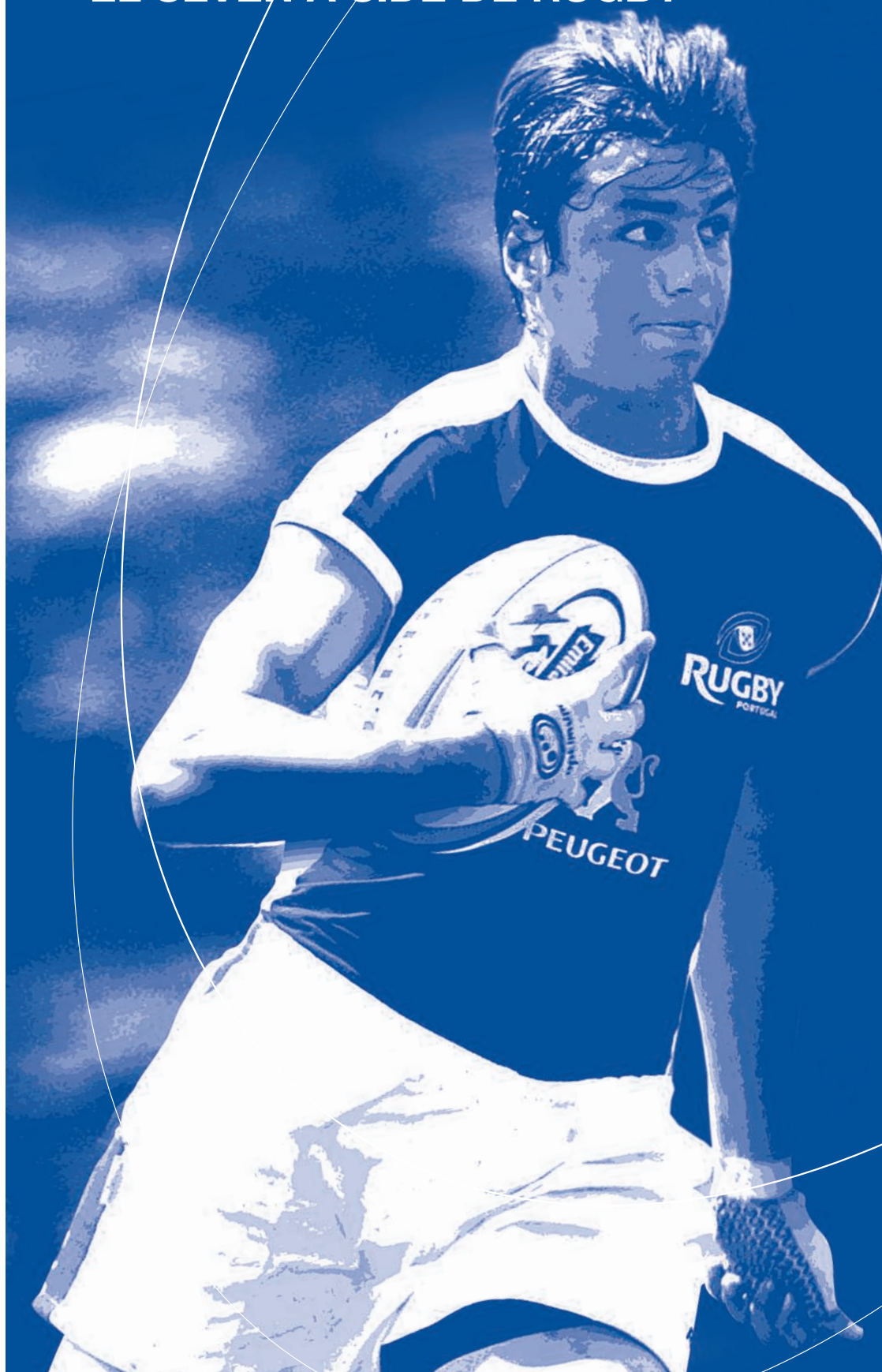


INTERNATIONAL RUGBY BOARD ENTRENAMIENTO PARA EL SEVEN GUÍA PRÁCTICA PARA ENTRENAR EL SEVEN A SIDE DE RUGBY





Entrenamiento para el Seven

Guía práctica para entrenar el Seven a Side de Rugby

Contenido

Presentación	3
Resumen de metas de resultados	5
Resumen de metas de rendimiento	6
Errores comunes en el Seven	7
Metas de resultados en detalle	9
Ataque	
Obtención de la posesión	9
Mantenimiento de la posesión	9
Creación de espacio	10
Penetración usando el espacio	16
Juego de apoyo	21
Defensa	
Disputa de la posesión	22
Negar espacio	22
Tackle al portador de la pelota	31
Recuperación de la posesión	32
Metas de rendimiento en detalle	33
Ataque	
Obtención de la posesión	33
Mantenimiento de la posesión	43
Creación de espacio	45
Penetración usando el espacio	47
Juego de apoyo	57
Defensa	
Disputa de la posesión	59
Negar espacio	62
Tackle al portador de la pelota	65
Recuperación de la posesión	65
Responsabilidades por posición y selección	67
Apertura / medio scrum	67
Hooker	67
Selección del equipo	68

INTERNATIONAL RUGBY BOARD
ENTRENAMIENTO PARA EL SEVEN
PRESENTACIÓN



ENTRENAMIENTO PARA EL SEVEN **PRESENTACIÓN**



Presentación

Prólogo

Bienvenidos a la Guía práctica para entrenar el Seven a Side de Rugby del IRB. Este manual ha sido diseñado para poder ser usado de tres modos diferentes:

- como recurso independiente
- como apoyo del curso Nivel 1: Introducción al Seven
- como apoyo del curso Nivel 2: Desarrollo de las destrezas del Seven.

Si usted asiste a un curso este recurso será utilizado como apoyo para el desarrollo de sus destrezas de coach de Seven.

La presencia del deporte en la vida de una persona trae enormes beneficios para el desarrollo social, físico y personal al mismo tiempo que amplía la conciencia cultural. El Rugby es un deporte inclusivo único, y usted, como coach, tiene una posición de influencia genuina en el desarrollo personal de los jugadores y su sentido de comunidad y autoestima.

El curso de Seven Nivel 1 apunta a proporcionar a los nuevos coaches algunas herramientas prácticas para ayudarlos a entrenar Seven. Este curso es un curso de asistencia solamente y los participantes recibirán un Certificado de asistencia del IRB.

El curso de Seven Nivel 2 es un curso de acreditación y apunta a desarrollar coaches de Seven que ya hayan adquirido alguna experiencia. El curso examina el proceso de coaching y los aspectos técnicos del Seven con mayor profundidad, y tiene una evaluación formal. A lo largo del curso usted será alentado a practicar sus destrezas de coaching. Aproveche la oportunidad para obtener retroalimentación de su Educador IRB y de sus pares. Estas oportunidades además, serán la base de su evaluación basada en las competencias.

Sinceramente espero que usted disfrute este recurso leyéndolo y/o asistiendo al curso.



Mark Harrington

Gerente de Capacitación, International Rugby Board

Reconocimientos

El IRB agradece formalmente el compromiso y el esfuerzo del autor y del equipo editorial así como del equipo consultor, y su contribución al desarrollo de este programa educativo es recibida con gratitud.

Autor:

Lee Smith

Consultores:

John McLean, Director de Rugby, University College of Dublin Rugby Football Club

Diseño y producción:

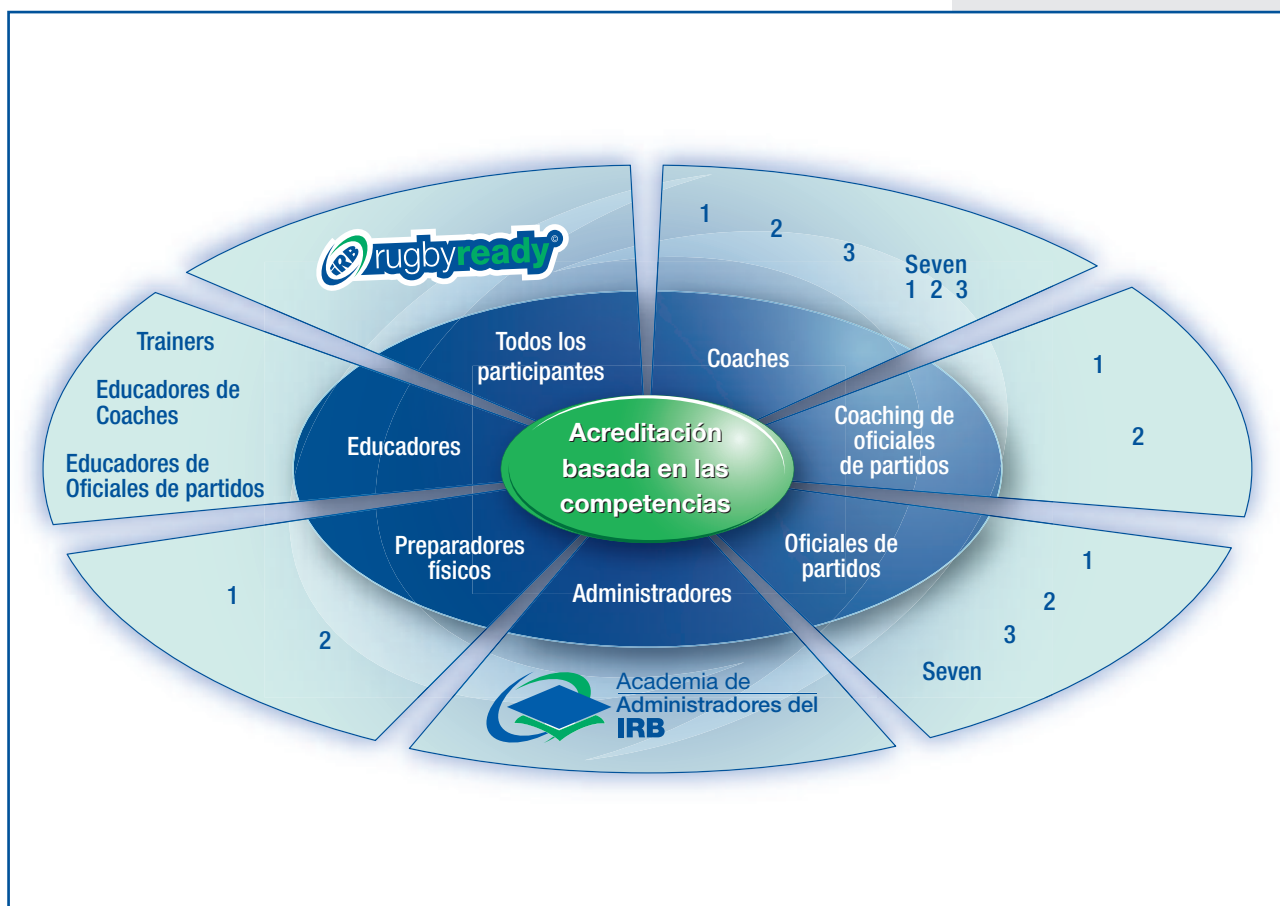
The Bridge
www.bridge-sport.co.uk

Sobre este recurso

Este recurso es esencialmente un manual de curso genérico para los cursos de Seven Nivel 1 y 2 del IRB. Los cuadernos de trabajo correspondientes pueden ser entregados para anexar a este manual cuando usted asista al curso correspondiente.

Las notas para el Educador están disponibles en forma separada en el IRB.

Cursos de Capacitación y Educación del IRB



Los cursos de Coaching y Arbitraje del IRB fueron desarrollados por primera vez a mediados de los años noventa. En 2003, cuando resultó evidente que el contenido de los cursos se estaba tornando obsoleto, los cursos fueron revisados a fondo.

Como resultado de este análisis a principios de 2004 se organizó en Lensbury, Inglaterra, un Taller Estratégico para el Desarrollo del Coaching y el Arbitraje, con participantes invitados que estaban activamente involucrados en la capacitación y el desarrollo del coaching y el arbitraje.

El conjunto de competencias de referencia desarrollado en este taller constituyó la base para la actualización y el rediseño de estos cursos de acuerdo a la estructura mostrada arriba.

Desde 2006 se ha desarrollado el nuevo programa de cursos que se muestra arriba. Actualmente, todos los cursos del IRB se basan en las competencias y están diseñados para proporcionar el aprendizaje y la capacitación adecuados para los contextos en los cuales los coaches y los árbitros participan.

Introducción al Seven de Rugby

El juego de rugby de seven a side adquirió mayor popularidad en los últimos años en los que se han llevado a cabo una cantidad de torneos internacionales.

La literatura sobre el Seven de Rugby es sorprendentemente escasa. Los coaches más importantes son gente muy ocupada que se encuentran directamente involucrados en el entrenamiento del equipo nacional.

Este manual es una contribución formal al análisis que se ha generado más informal que formalmente.

No es definitivo, ningún manual sobre un juego en evolución podría serlo. Lo que sí hace es proporcionar un enfoque estructurado al análisis del Juego y su contenido, que podrá servir como punto de partida para que el coach entendido desarrolle planes de juego, patrones de juego y tácticas para el equipo.

Tanto para el caso que el Seven sea utilizado para desarrollar el talento del equipo nacional, como para hacer más popular el Rugby en las Uniones en las que es poco conocido como deporte, su potencial solo puede ser aumentado mediante el coaching actualizado y estructurado.

Objetivo de este manual

Instruir a los coaches a entrenar jugadores para jugar el Rugby de Seven al nivel determinado por la capacidad de los jugadores basado en la comprensión del Juego.

Resumen de metas de resultados

ATAQUE

- Obtener la posesión
- Mantener la posesión
- Crear espacio
- Penetrar usando el espacio
- Apoyo
- Marcar tantos

DEFENSA

- Disputar la posesión
- Negar espacio
- Tacklear al portador de la pelota
- Recuperar la posesión



Resumen de metas de rendimiento

Pregunta: ¿Cómo se pueden alcanzar las metas de resultados?

Respuesta: Mediante el uso de las destrezas, modelos, tácticas en ataque y defensa

ATAQUE

- **Obtener la Posesión**
 - Salidas
 - Scrums
 - Lineouts
- **Mantener la posesión**
 - Manejo
 - Alinearse
 - Espacio lateral
 - Espacio lineal
- **Penetración**
 - Antes del tackle
 - En el tackle y durante el tackle
 - Apoyo
 - Apoyo lateral
 - Apoyo lineal

DEFENSA

- **Disputa de la posesión**
 - Provocar una entrega desordenada de la pelota en scrums y lineouts para que las opciones sean limitadas
- **Negar espacios**
 - Avanzar en formación
 - Defensa Hombre a Hombre o Defensa en zona: habilidad de adaptación de un método a otro
 - Cubrir el espacio de atrás utilizando un líbero
 - Negar el espacio para reducir el tiempo y para obligar al ataque a tener mayor profundidad en su formación
 - Defender de adentro hacia afuera y no de afuera hacia adentro
- **Tacklear al portador de la pelota**
 - Tacklear para detener la carrera del jugador
 - Tacklear para recuperar la pelota
 - El uso de tackles múltiples
- **Recuperar la posesión / ataque**
 - Mantener cierta profundidad para que los jugadores puedan acelerar hacia la pelota
 - Pelota suelta en el suelo: recuperar rápidamente y pasar la pelota al espacio
 - Estar atento
 - Explotar inmediatamente la ausencia del líbero cuando haya una pérdida de posesión del otro equipo



Resumen de la elección del equipo

Prioridades

- Velocidad
- Destrezas de manejo
- Destrezas para eludir
- Tackle y recuperación de pelotas sueltas
- Entrenamiento anaeróbico
- Destrezas especializadas
 - Patadas al Goal
 - Lineout/Scrum
- Serenidad para mantener la disciplina y estructura del equipo

Errores comunes en el Seven

Los errores más frecuentes que se producen en el Seven son:

- Los jugadores se forman demasiado planos y tienen que disminuir la velocidad y estirarse hacia atrás para recibir el pase
- Brindar apoyo lateral en vez de lineal directamente detrás del portador de la pelota
- Sometidos a presión se quiebra la disciplina lo que provoca el abandono del patrón de juego en ataque y defensa
- Mala preparación y por consiguiente no tienen un modelo de juego para la mayoría de las situaciones tanto en ataque como en defensa
- Se amontonan en ataque para apoyar al portador de la pelota y pierden posesión siendo superados en las puntas
- Se alejan del apoyo y se aíslan
- Comprometen demasiados jugadores para obtener la pelota en rucks o mauls. Es preferible comprometer 1 o 2 jugadores: si se obtiene la pelota habrá jugadores para atacar y si no se obtiene, para defender

NOTAS

INTERNATIONAL RUGBY BOARD
ENTRENAMIENTO PARA EL SEVEN
METAS DE RESULTADOS EN DETALLE



METAS DE RESULTADOS EN DETALLE



Metas de resultados en detalle

ATAQUE

Obtener la posesión

Como ocurre siempre en el rugby, obtener la posesión de la pelota y mantenerla, son los objetivos primarios del equipo. Por consiguiente, los scrums lineouts y salidas de mitad de cancha constituyen la mayor preocupación, aunque en el Seven sean menos numerosos.

Dada la gran cantidad de puntos que se pueden marcar, se debe dar prioridad a las salidas. En segundo término por la menor cantidad de infracciones la próxima prioridad son los scrums y finalmente los lineouts porque los equipos generalmente evitan sacar la pelota al touch. En la sección sobre metas de rendimiento se muestra el modo en que se obtendrán las posesiones a partir de estas situaciones fijas.

Mantener la posesión

Los jugadores deben ser capaces de mantener la posesión de la pelota aún cuando estén bajo presión. Al hacer esto pueden necesitar estar estáticos o inclusive retrocediendo.

Una vez que un jugador está en el suelo y como consecuencia de eso, la pelota debe ser liberada: lo fundamental para mantener la pelota es la capacidad del portador de la pelota de ser lo suficientemente fuerte, físicamente, para ensanchar su base y bajar el centro de gravedad en contacto para evitar ir al suelo.

El jugador debe tener la habilidad para hacer que la pelota esté disponible para un compañero de equipo en apoyo girando para cualquiera de los dos lados o poniéndose de espaldas a sus oponentes y sosteniendo la pelota de modo que un compañero pueda empujar consiguiendo una posesión segura.

El jugador de apoyo debe empujar con su hombro justo encima de la pelota. Para permitir que el jugador pueda empujar hacia adelante, el portador de la pelota debe sostener la pelota aproximadamente a la altura de la cintura. El jugador de apoyo no solo debe asegurar la pelota y empujar hacia adelante sino que debe también asirse con un brazo al portador de la pelota para mejorar la estabilidad. De este modo el portador de la pelota es mantenido sobre sus pies y no debe jugar la pelota inmediatamente como debería hacerlo en un tackle.

Una vez que la pelota ha sido asegurada el jugador de apoyo debe pasarla rápidamente a otro jugador en el espacio de modo que pueda volver a armarse el ataque recuperando su compostura y formación.

Si el portador de la pelota va al suelo la acción inmediata debe ser hacer rodar o pasar la pelota hacia atrás desde el tackle para, nuevamente, ganar espacio para rearmar el ataque. El objetivo debe ser alejar la pelota de la congestión que rodea



Mantener la posesión

¿Tiene el portador de la pelota en mente una 'ruta de escape' que garantice mantener la posesión de la pelota?

al tackle. Los jugadores que resultan empujados lateralmente en el tackle deben ir al suelo inmediatamente para restablecer la estabilidad perdida por el impacto del tackle.

En todos los casos los jugadores deben intentar llegar al tackle en las condiciones que ellos decidan. Esto requiere anticipación de cuándo y cómo se producirá el contacto de modo que los jugadores sepan inmediatamente como deberán reaccionar y hagan esto antes de que la posesión llegue a ser disputada.

Creación de espacio

El espacio existe en dos direcciones: puede ser el espacio lateral a lo ancho del campo de juego o el espacio lineal en profundidad.

Espacio lateral

El espacio lateral a través del campo de juego puede crearse mediante el posicionamiento de los compañeros en ataque. Por supuesto que la posesión se mantiene mejor impidiendo completamente el contacto. El ideal es desplazar la pelota hacia un jugador en un espacio al que eventualmente pueda penetrar, ya que todos los jugadores permanecerán en el partido como opciones de recepción.

Cuando la pelota está en un área congestionada se la debe desplazar inmediatamente al espacio. Para ofrecer opciones, los jugadores no se deben amontonar sino desplegar a lo ancho del campo. La pelota se puede desplazar mejor mediante pases, sin embargo en el contexto del juego esto puede no ser posible. Las alternativas son las de hacer rodar o patear hacia atrás la pelota a un compañero.

La excepción a esto es cuando el juego está cerca de la línea de goal. Acá, el jugador que recupera la pelota debe producir tanto espacio adelante como sea posible siendo conciente de que la utilización del apoyo para mantener la posesión es la segunda prioridad inmediata. Al avanzar, se crea espacio por el cual los atacantes pueden alinearse para avanzar para recibir el pase, y esa alineación del equipo puede forzar a que la defensa conceda más espacio.

A medida que los defensores deban comprometerse para defender ante cada atacante, deberán desplegarse a lo ancho cubriendo todo el ancho del campo. Esto creará espacios entre los defensores a través del cual el ataque podrá penetrar.

Esto puede ocurrir cuando un atacante tenga la habilidad para aislar al defensor y, usando destrezas superiores, superar al defensor por la izquierda o la derecha.

Ver gráfico 1-1, espacio lateral • Situación 1

En segundo término, un jugador desde cualquier parte de la formación puede ingresar al espacio entre dos atacantes. Ya que se debe defender tanto al portador de la pelota como al jugador al que se le puede hacer un pase, el jugador sobrante que ingrese al espacio entre estos dos puede llegar a penetrar antes que la defensa pueda haberse ajustado a la situación.

Ver gráfico 1-2, espacio lateral • Situación 2

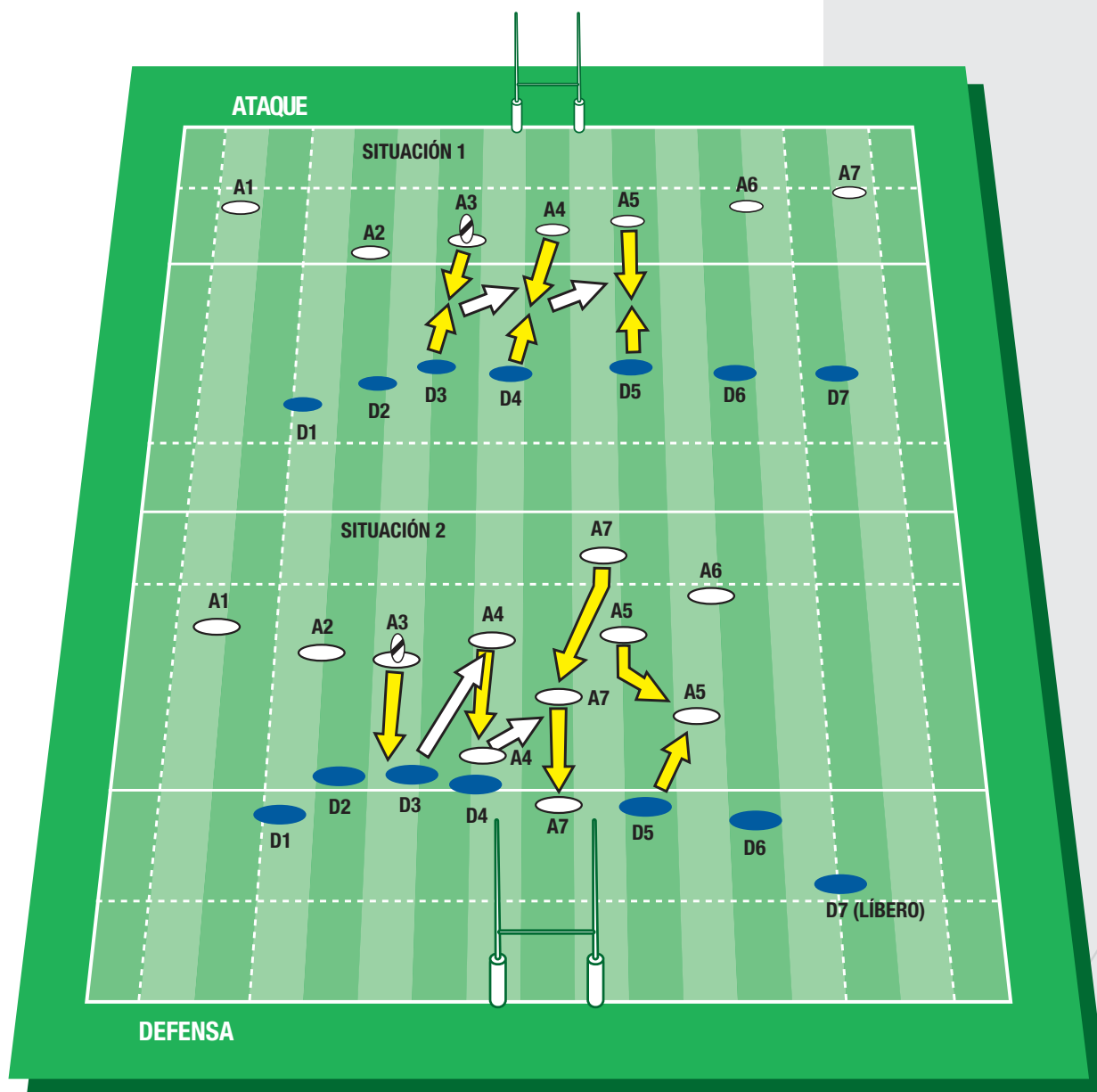


Creación de espacio

El defensor resulta comprometido y efectúa el pase a un compañero en mejor posición que él

Gráficos 1-1 y 1-2, espacio lateral

Situación 1: A5 v D5 utiliza individualmente el espacio entre los jugadores. Los jugadores atacantes permanecen desplegados de modo que los defensores no pueden ayudar a D5 creando una situación Uno contra Uno para A5 v D5.



Situación 2: A4, A5 y A7 - Se hace un pase a un jugador en el espacio entre los jugadores A4 y A5, los que crean el espacio para que A7 lo penetre sacando a sus defensores del espacio entre ellos.



En cualquier formación los jugadores se deben ubicar lo suficientemente lejos uno del otro para impedir que el defensor ejerza la defensa de más de un atacante. Esto está determinado por las líneas de carrera del ataque. Las líneas de desplazamiento, inicialmente estarán direccionadas directamente hacia el defensor que toma al jugador. Si el defensor se aleja para ayudar en otro lugar, el portador de la pelota podrá penetrar. Sin embargo, los jugadores se pueden ubicar un poco más cerca entre ellos, no ocupando todo el ancho del campo. Esto creará espacio más allá del último jugador de la formación. En este caso se debe explotar el espacio exterior en vez del espacio entre los dos defensores.

Ver gráfico 1-3, espacio lateral • Situación 3

Un jugador desplazándose hacia este espacio tiene suficiente lugar y puede ser lo suficientemente rápido para marcar tantos. Cuando este no sea el caso el jugador debería provocar una demora hasta que llegue el apoyo y trazar líneas de carrera para crear espacio para los jugadores de apoyo.

Para hacer esto el jugador debería modificar las líneas de carrera para arrastrar a la defensa apartándola del apoyo. Si el jugador se mueve hacia la izquierda, el espacio se crea a la derecha y si el jugador se mueve hacia la derecha, el espacio se crea a la izquierda.

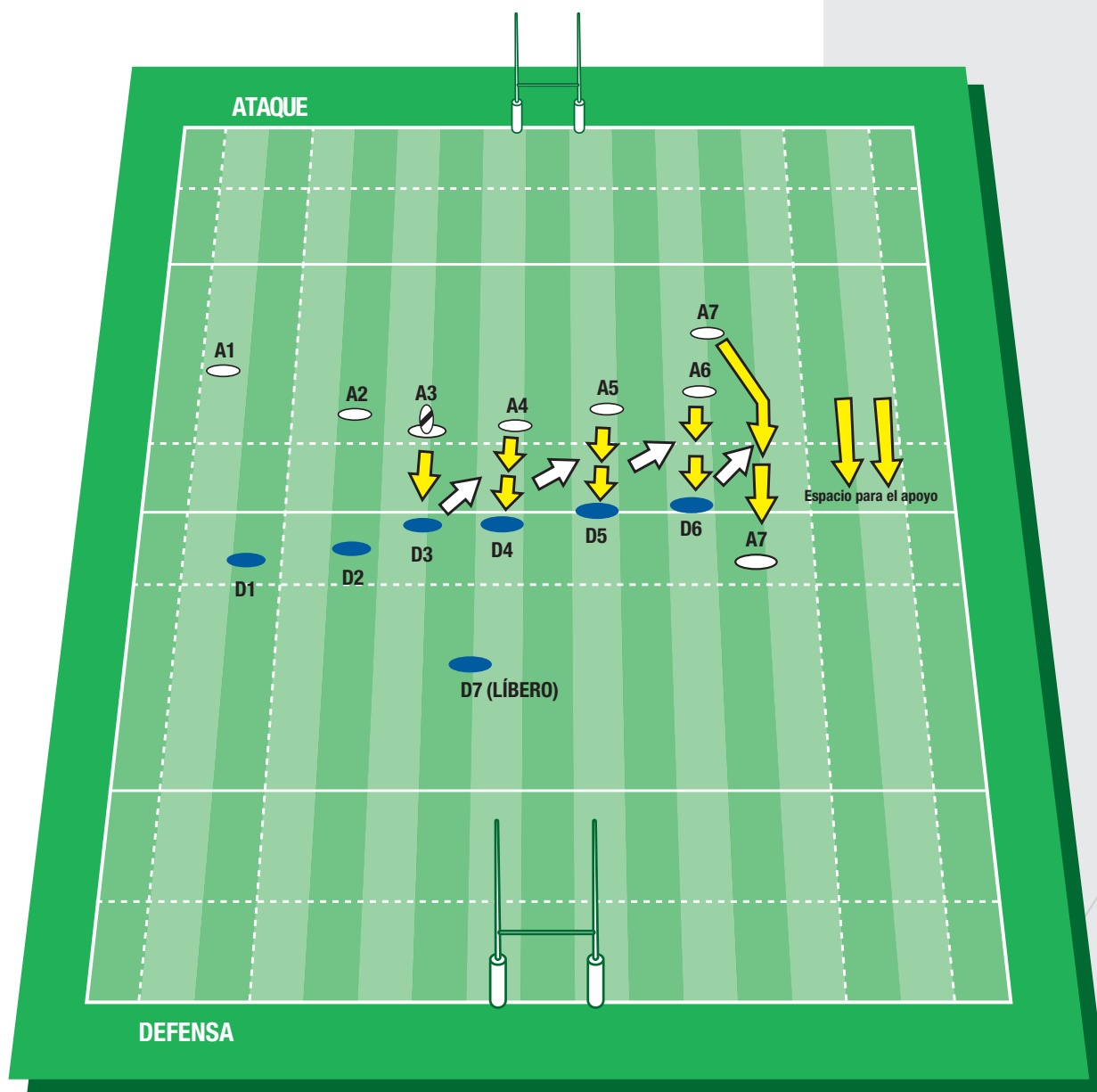
Esto se puede lograr mejor si el jugador corre hacia adentro del campo de juego creando espacio en el exterior, más allá de la defensa. Esto también permite más comodidad para el pase a los jugadores en apoyo que corren hacia el espacio.

La otra opción es alejarse de ambos: el apoyo y la defensa girando hacia la línea de touch. Si el jugador puede superar a la defensa por el exterior, eso es perfecto, pero si no lo puede lograr aparecen dos dificultades. La primera: que le resulta difícil hacer el pase hacia el espacio, y la segunda es que la defensa ha sido arrastrada hacia el espacio por el desplazamiento del portador de la pelota.



Gráfico 1-3, espacio lateral

Situación 3: La superposición de A7 y A6. A3, A4 y A5 mantienen a sus marcas creando espacio por el exterior para A6 y A7.



Espacio lineal

El espacio lineal es el espacio entre los dos equipos. Para los scrums, lineouts, rucks y mauls es la distancia entre la línea de offside y la alineación de la línea de backs.

Ver gráfico 2-1, espacio lineal • Situación 1

No es frecuente en el Seven considerar la opción de crear espacios formando rucks y mauls. Esto es así porque los jugadores desean evitar el contacto para poder retener la pelota. Y en segundo término porque hay menos situaciones de contacto de jugadores las que no necesariamente cumplen con la definición de ruck o maul.

Esto significa que si bien hay espacios en estos aspectos del juego esto ocurre con menor frecuencia que en los partidos de 15 jugadores porque participan relativamente unos pocos. De modo que en el Seven las Leyes de offside que se aplican con mayor frecuencia son aquellas relacionadas con el Juego General. Estas se aplican principalmente al equipo atacante, en situaciones en que un jugador atacante está off-side si ese jugador/jugadora al jugar la pelota lo hace delante del último jugador de su equipo que lo haya hecho.

Por consiguiente el espacio lineal se crea en el Seven solo mediante la habilidad del equipo atacante de explotar las fallas de la defensa.

Si el ataque tiene la habilidad de explotar una deficiencia en la alineación de la defensa, podrá crear espacio. Más frecuentemente el espacio se crea cuando un jugador defensor avanza adelante de la línea de sus compañeros.

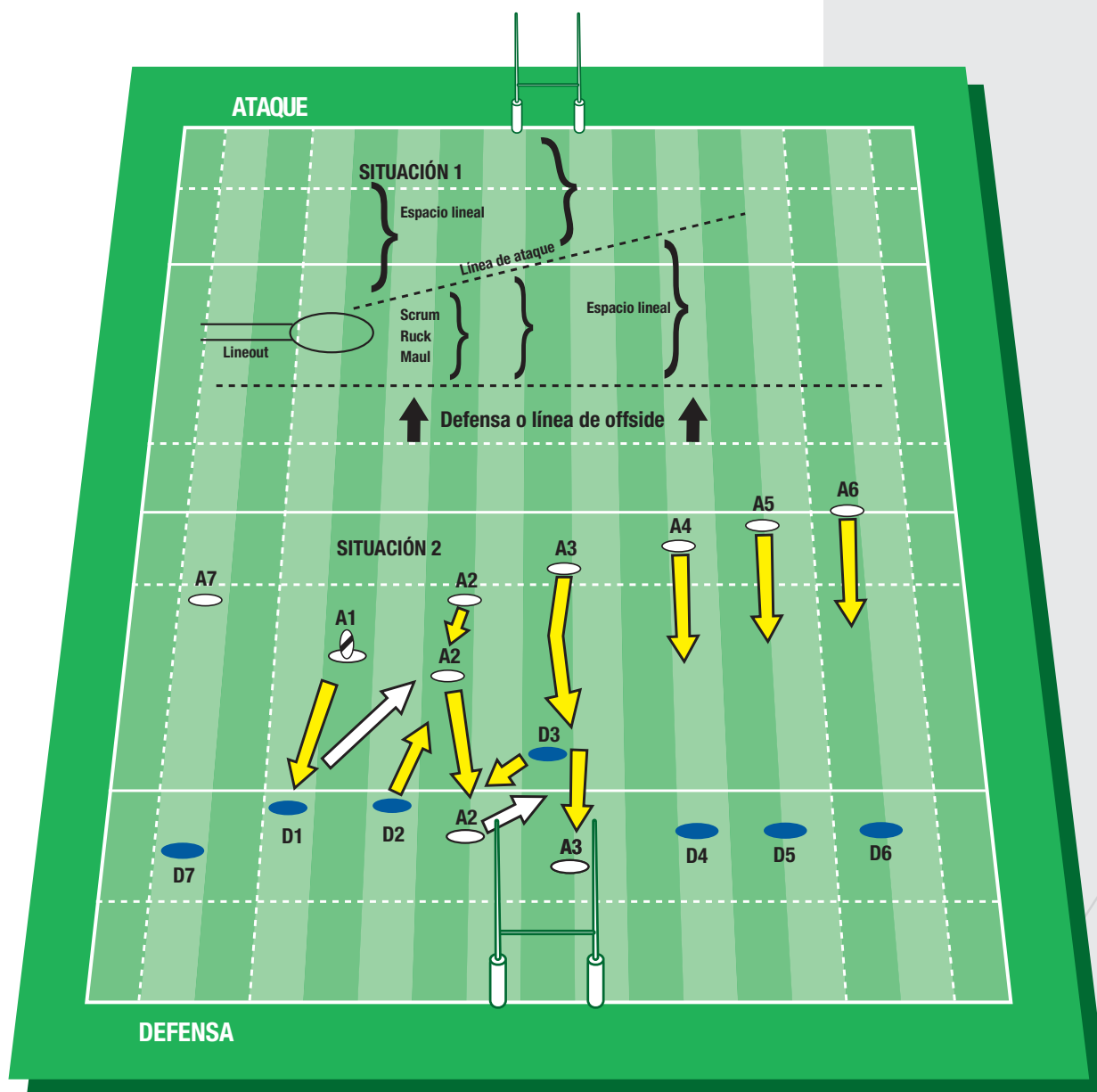
Ver gráfico 2-2, espacio lineal • Situación 2



Gráficos 2-1 y 2-2, espacio lineal

Situación 1: Espacio lineal en el Juego de Fases

Situación 2: Espacio lineal creado explotando un hueco en la defensa. D3 está fuera de la alineación. A2 ocupa el hueco entre D2 y D3 y penetra. A3 corre en apoyo.



Si el ataque no es capaz de plantear una amenaza terminará atacando con menos y menos espacio ya que la defensa no estará limitada por ninguna línea de offside y no se habrá podido crear espacio para el ataque.

Es por esto que los equipos intentan crear espacio alejándose de la defensa hacia su propia línea de goal. En última instancia deberán avanzar. Hacer esto desde una posición en la que están en apoyo es difícil y requiere práctica.

Los jugadores atacantes deben advertir que cuando entran en contacto los jugadores defensores pueden incorporarse al juego desde cualquier posición. Tener en cuenta, sin embargo, la variación experimental a las Leyes que implementó el IRB en Enero de 2000 que garantiza que los jugadores entren de su lado de la pelota en el tackle. Esto permitirá crear espacio y tiempo para el equipo atacante.

También el espacio lineal entre los equipos puede ser demasiado grande. Esto ocurre porque mientras le otorga al atacante tiempo para atacar, también le da a la defensa tiempo para defender. Se debe reconocer que un alto nivel de destrezas permite a los jugadores atacar aunque cuenten con poco espacio disponible. Cuanto menor sea el espacio cuando aún están intentando lograr el objetivo, menor tiempo tendrá la defensa para reaccionar.

Mientras haya espacio lineal entre el ataque y la defensa, los jugadores deberían advertir que también hay espacio detrás de la defensa. Cuando el espacio se utiliza pateando hacia él, el resultado puede ser de efecto inmediato si se recupera la posesión. Pero aún si eso no ocurre queda la amenaza de que la patada pueda ser utilizada nuevamente para impedir que la defensa esté obligada a avanzar para efectuar el tackle.

Penetración usando el espacio

El espacio es un generador de tiempo para armar el ataque. Sin embargo, el ataque sólo tendrá éxito si el ataque se alinea sobre la defensa manteniéndola desplegada a lo ancho del campo. En segundo término, el éxito aumentará si los atacantes forman en profundidad entre ellos.

La profundidad debería ser suficiente como para proporcionarle al jugador el tiempo para elegir las opciones que son correr, pasar o patear.

Se puede disminuir el espacio para reducir el tiempo de reacción de la defensa adelantándose para recibir la pelota. En la medida en que el portador de la pelota se mueva hacia adelante, la defensa resultará comprometida y esto se mantendrá hasta que se pase la pelota.

Esto puede ocurrir bastante cerca del defensor. Por eso si el próximo receptor está alineado plano al jugador que efectúa el pase, habrá poco espacio y tiempo para que el jugador reaccione.

Esto puede impedirse si el jugador que efectúa el pase lo hace tempranamente, sin embargo esto no comprometerá mucho a la defensa. Alternativamente, el jugador de apoyo puede formar a una mayor profundidad, pero por esto el jugador que efectúa el pase deberá efectuar un pase más atrás de lo que lo hace generalmente.



Penetración

Una vez que se ha quebrado la línea inicial de defensa el ritmo garantiza que se marque un try.

En este caso los jugadores de apoyo deben resistir la tentación de formar plano cuando el atacante avanza.

La penetración ya ha sido tratada dentro del Principio 3: Creación de Espacio. El objetivo principal es crear una situación en la que en un canal de espacio lineal haya más atacantes que defensores. Cuando la pelota sea pasada a un atacante sin marca, el jugador podrá penetrar.

En situaciones 1 contra 2 o 2 contra 3, la velocidad es fundamental ya que la defensa se estará acomodando para garantizar que cada atacante tenga su marca. Son estas las situaciones que se deben practicar para que los jugadores tengan claras las opciones durante el partido.

Cuando un jugador que penetra se desplaza hacia un hueco, un defensor resultará atraído desde otra parte de la defensa para impedir la penetración. Cuando se enfrente al defensor, el atacante habrá observado desde donde habrá llegado el defensor y efectuando el pase al jugador en ese espacio y otra vez se podrá disponer de un hueco.

Ver gráficos 3-1 a 3-3, penetración usando el espacio

El segundo jugador también puede resultar tackleado, sin embargo la misma observación permitirá crear una nueva oportunidad. Los jugadores de apoyo deben estar atentos a las posibilidades de converger en el carril de modo que la formación atacante se modificará de un patrón de juego lateral a lo ancho del campo de juego, a uno lineal en profundidad.



Pase al espacio

La defensa resulta comprometida pero, el portador de la pelota: ¿está listo para efectuar el pase inmediatamente?

Gráfico 3-1, penetración usando el espacio

Situación 1

A2 va a penetrar entre A3 y A4

A3 corre derecho hacia D3

A2 entra al hueco

D4 se desplaza hacia el tackle

A3 efectúa el pase a A4 que penetra

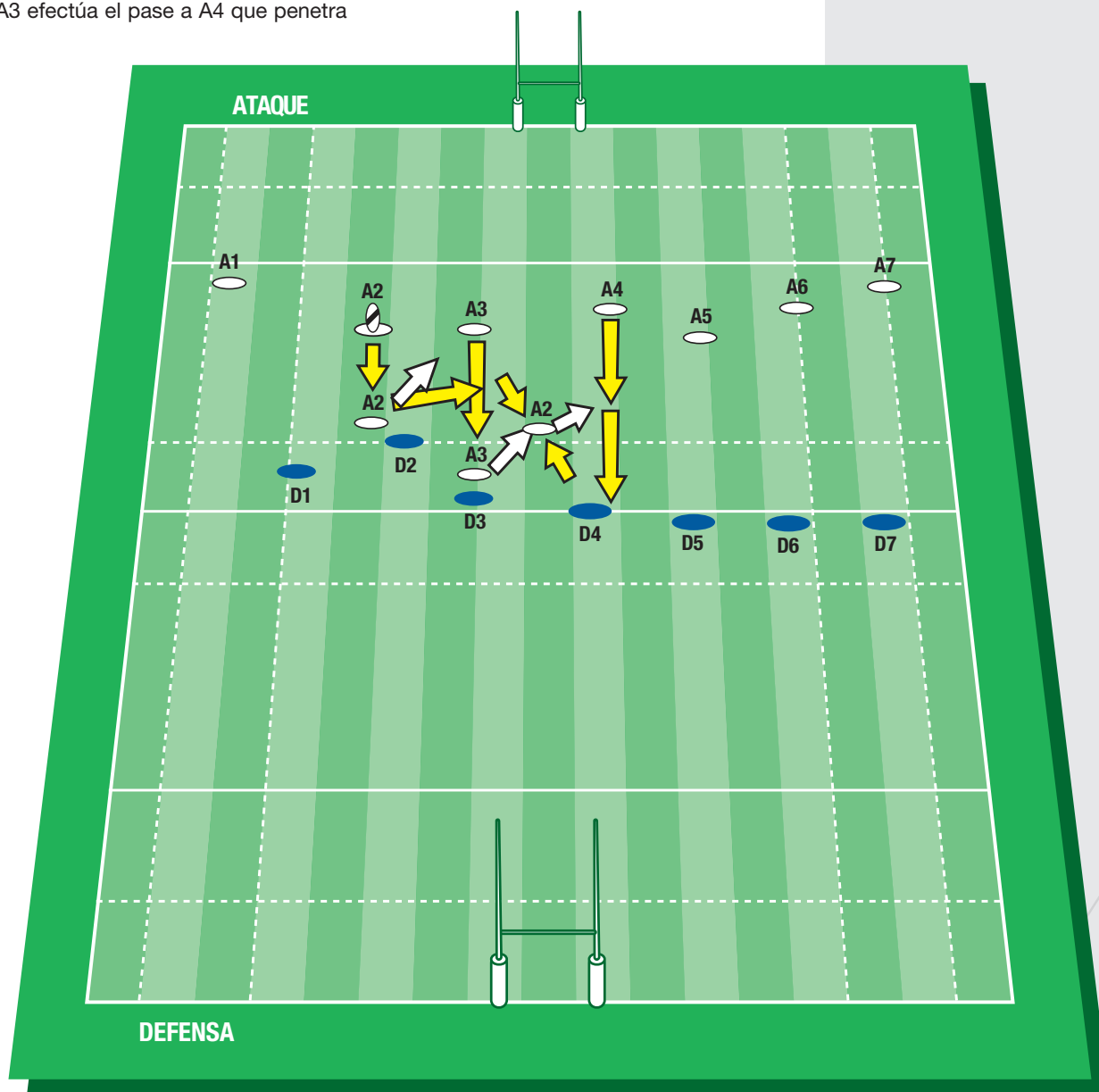


Gráfico 3-2, penetración usando el espacio

Situación 2: D3 se desplaza lateralmente para tacklear a A2 después del redoble. A3 no se la pasa y utiliza el hueco dejado por el desplazamiento de D3.

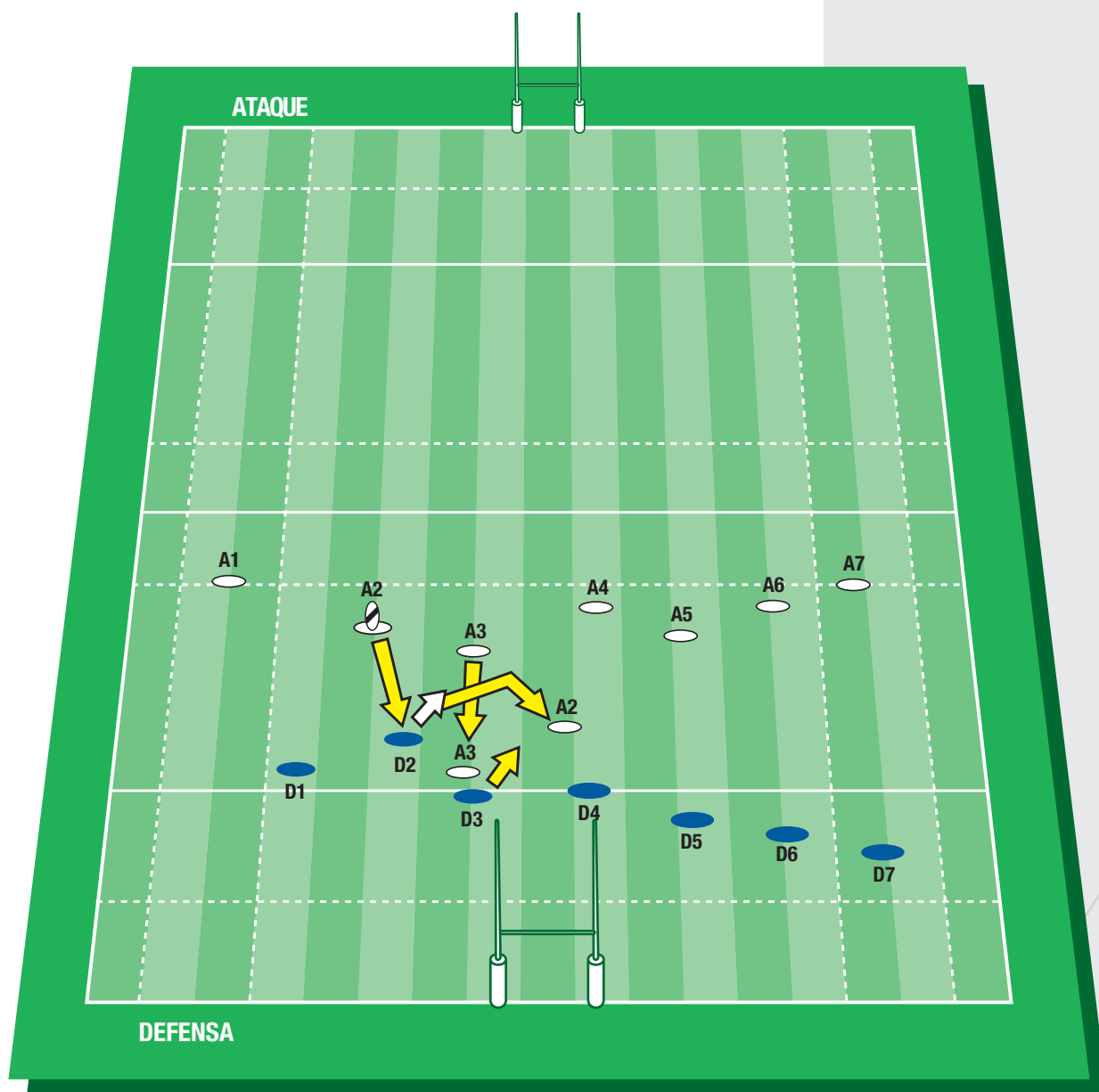
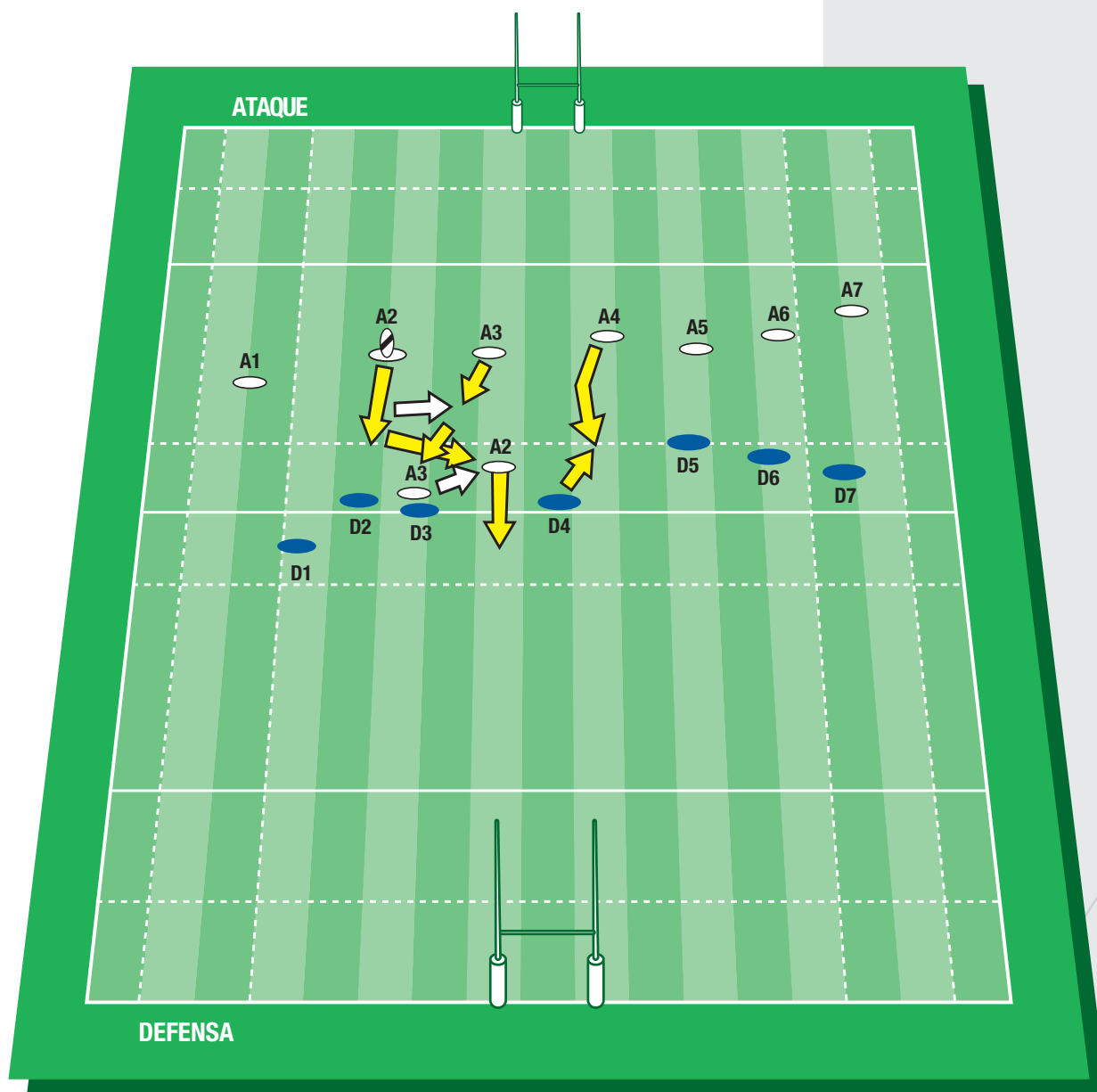


Gráfico 3-3, penetración usando el espacio

Situación 3: D4 es arrastrado por A4 para aumentar el tamaño del hueco entre D3 y D4 y A2 penetra entre D3 y D4.



Juego de apoyo

En el rugby de quince jugadores salvo algunas excepciones, la principal forma de apoyo la brindan los jugadores que están cerca de la pelota que hacen que el portador de la pelota tenga apoyo inmediato al hacer contacto. Esto garantiza mantener la posesión de la pelota.

En el Seven la relativamente baja frecuencia con la que se produce el contacto es la causa por la que el apoyo cercano no es tan importante.

El portador de la pelota atrae a la defensa creando congestión. Esto permite crear espacio en otro lugar a lo largo del campo de juego que puede ser utilizado para atacar. Si los jugadores atacantes se agrupan alrededor del tackle como lo hacen los defensores para impedir que les marquen tantos, la oportunidad de usar el espacio se habrá perdido.

Por consiguiente el portador de la pelota debe entrar en contacto sabiendo cómo la pelota va a ser trasladada al espacio alejándola de la congestión. Del mismo modo los jugadores de apoyo deben estar en ese espacio y conocer las opciones del portador de la pelota para actuar en consecuencia.

Su posicionamiento debe ser lateral y lo suficientemente profundo para responder al pase, a la pelota echada a rodar o a la patada hacia atrás por parte del portador de la pelota, adelantándose para atrapar la pelota. Esta posición les permite a más jugadores usar su visión periférica para evaluar las opciones. Una vez que la pelota ha sido atrapada, el jugador tiene todas las opciones del portador de la pelota pero se puede crear más espacio mediante un segundo pase inmediato lejos de la congestión.

Esto puede lograrse de una mejor forma si los jugadores se alinean en carriles a lo ancho del campo de juego. Esto les permite aislar al defensor. Aún antes de recibir la pelota pueden recurrir a distracciones para mantener ocupado al defensor. Esto se consigue cambiando las líneas de carrera, amagando y comunicándose abiertamente con sus compañeros.

Dependiendo del comportamiento de la defensa el jugador puede convertirse en portador de la pelota o seguir siendo señuelo. Al igual que el portador de la pelota, el jugador puede haber efectuado maniobras sobre la defensa antes de recibir la pelota para que pueda llegar a realizarse una penetración. Si la defensa continúa marcando al jugador de apoyo el papel del jugador será el de un señuelo y el pase podrá ser efectuado a otro jugador más allá a lo largo de la línea. Una vez que la principal tarea del portador de la pelota se haya completado, el jugador deberá asumir nuevamente el papel de apoyo.

Frecuentemente esto significa ubicarse en una posición en profundidad en su carril. Esto mantendrá a la defensa desplegada. La excepción puede ser un jugador que ayuda al portador de la pelota en contacto a mantener la pelota y distribuirla a los jugadores en los espacios. Se debe tener cuidado cuando resulta necesario el apoyo durante el contacto para mantener pelota. Si los jugadores entran en una disputa excesiva y pierden la pelota, el equipo oponente tiene espacio sobre el cual atacar.



Juego de apoyo

El jugador que se acerca ¿debería entrar en la disputa para recuperar la posesión o permitir que los otros jugadores completen su tarea?

Metas de resultados en detalle

DEFENSA

Disputa de la posesión

Si un equipo defiende, la firmeza de la defensa disminuirá sólo cuando obtenga la posesión. La calidad de la posesión es la que en principio determinará la efectividad del ataque. Al disputar la posesión de la pelota esta efectividad se verá reducida permitiendo que las acciones destinadas a recuperar la pelota sean más efectivas.

Negar espacio

Al negar espacio al ataque la defensa le proporciona al ataque menos tiempo y espacio para penetrar.

Sin embargo, en el Seven la defensa debe operar como una unidad avanzando en conjunto de modo de mantener su alineación y su dibujo. Para poder mantener la visión periférica los jugadores más allá de la posición de la pelota se deben alinear de modo de poder ver lo que está pasando con la pelota. Del mismo modo no deben permanecer delante de aquellos que están adentro permitiendo de ese modo que se formen huecos en la línea defensiva.

Los jugadores deben moverse juntos hacia adelante y lateralmente de modo que el portador de la pelota pueda ser tackleado desde adentro y no desde afuera. Si un defensor está directamente en frente, el portador de la pelota tiene los dos lados a su disposición.

Ver gráfico 4-1, defensa directamente enfrente

Si el defensor está por afuera del portador de la pelota, el jugador tendrá que desplazarse hacia adentro para efectuar el tackle. Si bien esto puede ser efectivo, los mejores jugadores efectuarán el pase a un jugador de apoyo que corre para penetrar a través del espacio que dejó libre el defensor.

Ver gráficos 4-2, 4-3 y 4-4, alineación defensiva • Situaciones 1, 2 y 3

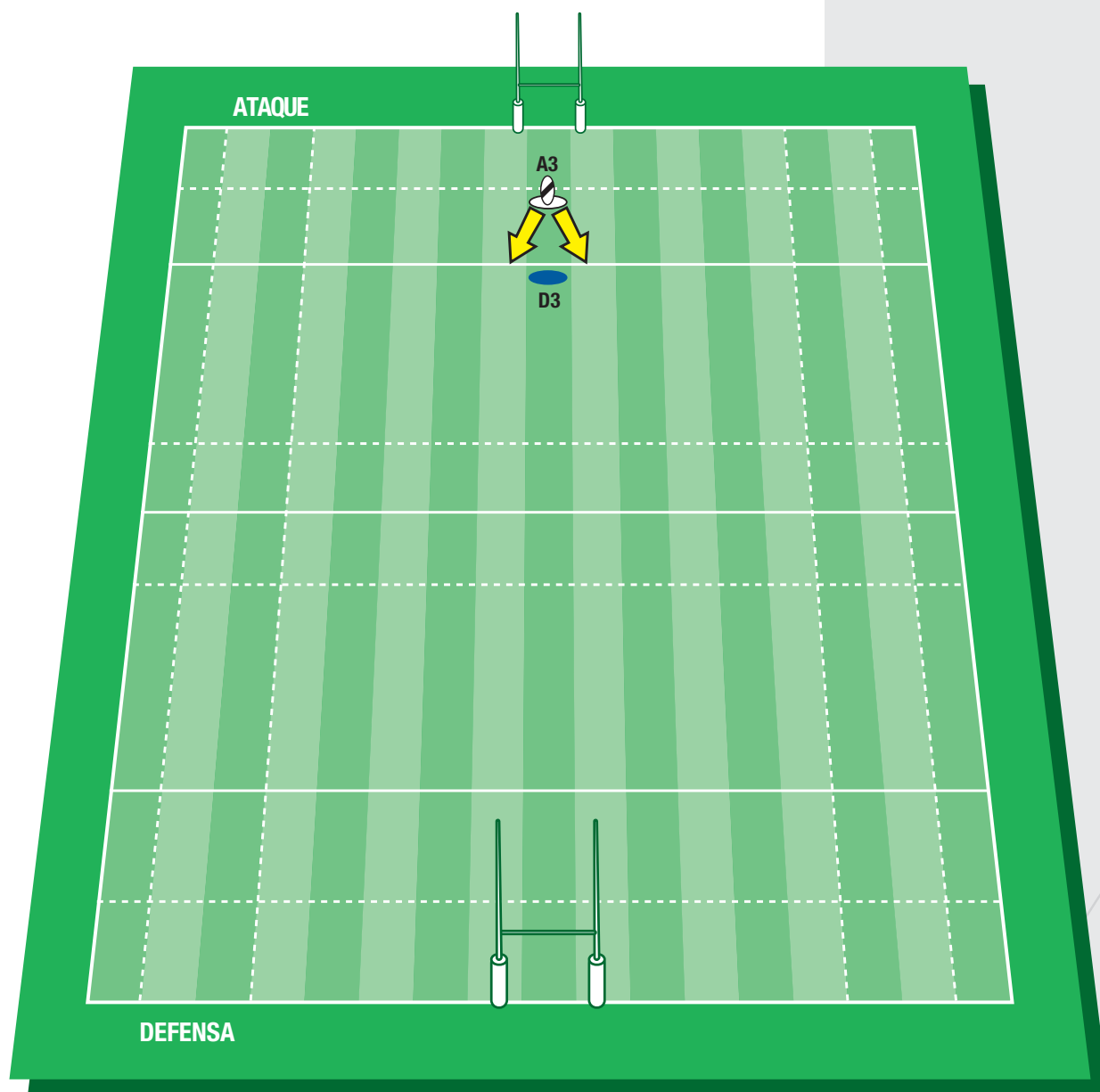
El método básico de defensa es, por lo tanto, 'de adentro hacia afuera'.

Sin embargo, los jugadores más dotados pueden practicar variaciones a esto. Como una unidad, la defensa debe ser disciplinada para ajustarse a un patrón. Esto implica un entendimiento completo del patrón por parte de cada miembro del equipo y la confianza de cada uno de los jugadores en aquellos que lo rodean. Esto permite a los jugadores poner el foco en su propio papel dentro del sistema. No serán distraídos en la elección de su oponente por una deficiencia en la defensa en la que sus compañeros intentan ser distraídos de su papel específico.



Gráfico 4-1, defensa directamente enfrente

Defensa directamente enfrente: ambos lados disponibles.



	PASE		PATEAR
	CORRER		JUGADOR ATACANTE
	POSICIÓN INICIAL DE LA PELOTA		JUGADOR DEFENSOR

Gráfico 4-2, alineación defensiva

Situación 1: Ataque de izquierda a derecha.

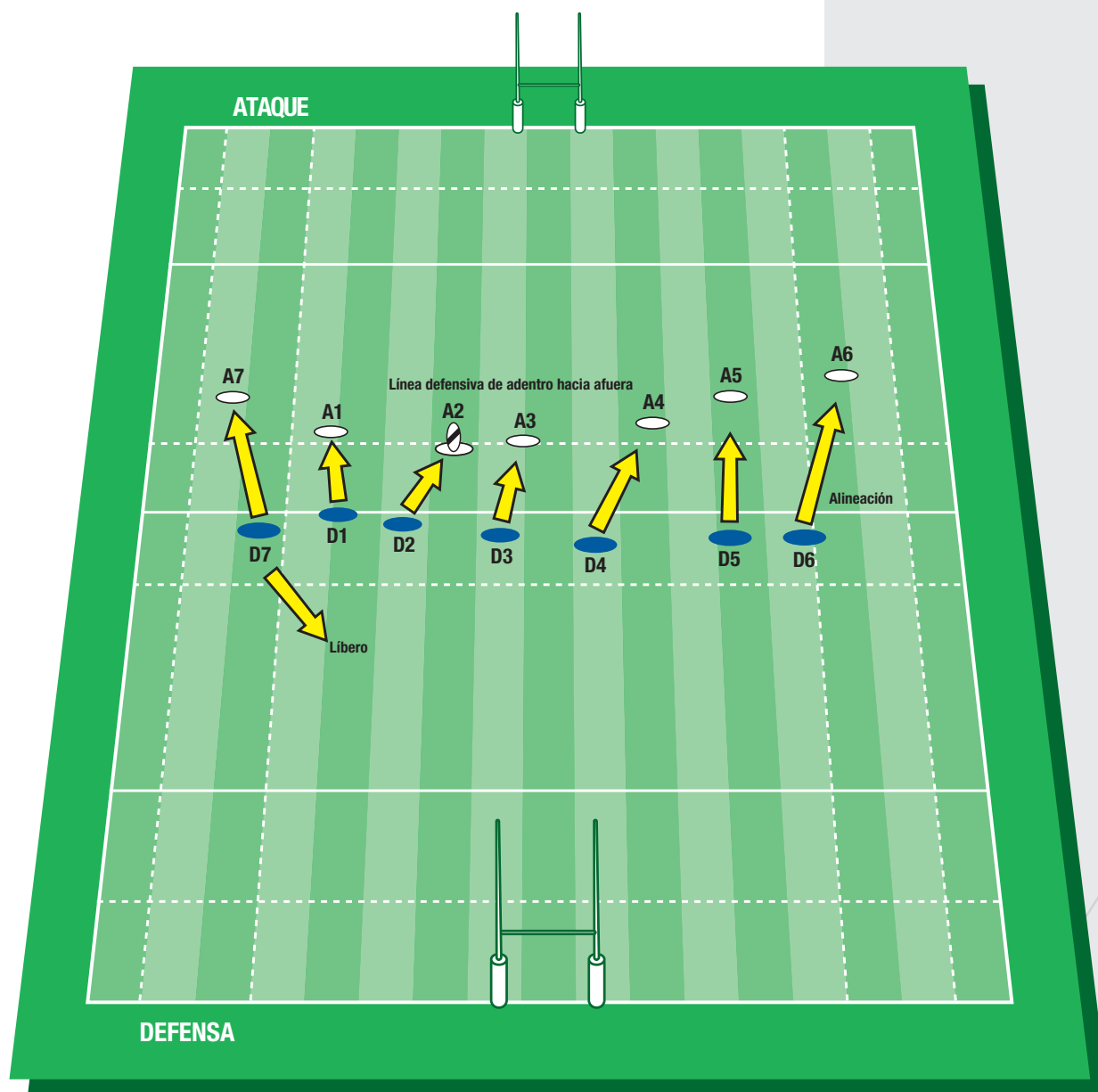


Gráfico 4-3, alineación defensiva

Situación 2: El ataque puede ser hacia la izquierda o la derecha

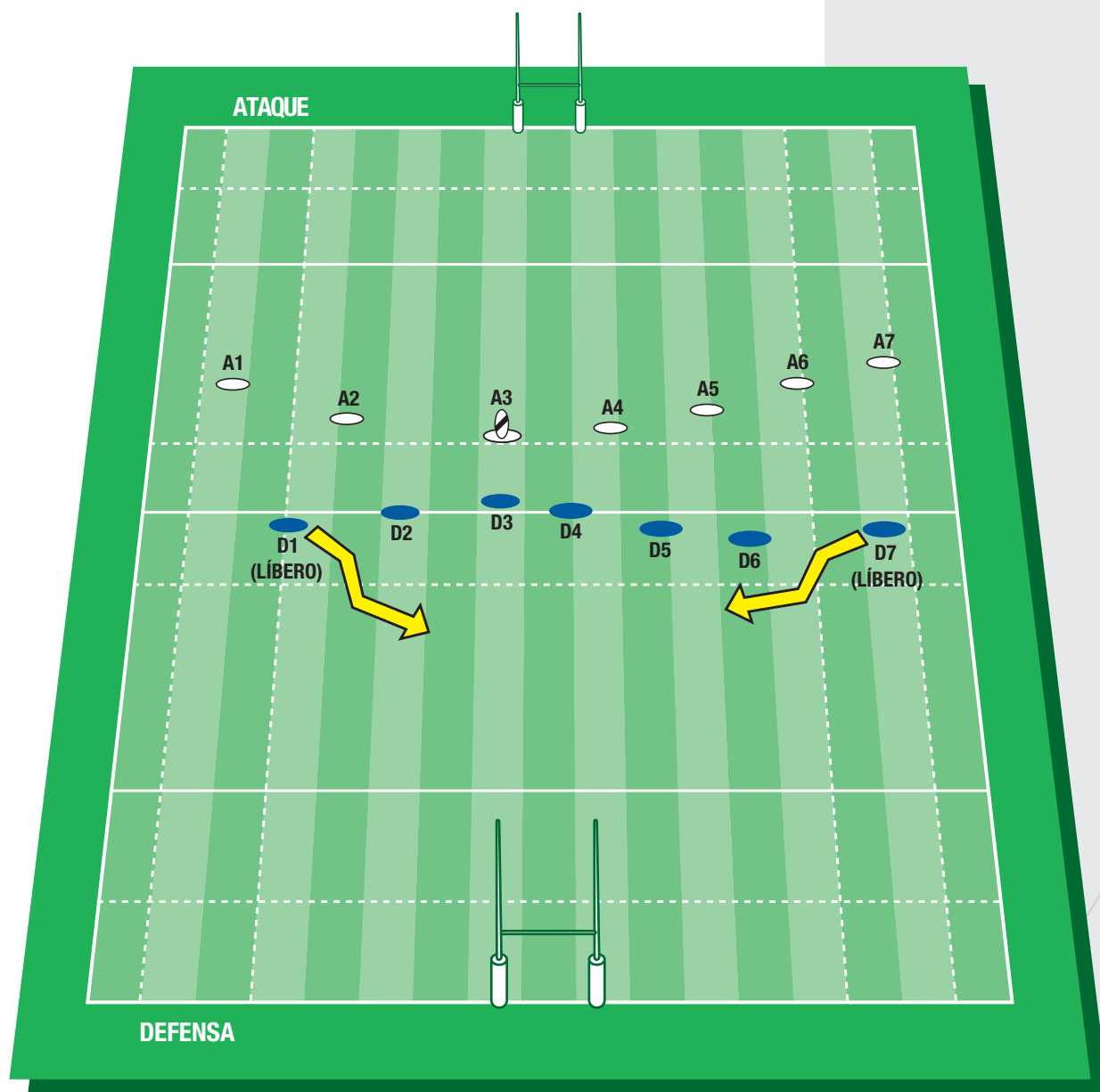
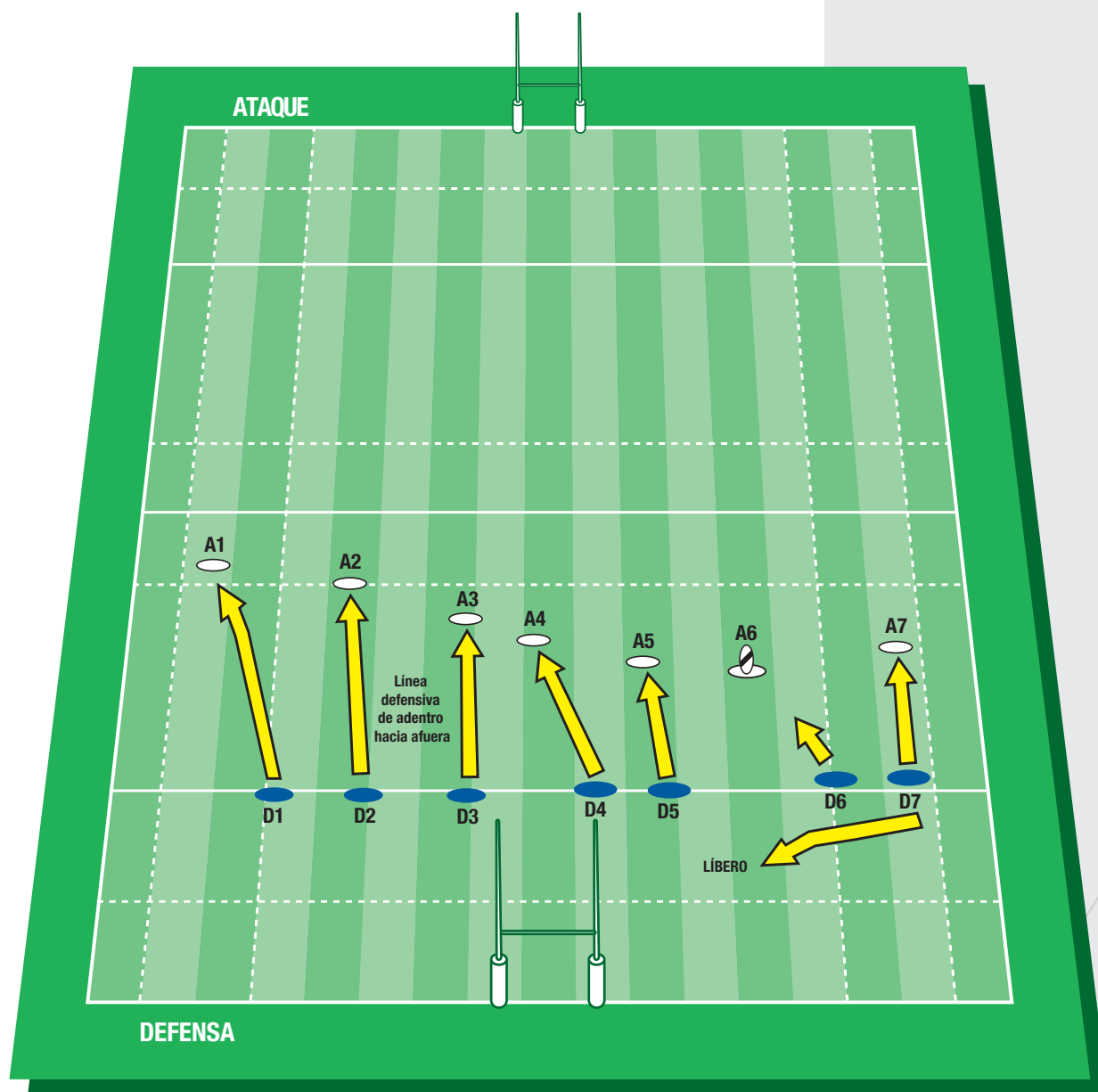


Gráfico 4-4, alineación defensiva

Situación 3: Ataque de derecha a izquierda



Para operar como una unidad la defensa debe ajustarse a un patrón de juego. Los dos patrones principales son: cuando el atacante objeto es identificado mediante la numeración que se corresponde con la línea propia, es decir: defensa hombre a hombre

Ver gráfico 5-1, defensa de adentro hacia afuera y gráfico 5-2, defensa de afuera hacia adentro

y el segundo el de la defensa en zona: cuando el defensor resulta responsable de un portador de la pelota en esa zona. Una importante ventaja de la defensa en zona es que impide que los defensores se amontonen cuando el ataque se lateraliza, es decir: a lo ancho del campo de juego, ya que están marcando una zona y no a un jugador.

Ver gráfico 6-1, defensa en zona

En todos los sistemas defensivos en el Seven el jugador debe posicionarse de modo de poder ver al mismo tiempo la pelota y el jugador que es más probable que el defensor tenga que tacklear. Esto hará necesario que el defensor se ubique con la suficiente profundidad para poder hacerlo. Los jugadores con mejor visión periférica podrán pararse más cerca de la defensa reduciendo el tiempo y el espacio. Con menos habilidades se requiere mayor profundidad y por lo tanto se otorgará más tiempo y espacio para beneficio del ataque.

En la sección metas de rendimiento se explica cada patrón defensivo. Incluidos en esta explicación estarán los patrones necesarios para defender el espacio detrás de la primera línea de defensa cuando la pelota está atrás de ella o la primera línea de defensa es penetrada.



Gráfico 5-1, defensa de adentro hacia afuera

Situación 1: Defensa de adentro hacia afuera – Defensa Hombre a Hombre

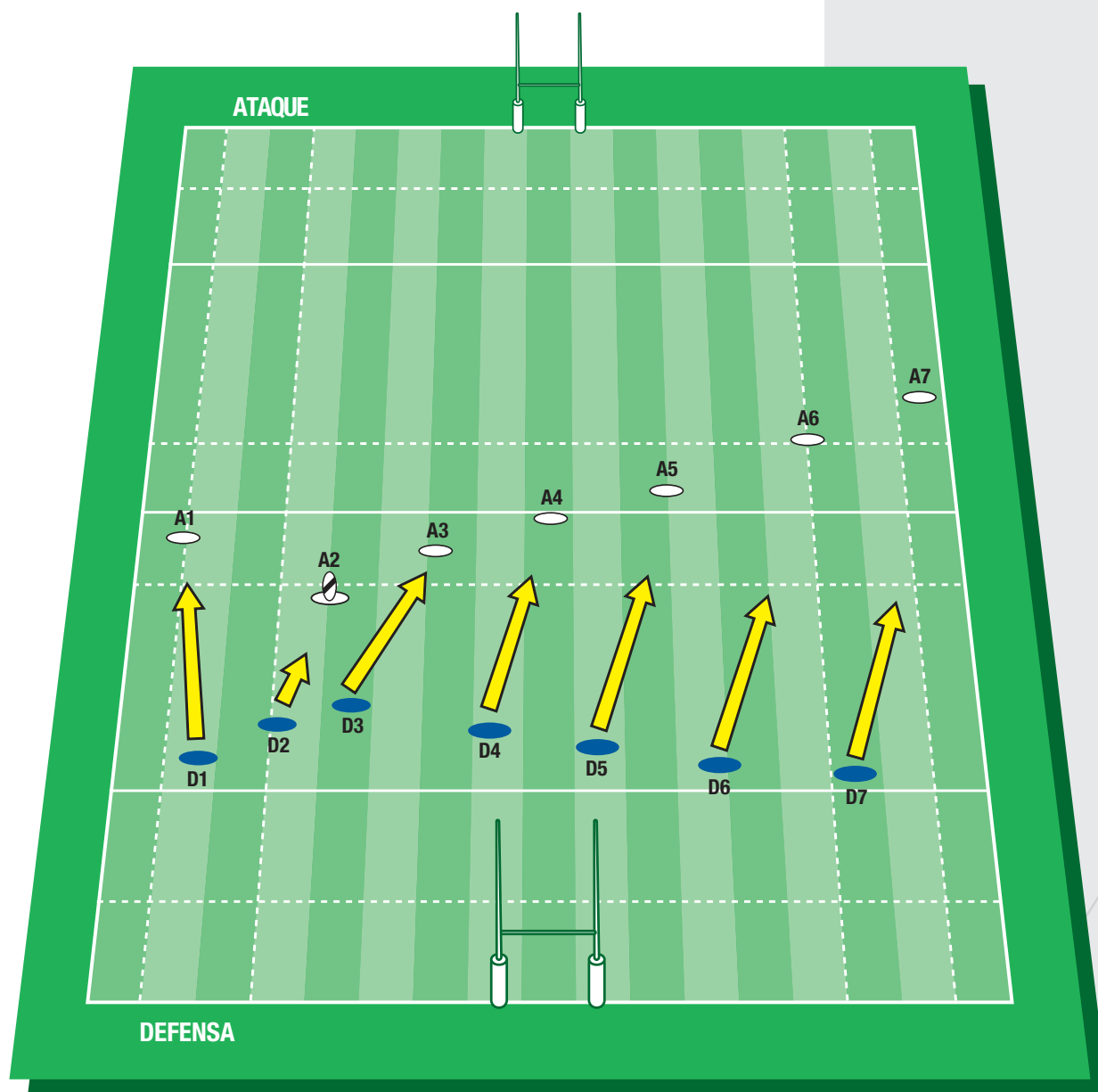


Gráfico 5-2, defensa de afuera hacia adentro

Situación 2: Defensa de afuera hacia adentro. D3 está del lado de afuera de A3, para efectuar el tackle D3 debe ir hacia adentro. A2 inicialmente arrastra a D2 y efectúa el pase a A3. Luego A2 redobla a A3 corriendo hacia el espacio del que D3 ha sido arrastrado para efectuar el tackle.

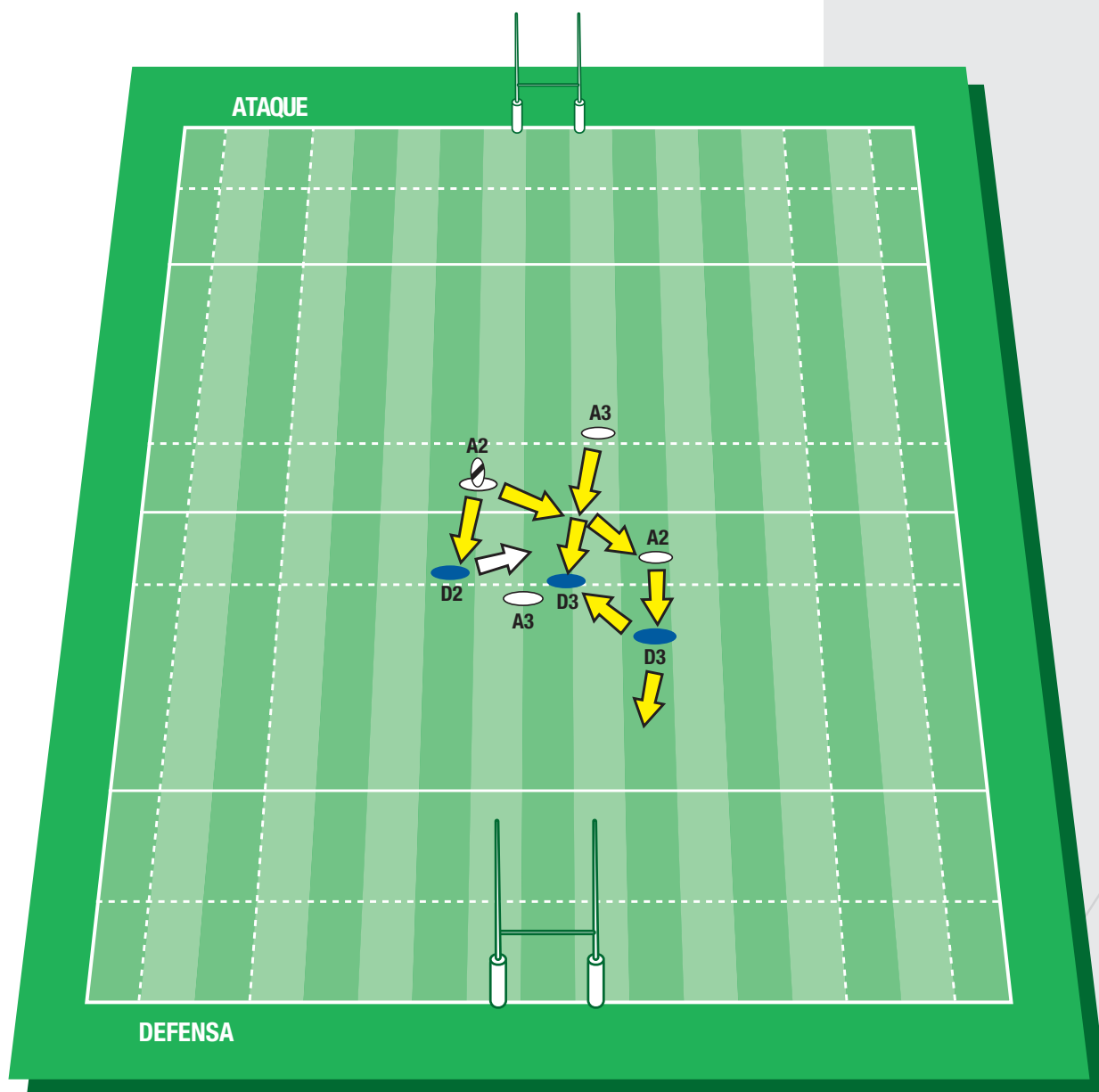
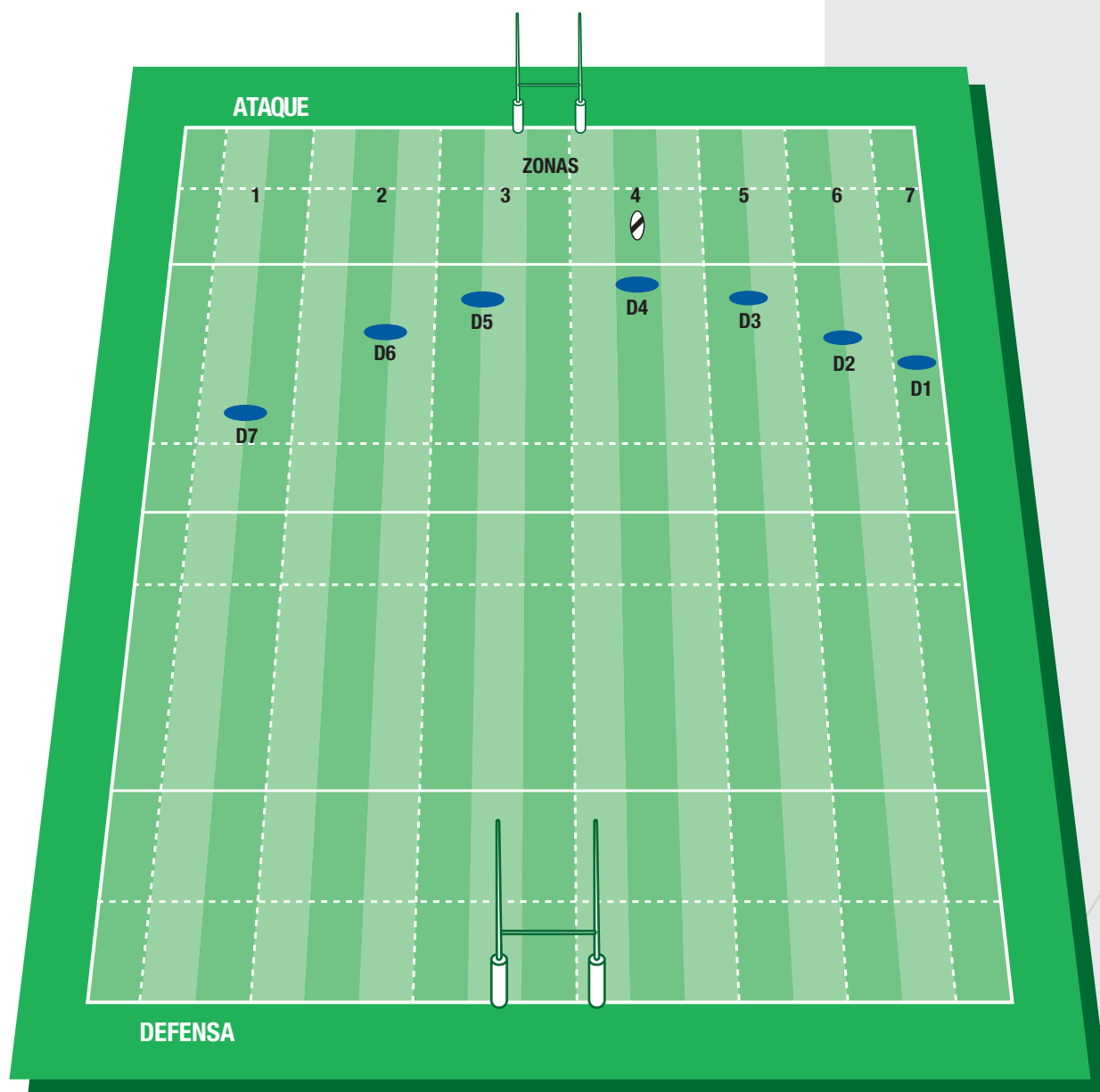


Gráfico 6-1, defensa en zona



Tackle al portador de la pelota

Los tackles efectivos se efectúan de adentro hacia afuera otorgando al portador de la pelota sólo un lado del tackleador para intentar penetrar por afuera.

Si bien un tackle bajo puede detener al portador de la pelota, como los brazos están libres podrá efectuar un pase a un jugador atacante. Esto es más peligroso si el pase se realiza a un jugador que corre por adentro del portador de la pelota ya que el tackleador habrá sido sacado del espacio al que se efectúa el pase.

A menos que sea un tackle frontal, este será siempre el caso ya que el tackleador tendrá que salir del espacio para hacer un tackle de costado.

Si el apoyo no estuviera disponible y no se realiza el pase la pelota entrará en disputa ya que deberá ser jugada inmediatamente de haberse completado el tackle.

Sin embargo, se podrá ejercer una mejor defensa efectuando un tackle asfixiante para impedir que en primer término se pueda hacer el pase. Esto puede involucrar a más de un defensor. Entonces, para no otorgar una ventaja si la posesión no fuera recuperada, los defensores deben formar un maul y esperar la aplicación de la ley “úsela o piérdala” para obtener la introducción al scrum. Frecuentemente, para completar un tackle se necesita más de un jugador. En el Seven es necesaria una decisión bien justificada para que esto ocurra ya que si se involucran demasiados jugadores en el tackle y la pelota no es recuperada habrá huecos en el patrón de defensa.



Tackle

Si el tackle es demasiado alto, el tackleador puede ser eludido, si es demasiado bajo, los brazos y manos quedarán libres para pasar la pelota



El tackle perfecto es el que frena al portador de la pelota.

Recuperación de la posesión

En el tackle la posesión puede ser recuperada como se describió anteriormente en “Tacklear al portador de la pelota”.

Sin embargo, la posesión puede recuperarse en otras circunstancias. Obviamente, la recuperación de la pelota después de una patada es responsabilidad del jugador que defiende el espacio detrás de la defensa. Las habilidades necesarias para hacer esto son: atrapar la pelota de aire y levantar la pelota del suelo.

Sin embargo, por ser el mantenimiento de la posesión una gran prioridad en el Seven, muchas oportunidades provienen de pelotas sueltas.

Esto ocurre cuando la pelota resulta liberada después de un tackle y cuando se cometen errores en el pase y en la recepción del pase, generalmente debido a la presión defensiva. En el Seven, las leyes de offside son mucho menos efectivas porque la mayoría del juego es juego general. El juego general no está principalmente basado en las fuentes de posesión de las cuales se derivan líneas de offside para el equipo defensor. Estas fuentes de posesión son el scrum, ruck, y maul en las que existe una línea de offside a través del último pie de los jugadores en la formación. Los jugadores que no estén involucrados en la disputa por la posesión de la pelota están offside si están delante de esta línea antes que la pelota salga de la formación. Lo mismo ocurre en los lineouts, sin embargo en los lineouts la línea está a 10 metros de la línea que pasa por el medio del lineout. Una vez que la pelota sale de las fuentes de posesión no hay más líneas de offside para la defensa.

En consecuencia el equipo defensor se puede posicionar en cualquier lugar hasta que se arme otra formación, después de lo cual, vuelve a aplicarse la restricción.

La Ley que impide que un defensor se incorpore al juego del lado de los oponentes de la pelota tendrá importantes implicancias para el equipo atacante.

En el Seven, los jugadores desean mantener la posesión aunque esto signifique ceder terreno. Para impedir pérdidas de posesión, la pelota no será pateada fuera de juego a menos que la situación sea desesperante y en lo posible se deberá evitar el contacto reduciendo la probabilidad de pérdidas de posesión.

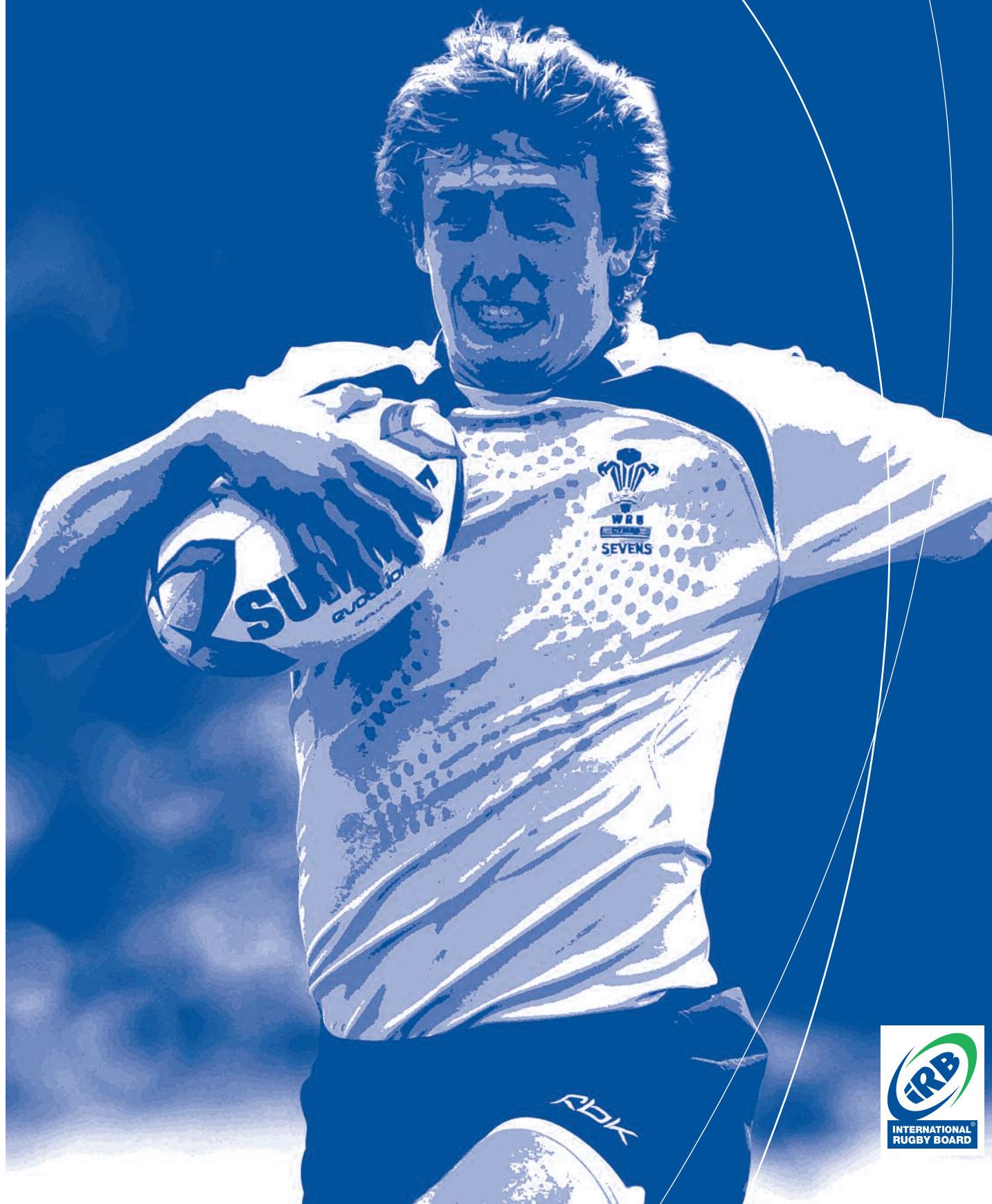
En el juego general existen restricciones para los jugadores atacantes que no pueden incorporarse al juego desde una posición adelante del último jugador de su equipo que jugó la pelota.

La defensa puede volver a participar en el juego solamente desde el lado de la pelota del equipo defensor. Esto significa que cuando se efectúa un tackle el jugador defensor puede intentar recuperar la pelota desde una posición delante del portador de la pelota. Los defensores que se están retirando no podrán participar del juego mientras no hayan pasado la línea de la pelota en cercana proximidad al tackle. Esto significa que cuando se efectúa un tackle y la pelota se coloca o se hace rodar hacia los compañeros del jugador tackleado, los defensores que se están retirando no pueden recuperar la pelota si está dentro de 1 metro del tackle.

Esto perjudica las oportunidades de la defensa de recuperar la posesión.



INTERNATIONAL RUGBY BOARD
ENTRENAMIENTO PARA EL SEVEN
METAS DE RENDIMIENTO EN DETALLE



METAS DE RENDIMIENTO EN DETALLE



Metas de rendimiento en detalle

ATAQUE

Obtener la posesión

Salidas de mitad de cancha

Equipo del pateador

Ver gráfico 7, salidas – posición de los jugadores y opciones de kicks

El primer tipo de puntapié apunta a recuperar la pelota en el aire mientras se disputa con los oponentes. Depende de que el pateador coloque la pelota con precisión y con la suficiente altura para que sus compañeros lleguen a tiempo para disputar la pelota, es decir, la salida convencional.

Para que este tipo de kick sea exitoso se necesita una superficie firme para que el pateador pueda pegarle bien desde abajo para patear alto y poco profundo. Un patrón exitoso de seguimiento de la pelota consiste en tener un jugador corriendo por la línea de 15 metros, otro por una línea a 10 metros de la línea de touch, y el medio scrum corriendo por la línea de touch. El posicionamiento de este modo permite cubrir todas las opciones laterales. La posición del medio scrum permite a este jugador desplazarse hacia una pelota suelta desde el exterior, permitiendo que se pueda efectuar un pase hacia adentro sin tener que girar y perder tiempo.

Cuando la pelota resulte disputada puede ser fácilmente desviada en cualquier dirección.

Para lograr esto los jugadores de apoyo deben ubicarse de modo de poder desplazarse para recibir un eventual cacheteo de sus compañeros o de sus oponentes. Vale la pena analizar el desvío de la pelota por cacheteos en una cantidad de partidos para determinar la distancia y dirección a la que la pelota es desviada.

En el Seven, los equipos no desearán comprometer demasiados jugadores para disputar el kick-off ya que esto dejará espacios que pueden ser fácilmente explotados por los oponentes en caso de que se pierda el kick-off. Como regla general, un jugador debe acompañar al saltador lo suficientemente lejos como para poder reaccionar ante el desvío de la pelota, y lo suficientemente cerca como para apoyar la pelota atrapada.

Se puede ubicar otro jugador en una posición similar del lado de los oponentes para sacar ventaja de los cacheteos de los oponentes. Una vez que se ha ganado la posesión se debe efectuar el pase desde el área congestionada al espacio. Este espacio le dará tiempo para reagruparse a aquellos comprometidos con la salida.

El armador de juego debería estar en el medio del campo de modo de tener disponibles opciones a izquierda y derecha una vez que el juego se desarrolle. Este puntapié crea espacio porque al disputar la pelota permite mantener en el espacio a los jugadores de la oposición.

Una vez que la pelota ha sido ganada puede ser pasada para sacar ventaja del amontonamiento de jugadores en esa área.



Existe una cantidad de salidas que pueden hacerse al espacio. Todas se basan en el posicionamiento de los jugadores de la oposición. El pateador debe saber reconocer la oportunidad y explotarla inmediatamente. El que sigue es un pequeño número de los ejemplos más frecuentes:

- El kick de rastrón que cruza justo la línea de 10 metros directamente delante del pateador.
- El kick al lado del campo de juego opuesto al que está la mayoría de los jugadores.
- El kick largo para aislar al jugador que la atrapa. Con el seguimiento mediante un patrón de seguimiento se puede lograr el aislamiento del jugador que atrapa la pelota y forzarlo al touch. Los Jugadores que efectúan el seguimiento deben forzar al jugador que atrapó la pelota hacia el touch y ubicarse para cortar la posibilidad del pase largo hacia adentro del campo de juego.

Si un equipo tiene un eslabón débil en las salidas bien puede valer la pena jugar sobre ese jugador. La posición de ese jugador determina el tipo de kick.

El equipo receptor

Ver gráfico 7, salidas: posición de los jugadores y opciones de patadas

Para disputar la pelota el equipo receptor debe posicionarse para avanzar hacia la pelota y no hacia atrás para recuperarla. Se debe estar atento a la posición de los oponentes. El kick será efectuado al lado del campo de juego en el que ellos sean superiores en cantidad de jugadores. El mejor sistema es 4 arriba y 3 abajo. Con este esquema estarán avanzando y quedarán equilibrados cuando obtengan la pelota. Si se gana la posesión el portador de la pelota estará inmediatamente en una posición para atacar a la defensa. La posición de los compañeros en profundidad y desplegados a lo ancho del campo de juego les permitirá tener opciones.

Para evitar que un jugador quede aislado cuando se efectúe un kick largo, los compañeros deben moverse rápidamente hacia atrás para darle apoyo en profundidad. Sin embargo, no se deben amontonar ya que esto reduce las opciones de pase que permitirán limpiar la pelota al espacio lateral lejos de los oponentes. Generalmente habrá tiempo para trasladar la pelota hacia adelante antes que el equipo oponente se defienda. Esto debe hacerse rápidamente de modo que se pueda ganar la mayor cantidad de terreno posible. En el seguimiento la defensa puede perder su formación y amontonarse ofreciendo opciones de contraataque al equipo que recibió el puntapié.

Por último cuando se efectúa un kick largo se dispone de tiempo para atrapar la pelota con el pie evitando errores de manejo. Si la pelota bota debe ser recuperada por un jugador desplazándose hacia atrás para evitar errores de manejo. Sin embargo, este jugador luego debe efectuar un pase a un jugador que esté avanzando.

Es aconsejable reservar una de las posiciones de adelante para el jugador que ha pateado una conversión ya que éste la necesitará en el patrón defensivo inmediatamente siguiente a la realización de la salida de mitad de cancha.

Cuando la pelota ha sido ganada, el lado ciego es un buen lugar para atacar. Esto es porque la defensa anticipará un ataque donde el espacio es mayor, dejando huecos en los costados. Esto arrastrará la defensa hacia la línea de touch permitiendo que se disponga de todo el ancho del campo de juego para continuar el ataque.

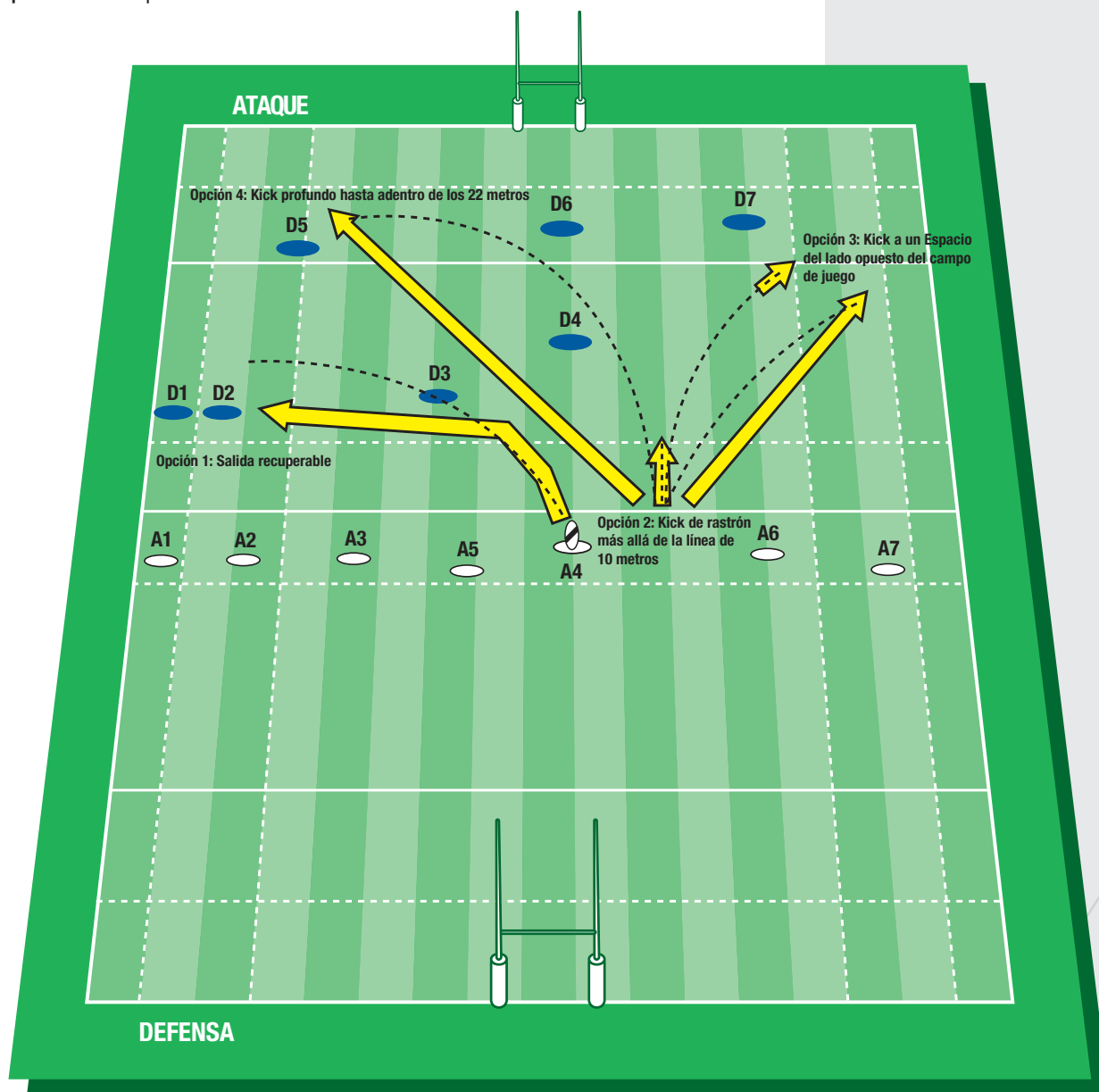
Gráfico 7, salidas: posición de los jugadores y opciones de patadas

Opción 1: Salida recuperable

Opción 2: Kick de rastrón más allá de la línea de 10 metros

Opción 3: Kick a un Espacio del lado opuesto del campo de juego

Opción 4: Kick profundo hasta adentro de los 22 metros



Salidas de 22 metros

El hecho de que las salidas de 22 metros pueden ser efectuadas rápidamente desde cualquier lugar de la línea de 22 metros y que solo es necesario que la pelota cruce la línea para estar en juego, permite una cantidad de opciones. Todas dependen de que se traslade la pelota rápidamente al pateador parado cerca de la línea de 22 metros. Los compañeros que hayan efectuado la anulada deben pasar o patear la pelota rápidamente a este jugador para ganar tiempo para efectuar el kick.

Algunas opciones de kicks son:

- Patear la pelota que cruce justo la línea de 22 metros, recuperarla y pasarla inmediatamente a un compañero en una mejor posición con más tiempo y espacio para empezar una jugada de ataque.
- Patear largo a un espacio y usar un patrón de seguimiento bien organizado para disputar la pelota o para reducir las opciones de los atacantes portadores de la pelota oponentes.

El patrón de seguimiento para kicks largos debe estar basado en lo siguiente:

- El jugador que es más probable que efectúe el primer tackle debería ubicarse del lado de adentro del portador de la pelota para que el jugador solo pueda desplazarse al lado angosto del campo de juego. Al posicionarse de un lado resultará más fácil efectuar un tackle ya que el portador de la pelota solo puede correr para un lado.
- Los jugadores se deben desplazar hacia adelante en una formación de flecha, con el tackleador en la punta y los jugadores restantes formando en leve ángulo. Esto les permite ver fácilmente lo que está pasando. También los coloca en posición para recuperar la pelota en el caso que sea pateada atrás del primer defensor.
- Ningún jugador debería estar adelante del compañero que está más cerca de la posición de la pelota. Un jugador delante de un compañero creará un hueco en la defensa.
- Ayudar en la recuperación de la posesión cuando haya oportunidad de hacerlo. Esto ocurre cuando el portador de la pelota queda aislado de sus compañeros. Si de todos modos el portador de la pelota tiene apoyo, los otros defensores deben inicialmente imaginar que el tackleador completará su tarea. Si no la completa los jugadores de apoyo aún están en posición de ayudar. Sin embargo, si se compromete más de un defensor en el tackle un pase efectuado a un compañero puede permitir al equipo oponente atacar en el espacio.

Dependiendo de las circunstancias del partido la salida de 22 metros puede ser efectuada al touch. Por supuesto no directamente. Sin embargo si esto se hace rápidamente puede haber espacio para que la pelota ruede al touch. Esto permitirá ganar terreno aunque se cederá un lineout. Al considerar esta opción, es también importante tener en cuenta el resultado y el tiempo restante del partido.

Para ganar terreno este kick se debería hacer cercano a la línea de touch. Un kick de rastrón puede ser usado para impedir que la pelota salga al touch directamente, siempre que no haya una carga. Si el equipo oponente se posiciona de un lado del campo de juego más que del otro, se puede usar un “kick sombrero” es decir una patada corta sobre la cabeza de los jugadores más cercanos. Este kick permite que un compañero cerca del pateador atrape la pelota. Es un kick lo suficientemente alto para pasar sobre los oponentes que están en la línea de 22 metros y también le proporciona al compañero tiempo para correr y atrapar la pelota.



Scrums

Ver gráfico 8-1, posición de los jugadores durante el scrum y después de los scrums

Al haber más scrums que lineouts aquellos se constituyen en las formaciones fijas más importantes.

Los forwards coordinan la tarea con el medio scrum lo que les permite empujar avanzando más allá de la pelota. Por consiguiente, el contacto, introducción de la pelota y empuje, deben ser partes de un único movimiento continuo.

Antes de la entrada los pilares deben asirse al hooker y el hooker asirse debajo de los pilares para permitir que el jugador entre en juego rápidamente una vez que el scrum haya terminado.

La línea media del scrum debe estar perpendicular a la línea de touch, y los jugadores asidos y en cuclillas de modo que después de la entrada estén más bajos que sus oponentes. Esto les permitirá empujar hacia adelante y arriba permitiendo la mayor efectividad de sus fuerzas.

Dado que el hooker gira levemente para enfrentar al medio scrum el pilar derecho debe liderar el empuje. Esto también permitirá contrarrestar el giro en el sentido de las agujas del reloj que puede reducir las opciones de ataque una vez que la pelota haya sido ganada. Cuando la pelota sea introducida el pilar izquierdo la debe seguir con su pierna exterior izquierda. Esto combinado con el hooker que utiliza su pierna derecha, hace que la acción de hooking sea controlada. Sin embargo, si la acción del pilar disminuye la eficiencia del papel más importante del hooker, será mejor que el pilar proporcione una plataforma estable y no estire la pierna.

Cuando estén sometidos a presión el pilar izquierdo puede ser el jugador que efectúe el hooking de la pelota mientras el hooker y el pilar derecho mantienen la estabilidad.

Una vez que la pelota ha sido hookeada, el hooker debe soltarse rápidamente y entrar en juego.

Las opciones disponibles en el scrum dependen de la composición de la primera línea. Estas pueden no ser las mismas que en el juego de quince ya que los jugadores en la primera línea no están sujetos a la misma presión. Por consiguiente un jugador puede ser seleccionado para jugar como forward en un equipo de Seven por otros atributos que el jugador aporte a la forma de juego del Seven y no solamente al scrum. Si bien el scrum es la formación fija más frecuente la cantidad total de scrums no es muy grande.

Si el hooker elegido es rápido para lanzar la pierna por la pelota, vale la pena disputar la introducción. Si la primera línea oponente es física y técnicamente superior se puede usar el empuje hacia adelante.

Como estrategia general se puede usar el tornillo o giro. En un scrum de seis jugadores esto es difícil de contrarrestar. La dirección más probable es el giro en el sentido de las agujas del reloj. Esto puede usarse para desplazar a los forwards de la oposición hacia la línea de touch a la derecha del campo de juego. Cuando la oposición ataca es difícil pasar la pelota al lado abierto. En defensa esto demorará la incorporación de los tres forwards defensores al patrón de juego defensivo.



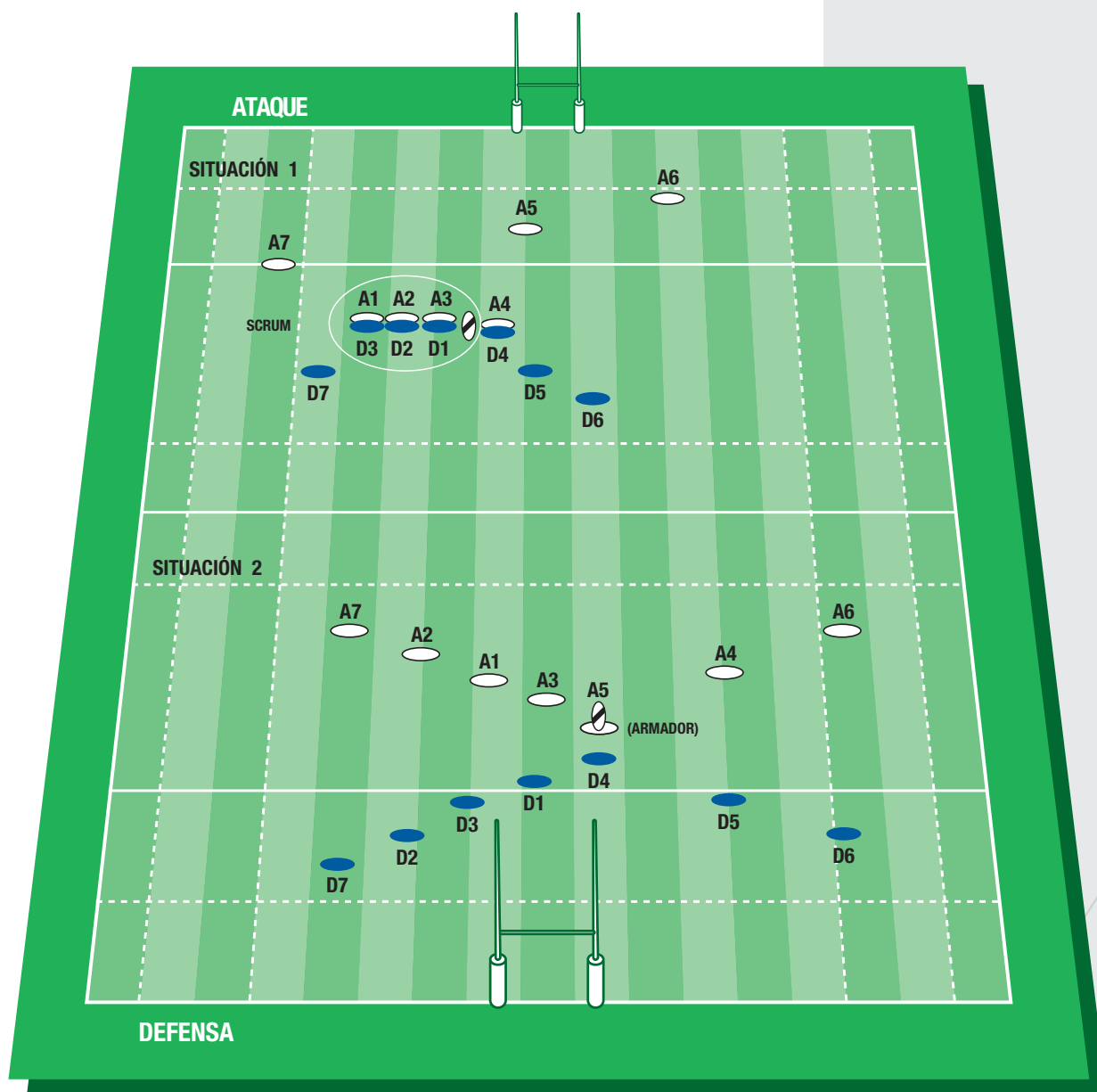
Scrums

Empujar es bueno, pero soltarse rápidamente una vez que el scrum haya terminado es igualmente importante tanto en defensa como en ataque.

Gráfico 8-1, posición de los jugadores durante el scrum y después de los scrums

Situación 1: Posición durante el scrum

Situación 2: Posición después del scrum



A la izquierda del campo de juego se aplicará lo contrario. Cuando la oposición ataque se le impedirá usar el lado angosto o ciego.

En ataque hará girar a los forwards oponentes hacia adentro del campo de juego abriendo el espacio del lado ciego para atacar.

Cuando la pelota resulte hookeada no habrá oportunidad de controlar su distribución. El lanzamiento de la pierna puede ser demasiado rápido para que el medio scrum recupere la pelota. Para superar esto el medio scrum puede tener que patear la pelota para atrás hacia un compañero. Alternativamente otro back se puede ubicar para recuperar la pelota parándose directamente detrás del scrum. El líbero puede cumplir este papel.

Una vez que la pelota resulte hookeada los forwards deben alinearse rápidamente alrededor del armador de juego para brindarle opciones de pase. Tomándose por debajo de los pilares, el hooker puede soltarse rápidamente. Esto resulta más difícil para los pilares ya que están asidos a un oponente.

Por eso si la pelota se gana con algún control, el medio scrum frecuentemente puede penetrar yendo por la derecha lejos del medio scrum oponente.

Una vez que el scrum ha terminado todos los forwards se unen a su equipo en formaciones de ataque o defensa. No siguen la pelota como lo harían en un partido de rugby de quince. Los atacantes retroceden para incorporarse a la formación de ataque para ofrecer opciones de pase. Los forwards defensores ocupan una zona o carril a lo ancho del campo de juego y se alinean con los jugadores que ya están formados según el patrón de juego defensivo. Alternativamente podrán defender en una formación hombre a hombre. Si bien el hooker puede tener la oportunidad de salir del scrum rápidamente, el hecho de estar asido le impedirá al jugador avanzar inmediatamente. Este rol de gatillar el patrón de juego defensivo puede ser cumplido por el pilar izquierdo ya que este jugador está más libre de asimiento al scrum y puede tener la posibilidad de salir inmediatamente y avanzar. La salida temprana del hooker le permite a ese jugador posicionarse en defensa del lado ciego. No vale la pena pretender disputar la pelota después del hookeo, y el medio scrum se puede ubicar del lado ciego especialmente a la derecha.



Lineouts

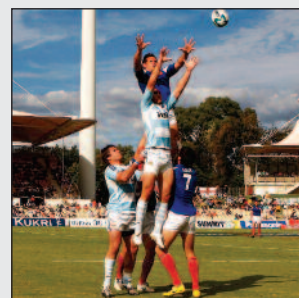
Ver gráfico 9-1 - posición de los jugadores durante y después de los lineouts

Los lineouts del Seven a side son muy similares a los lineouts cortos usados en el rugby de quince. Existe un considerable espacio alrededor de los jugadores ya que solo tres jugadores ocupan un carril de 10 metros. Por consiguiente los jugadores se toman espacio para ellos amagando hacia atrás o hacia adelante y luego desplazándose en la dirección opuesta para atrapar la pelota.

Los jugadores que son físicamente superiores a sus oponentes pueden no necesitar usar maniobras de distracción para disputar el lanzamiento. Si un jugador salta para atrapar la pelota delante de un oponente, el espacio al que el jugador se desplaza impedirá la recuperación del oponente. Esto está ayudado por el paso que da el jugador hacia el espacio y el salto vertical. Por supuesto que si el jugador es sostenido en el aire la posición es aún más estable impidiendo que los oponentes puedan disputar la pelota. Los jugadores pueden sostener al saltador para atrapar la pelota. En muchos casos sólo se usa un jugador para sostener. Para permitir la acción de desplazamiento y de sostener, el saltador se desplaza hacia el jugador que lo sostiene, el cual entonces sostiene al jugador para ganar altura y estabilidad en el aire.

Una opción adicional consiste en que el medio scrum se meta en un hueco en la hilera del lineout para atrapar la pelota. Esto puede ser delante, detrás o entre los dos saltadores del lineout. El medio scrum puede ser usado también como jugador para sostener con el lanzador pasando a jugar de medio scrum.

La acción de sostener permite que la entrega a partir del lineout sea más controlada que en los scrums. El juego de ataque puede ser lanzado directamente desde el lineout por el espacio disponible que hay. Las opciones que utilizan a los forwards y al medio scrum para atacar la línea de defensa directamente desde el lineout permite el buen uso de la cantidad de jugadores agrupados en esta zona. Esta opción está particularmente disponible si la oposición no disputa el lanzamiento ya que no es necesario sostener al saltador en el aire. Esto deja libres a estos otros forwards para atacar inmediatamente desde la línea del lineout. En el lineout defensivo se debe cuidar no comprometerse demasiado en la disputa de la pelota. El compromiso excesivo creará huecos en otras partes de la defensa.



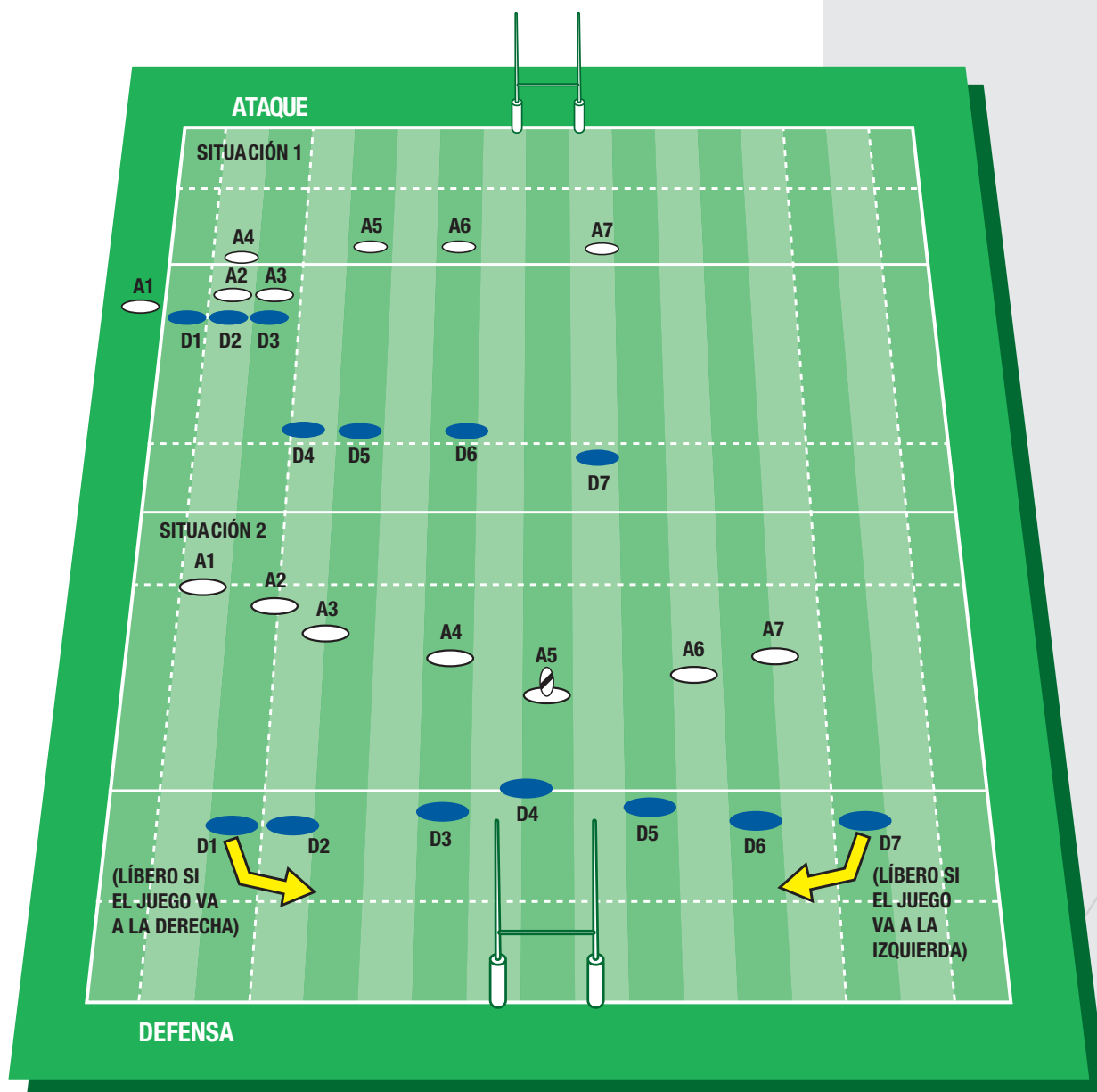
Lineouts

No hay muchos lineouts pero los jugadores con aptitudes atléticas para el lineout serán igualmente atletas en otros aspectos del juego.

Gráfico 9-1, posición de los jugadores durante y después de los lineouts

Situación 1: Durante el lineout

Situación 2: Después del lineout



Opciones de ataque a partir del lineout

El objetivo de estas opciones es doble. Inicialmente el objetivo es ganar la posesión y en segundo término pasar la pelota a un compañero en el espacio. Este espacio se creará probablemente mediante el posicionamiento y desplazamiento de los jugadores oponentes. Estas son jugadas practicadas pero solo permitirán obtener una ventaja en el momento de su aplicación dependiendo del comportamiento de los jugadores oponentes. En el primer lineout esto puede ser difícil. Sin embargo, a medida que los jugadores van reaccionando del mismo modo en los sucesivos lineouts, especialmente si su posicionamiento ha sido previamente explotado, se pueden llevar a cabo jugadas planeadas en el próximo lineout.

Los siguientes son ejemplos de estas opciones

Lanzamiento al N° 1

- Atrapar y correr hacia adelante
- Entregar directamente al medio scrum
- Cacheteo o entrega al forward N° 2 del lineout que se desprende desde el frente
- Atrapar y devolverla al lanzador

Lanzamiento al N° 2

- Atrapar y correr hacia adelante
- Entregar directamente al medio scrum
- Cacheteo o entrega al forward N° 1 del lineout que se desprende desde atrás
- Cacheteo o entrega al medio scrum que corre entre los dos forwards del lineout

Al desplegarse inmediatamente o haciéndolo una vez que el lineout se ha formado, se podrá crear espacio en el centro para que el medio scrum se meta para atrapar la pelota.

Finalmente, se podrá efectuar un lanzamiento a la cola del lineout para el medio scrum u otro back.

Mantener la posesión

El espacio disponible hacia donde atacar puede producirlo también un jugador que quede aislado por la defensa. Para evitar el aislamiento los jugadores de apoyo deben brindarle opciones al portador de la pelota. La clave del apoyo es la profundidad, de modo que cuando la pelota sea pasada, resulte pasada al espacio y el receptor pueda entrar al espacio para atraparla y continuar el juego.

El apoyo también debe estar a lo ancho para abrir a la defensa y crear brechas para penetrar. La profundidad y el ancho crean la plataforma para la penetración.

Si un jugador entra en contacto, ya sea avanzando y penetrando la defensa, o arrastrando la defensa para crear un espacio en otro lado, el portador de la pelota debe tener en mente cómo se mantendrá la posesión si el intento de penetración no resulta exitoso. Esto puede llamarse: ruta de escape. Algunos ejemplos de rutas de escape son:

- Eludir al tackleador, ser tackleado debajo de los brazos y usar las manos para:
 - Colocar la pelota en el espacio
 - Pasar la pelota al espacio
 - Hacer rodar la pelota al espacio
- Aceptar el contacto pero girando hacia atrás hacia el tackleador protegiendo la pelota del defensor y efectuando un pase a los jugadores de apoyo.
- Permanecer sobre sus pies de espaldas al oponente, de cara a los compañeros y haciendo que la pelota esté disponible a un compañero que empuja hacia adelante para recuperar la pelota. Si la pelota está suelta en el suelo en la zona de contacto, debe ser desplazada al espacio rápidamente usando cualquier método disponible: pasar, enganchar o patear.

A los efectos de mantener la posesión, el portador de la pelota debe cuidarse de no resultar tackleado mientras corre a lo ancho del campo de juego. Si bien eso permite poder eludir a un defensor, es una buena práctica enderezar la carrera lo antes posible. Si el jugador no puede ir hacia adelante por la presión, es mejor detenerse o retroceder antes que correr de costado. Correr hacia los costados les quita espacio a los otros jugadores y permite que la defensa haga un tackle lateral. Los compañeros deben estar atentos y retroceder al espacio creado.



Mantener la posesión

Las decisiones debieron ser tomadas antes de esto para impedir la inevitable pérdida de posesión.



Mantener la posesión

Ahora a la ruta de escape, para sacar ventaja de la ventaja numérica en otro lado por haberse comprometido dos defensores.

Free kicks

En general serán kicks cortos a uno mismo ya que es más importante mantener la posesión que patear al touch aquellos free kicks otorgados dentro del área de 22 metros. Esto depende del planteo del partido.

Penales

El destino de los penales también depende del planteo del partido. Cada opción tiene las mismas ventajas que en el juego de quince, sin embargo, la duración reducida del Seven y el espacio disponible para atacar, probablemente le de mayor énfasis al uso del kick corto a uno mismo.

Las opciones son:

- Kick corto a uno mismo
 - para mantener la posesión
 - para atacar inmediatamente
- Kick al touch
 - para ganar terreno
 - para obtener el lanzamiento en el lineout
 - para demorar la reanudación del juego
- Kick al goal
 - para marcar puntos
 - para demorar la reanudación del juego si se falla el kick pero la pelota va más allá de la línea de pelota muerta o al touch-in-goal.
- Kick largo
 - para poner la pelota detrás de la defensa para reducir la presión

En todas las patadas la ventaja obtenida de los kicks dependerá del patrón de seguimiento de la pelota. Este patrón no necesariamente debe ser desplazarse hacia adelante a gran velocidad sino que debe organizarse para reducir las opciones de ataque.

Los jugadores deben estar atentos a estas opciones.

Creación de espacio

Cuanto más ancho esté ubicado un jugador, más ancha estará parada la defensa y mayor será el hueco entre los jugadores. El espacio lateral se puede crear mediante la formación como se mencionó arriba. El patrón normalmente consistirá en colocar siete jugadores a lo ancho del campo de juego alineados con el portador de la pelota.

Ver gráfico 1-1, espacio lateral (página 11)

Para crear espacio lineal, los equipos frecuentemente retroceden hacia su propia línea de goal manteniendo la formación. A medida que se acercan a su línea de goal se vuelven concientes de ello. Eso se convierte en una pared psicológica y pierden profundidad. Al hacer eso el equipo pierde su habilidad para atacar la defensa que avanza porque está demasiado plano para recibir un pase a partir del cual correr hacia adelante con ritmo.

Por lo tanto es esencial que los equipos decidan cuánto terreno están dispuestos a ceder para crear espacio. En segundo término deben decidir cuál será su reacción si no hay suficiente espacio, es decir, cómo van a atacar a la defensa. Esto dependerá del posicionamiento de la oposición.

Algunas opciones son

- Patear al espacio entre la primera línea de defensa y el líbero y correr para recuperar la pelota.
- Patear tan lejos como sea posible y correr por la pelota. El kick debería pasar al líbero hasta un espacio. La corrida apunta a aislar al líbero o batir al líbero en la lucha por la pelota. El líbero estará aislado si la carrera es rápida y organizada y si la defensa es lenta para retroceder y brindar apoyo.
- Permanecer separados a lo ancho del campo de juego y usar los kicks como un método veloz de “pase” a un compañero sin marca que esta demasiado lejos en el campo de juego como para hacerle un pase con las manos. Penetrar usando el espacio entre los defensores. Esto será desarrollado en la próxima sección.



Cómo Contrarrestar la Alineación Inversa

Cuando la defensa se forma con una alineación inversa en el juego general se pone en una posición para tacklear al portador de la pelota cuando el jugador reciba la pelota. Sin embargo existe un espacio inmediatamente detrás de cada uno de los jugadores defensores. Por consiguiente si se usa ese espacio, se puede penetrar. Las siguientes opciones pueden ser utilizadas para crear espacio y penetrar:

- El portador de la pelota efectúa un kick recuperable al espacio detrás del defensor más próximo para que el atacante corra y recoja la pelota.
- El receptor potencial arrastra al defensor y cambian la línea de carrera hacia adentro. La pelota entonces, puede ser pasada al espacio hacia el cual está corriendo el portador de la pelota atacando el hombro interior del defensor.
- El portador de la pelota amenaza al defensor amagando para afuera y luego cambiando la línea para adentro. El cambio de dirección debería resultar en un tackle bajo. El receptor cambia la línea de carrera y recibe el pase alejándose del hombro del portador de la pelota.

Notar que cuanto más profundo se pare el ataque más grande y más inmediato será el espacio detrás. En segundo término cuanto más desplegado esté el ataque más aislado estará cada defensor, de modo que cuando se use el espacio y el jugador pueda penetrar haya pocas posibilidades de que los compañeros lo ayuden en la defensa.

Penetración

El espacio lateral para la penetración se crea mediante el posicionamiento de la oposición y la profundidad de la alineación del ataque. Si la defensa está agrupada, el espacio existirá en el exterior mientras que si está desplegada el espacio estará entre los jugadores.

Para que pueda explotar estas situaciones, el ataque se debe alinear tan próximo a la defensa como sus destrezas en el pase lo permitan. Esto reducirá el tiempo de reacción de la defensa proporcionándoles poco tiempo de recuperación si no hubieran “leído” el ataque y actuado correctamente.

Cuando un portador de la pelota intenta penetrar, la extensión hasta la que debe ser forzado el ataque es materia de opinión. El portador de la pelota bien puede seguir avanzando y marcar puntos, en segundo término a medida que los defensores convergen se debe encontrar un método de transferencia de la pelota al apoyo. Finalmente el portador de la pelota puede retroceder retirándose al espacio para evitar el aislamiento y desde esa posición reiniciar el juego.

Uso de la superposición

Ver gráfico 1-3, espacio lateral • Situación 3 (página 13)

Para explotar el espacio en el exterior el ataque debe primero decidir a que lado atacar. Esto será un asunto de números. La dirección a izquierda o derecha estará determinada por el lugar en que haya más jugadores en ataque que en defensa. Como la defensa generalmente tendrá un líbero, ellos serán superados en número de jugadores en su primera línea de defensa. Solo hay que decidir para que lado ir.

Si el líbero se agrega a la primera línea para usar una defensa hombre a hombre, se habrá creado un espacio lineal para patear la pelota y seguirla.

Para mantener la superposición parcial cada jugador que efectúe un pase debe comprometer a un defensor antes de hacer el pase. Para lograr esto cada jugador debe alterar el rumbo cuando atrapa la pelota, manteniendo a la defensa en su hombro interior.

Si la defensa cambia su rumbo a lo ancho para contrarrestar la superposición parcial, el portador de la pelota debe ocupar el hueco que se ha producido. Si la defensa se mantiene en su posición la superposición deberá mantenerse y se avanzará en el terreno.

Patrones para usar el jugador sobrante Tres contra Dos

Ver gráfico 1-2, espacio lateral • Situación 2 (página 11)

Atacar los huecos producidos entre los defensores desplegados es lo mismo que atacar el hueco que un defensor ha producido al cambiar de posición. Dentro de una línea defensiva el hueco se crea mediante la acción del portador de la pelota de torcer el rumbo hacia adentro y el próximo jugador torciéndolo hacia afuera. Esto aumentará el tamaño del hueco al que podrá entrar otro jugador.



Opciones

Ver gráficos 3-1 a 3-3, penetrar usando el espacio (páginas 18-20)

Si el defensor que marca al portador de la pelota no continúa con la marca del jugador y tuerce su rumbo a lo ancho para tacklear al jugador que penetra en el hueco, es el portador de la pelota el que debe penetrar en el hueco. Si el jugador se queda con el portador de la pelota, se podrá efectuar el pase ya que se habrá generado espacio. Esto puede ocurrir aún si el defensor retrocede para hacer el tackle. Cuando el portador de la pelota penetra en el hueco el tackle es probable que venga del defensor que barre y tacklea desde el lado externo. El portador de la pelota habrá forzado a la defensa a tacklear desde el lado externo hacia adentro. Se habrá creado espacio en el espacio que el tackleador ha dejado. Es a ese espacio al que hay que hacer el pase para penetrar. Este será un pase de canal o un pase cortina.

Si el próximo defensor del jugador no tuerce su dirección hacia afuera para seguir al próximo jugador atacante en la línea, se podrá efectuar un pase a este jugador que podrá ocupar el hueco. Si ambos defensores mantienen su posición existirá un hueco para un tercer jugador atacante que aparezca entre ellos.

Ambas opciones, la superposición y la acción de penetrar por el hueco están basadas en una situación en la que el ataque tiene un jugador más que la defensa. Este jugador amenaza el hueco y la defensa. Si la defensa no reacciona el jugador podrá penetrar. Si la defensa reacciona el jugador que los arrastró podrá penetrar. La habilidad de leer esta situación y anticiparse y reaccionar al comportamiento de la defensa requiere mucha práctica. En el Seven no siempre ocurre esto y los números pueden ser parejos. En este caso aparece una cantidad de opciones diferentes.

Patrones cuando los números están parejos

Situación uno - 1-contra-1

En el Seven la situación puede ser manejada para crear desniveles a favor del equipo atacante. Desplegándose a lo ancho del campo de juego el ataque obliga a la defensa a hacer lo mismo. Esto aísla tanto al atacante como al defensor creando un encuentro de uno contra uno. La situación de cantidad de jugadores despareja le permitirá al atacante usar destrezas de ataque superiores para penetrar. Si esto ocurre en uno de los costados, el defensor podrá usar la línea de touch para sacar al jugador atacante fuera de juego. Cuando ocurre en el medio del campo de juego el apoyo puede venir de cualquiera de los dos lados para continuar el ataque. Una regla general para el equipo atacante es mantenerse lejos de las líneas de touch porque los defensores pueden utilizar la línea de touch como un jugador extra y terminar forzando una pérdida de posesión al obtener el lanzamiento al lineout.

Situación dos - 2-contra-2

Si ambos atacantes están marcados habrá una cantidad de opciones para amenazar a la defensa.

Ver gráficos 10-1 a 10-3, patrones cuando los números son parejos

Gráfico 10-1, patrones cuando los números son pares, 2-contra-2

Opción 1: El portador de la pelota inicialmente puede amenazar al primer defensor y luego cambiar de dirección para inmediatamente amenazar al segundo defensor. Si ese defensor gira para tacklear, se efectúa el pase al segundo atacante que ahora está en el hueco, es decir: A1 tiene la pelota y amenaza a D1, y entonces D2 se desplaza hacia A1 para tacklearlo, A1 efectúa el pase a A2 en el espacio.

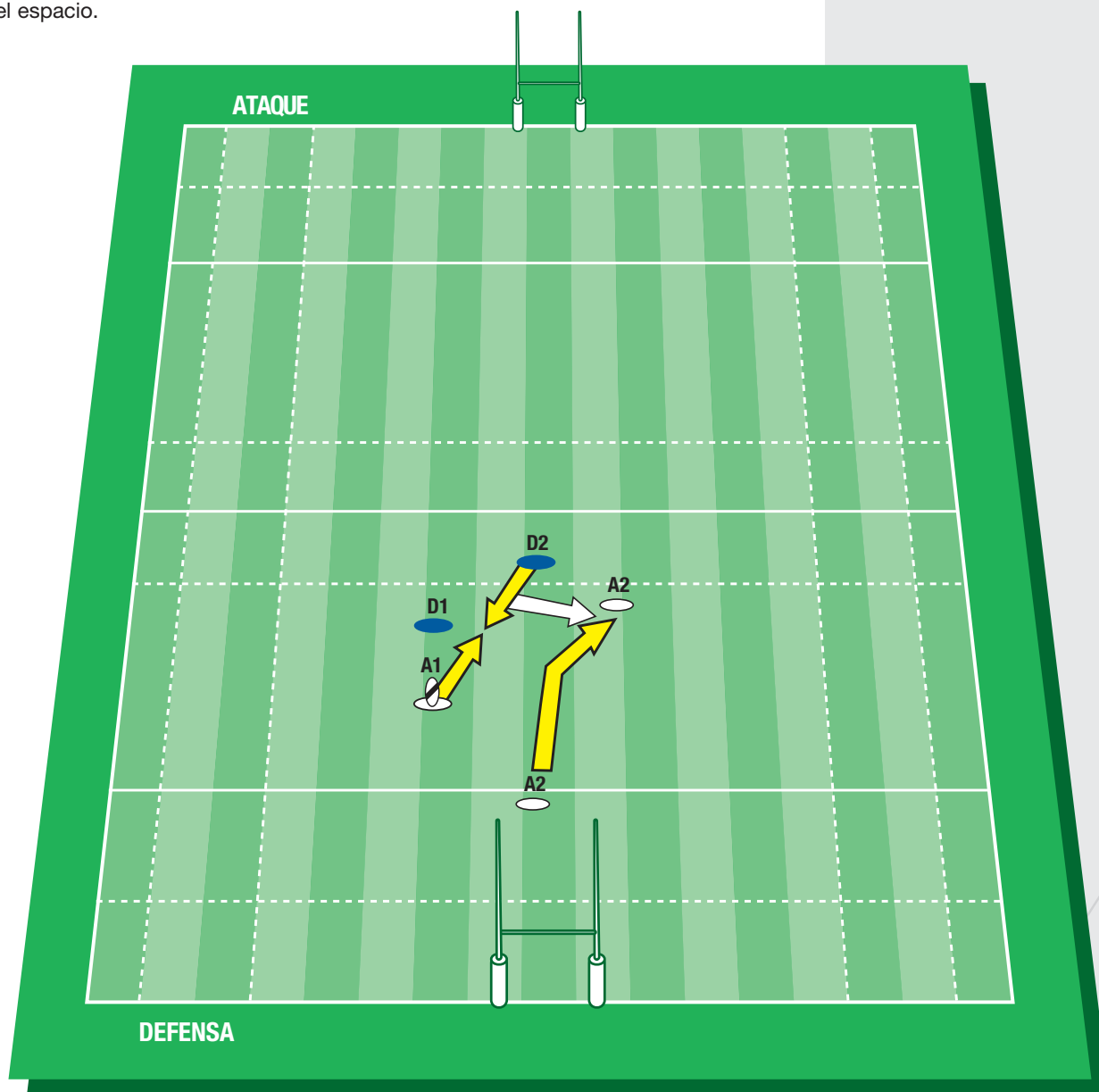


Gráfico 11-1, patrones cuando los números son pares, 2-contra-2

Opción 2: A1 corre hacia D1 y amenaza el hueco entre D1 y D2. D1 está obligado a hacer un tackle bajo permitiendo que A1 efectúe el pase al apoyo interior por la izquierda.

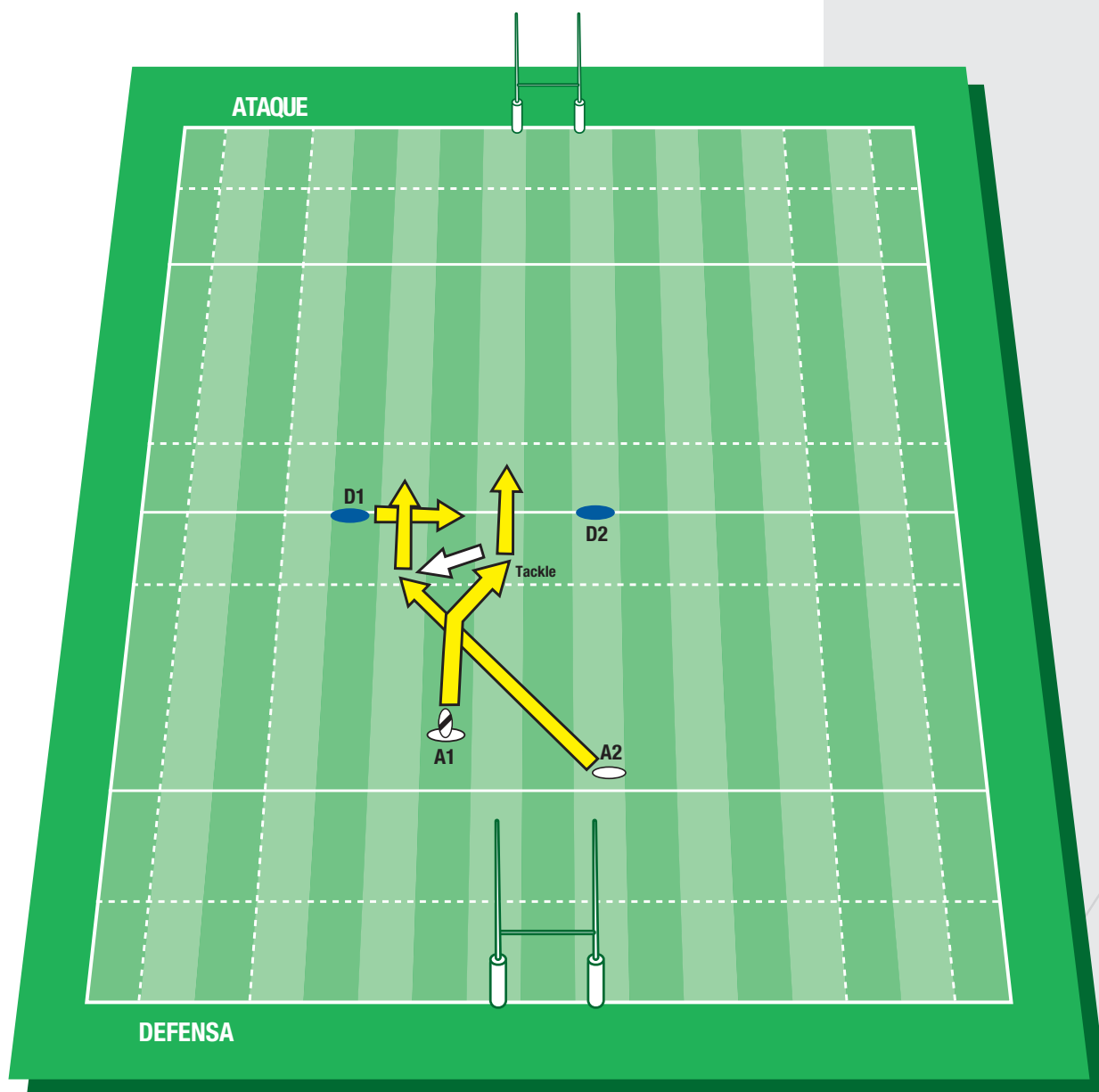


Gráfico 12-1, patrones cuando los números son pares, 2-contra-2

Opción 3: A1 arrastra a D1 y entonces amenaza el espacio entre D1 y D2. D2 se coloca adelante de D1, A1 hace un kick de rastrón detrás de D2 para que A2 corra y levante la pelota.

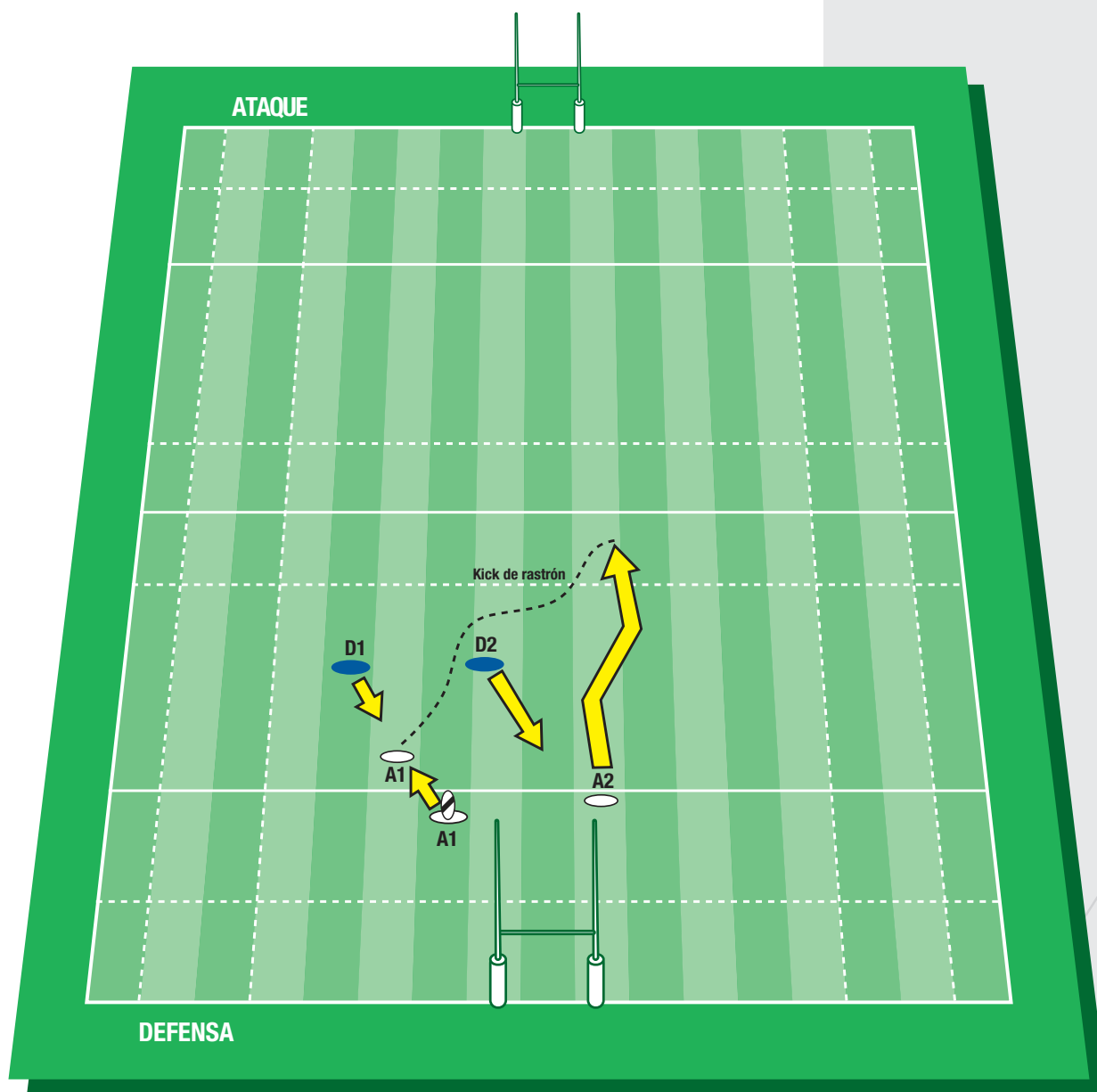


Gráfico 13-1, patrones cuando los números son pares, 2-contra-2

Opción 4: A1 amenaza el hueco entre D1 y D2, D2 permanece ancho para marcar a A2. D1 resulta arrastrado a lo ancho para tacklear a A1. A1 efectúa una tijera con A2 que penetra en el espacio que ha dejado libre D1. Si D1 no se mueve a lo ancho A1 retiene la pelota y penetra.

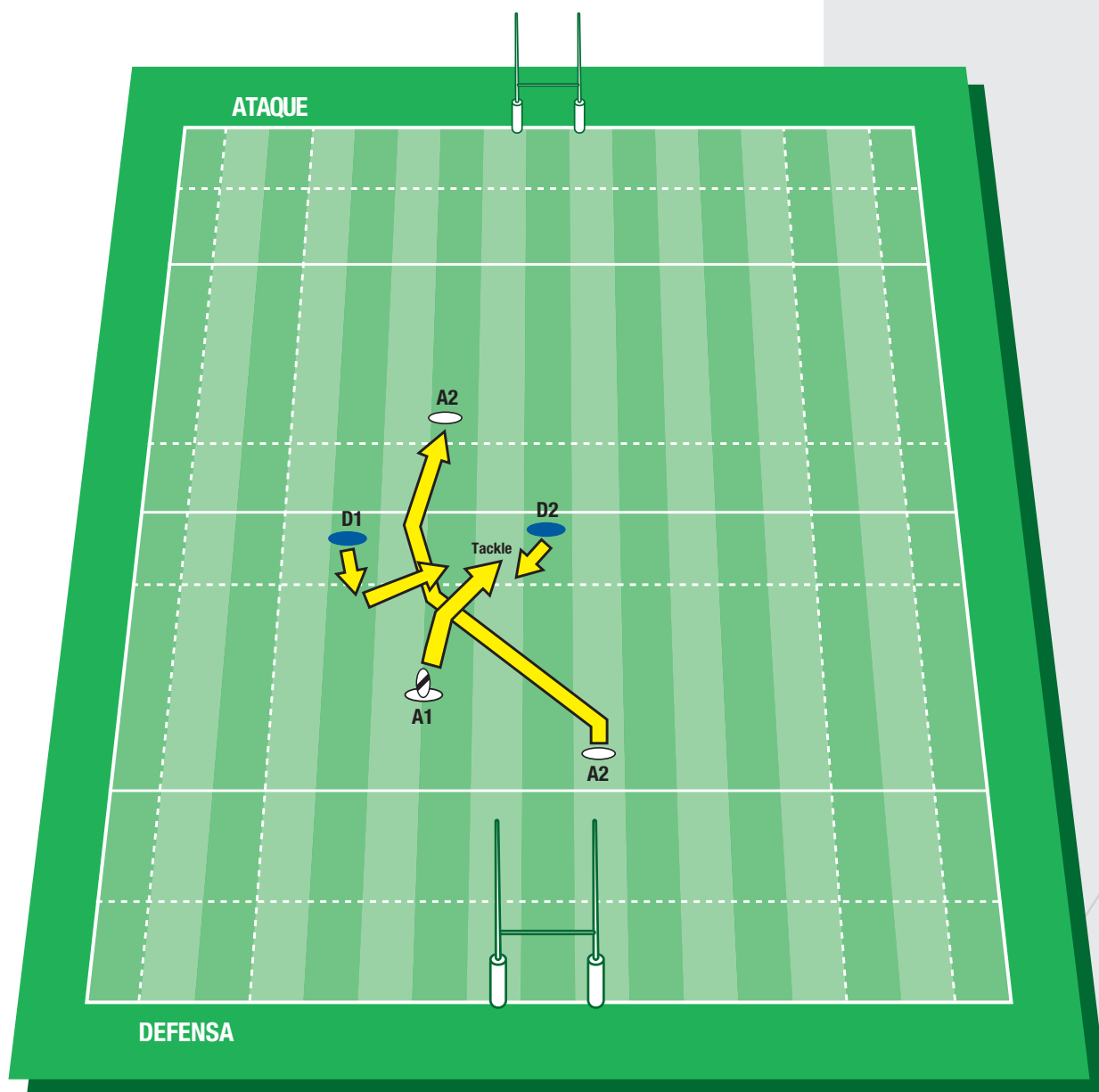
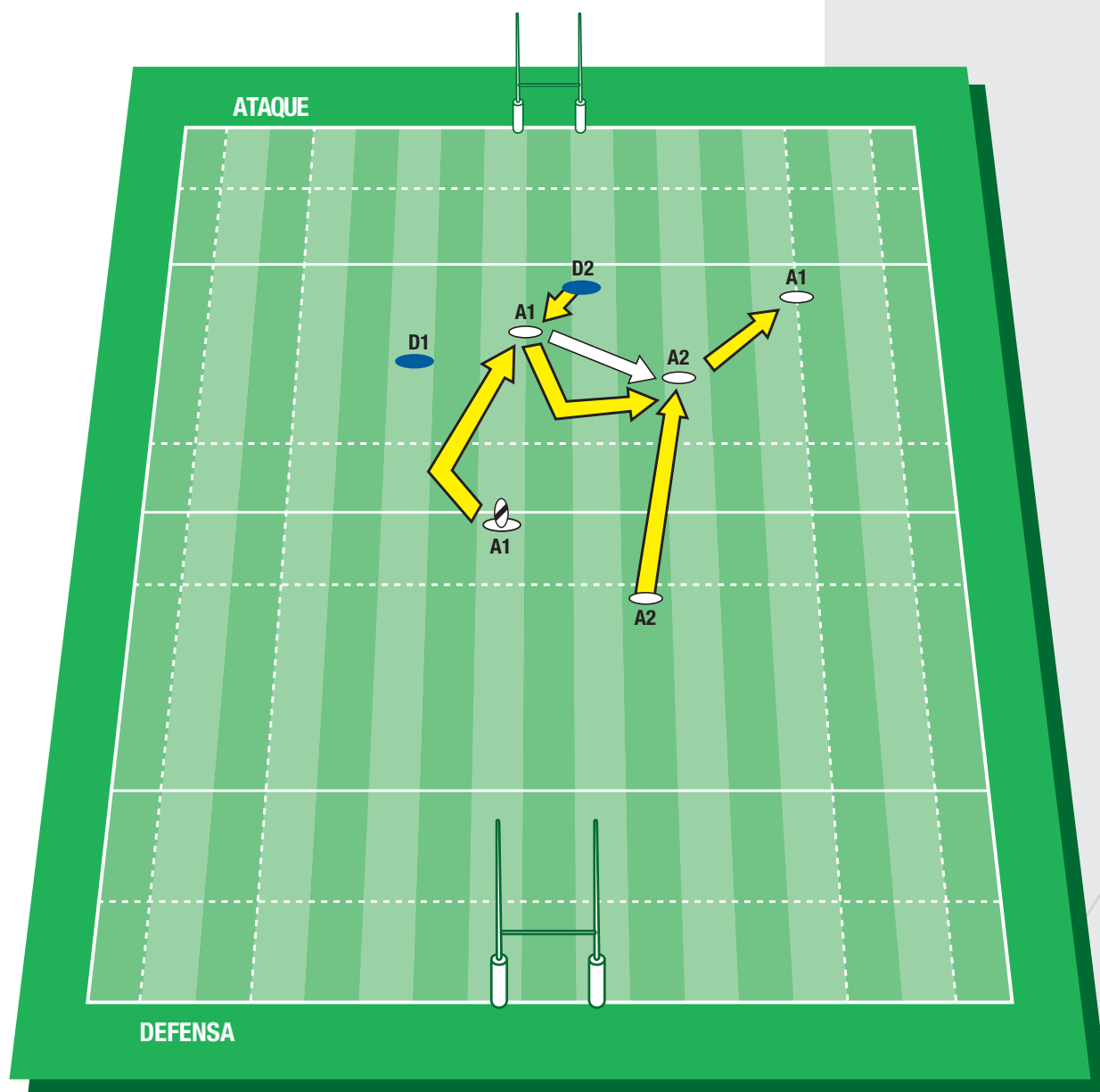


Gráfico 14-1, patrones cuando los números son pares, 2-contra-2

Opción 5: A1 arrastra a D1 y efectúa el pase a A2. A2 arrastra y efectúa el pase a A1 por la izquierda después del redoble de A1.



Situación tres – trabajando como una unidad

Cuando se opera como una unidad, el equipo puede usar las opciones disponibles para cualquier línea de backs del juego de quince, cuyo objetivo es colocar un jugador en el espacio. Se aplican todos los mismos factores clave y la línea de backs puede operar sin tener que enfrentarse con forwards en defensa. Sin embargo, del mismo modo tampoco habrá forwards disponibles para apoyar el ataque.

Un ejemplo de un patrón de juego sería establecer dos olas: una creando espacio y la otra ofreciendo opciones. Estas olas son difíciles de lanzar desde formaciones fijas porque hay demasiado pocos jugadores disponibles. Sin embargo, pueden ser utilizadas cuando se revierte el ataque cuando los forwards ya no están ligados al scrum y al lineout. Estas olas pueden establecerse en cualquier momento del juego.

Ver gráfico 15-1, opciones de unidad

Formación

Este patrón crea una cantidad de opciones. En esta formación la primera ola sería A1-A4 y la segunda A5-A7.

Opción uno

A2 efectúa un pase a A3, redobla, recibe la pelota del lado de adentro y penetra entre D2 y D3.

Opción dos

A2 efectúa un pase a A3 y redobla a A3, recibe la pelota del lado de adentro y se la pasa a A5 o A6 o A7. Estos jugadores pueden armar situaciones: 2 contra 2, 3 contra 3, o 2 contra 3.

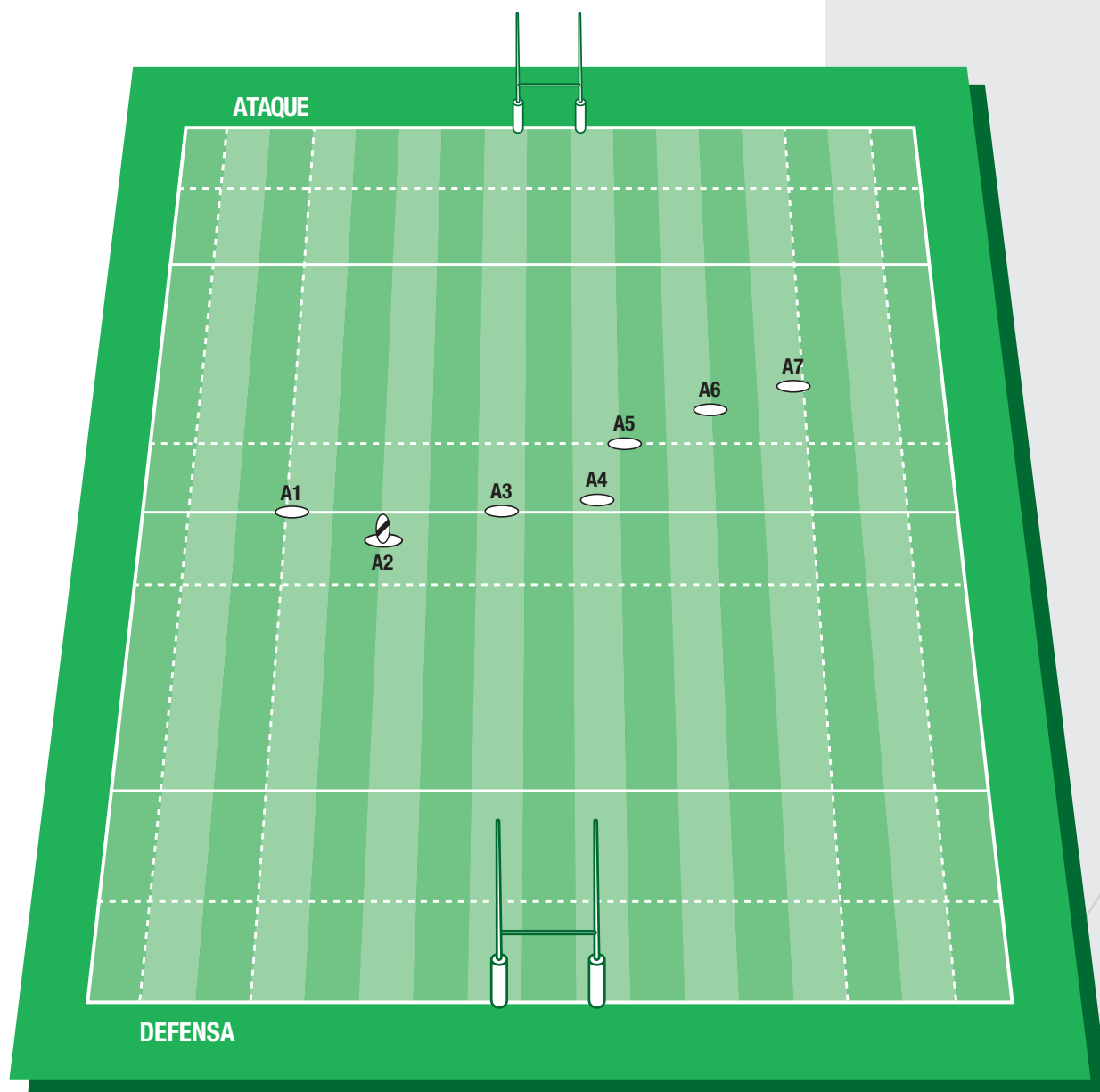
Opción tres

A4 puede pararse lo suficientemente profundo para recibir de A2. Se agrega un jugador adicional a la segunda ola.



Gráfico 15-1, opciones de unidad

Este patrón crea una cantidad de opciones. En esta formación la primera ola sería A1 - A4 y la segunda A5 - A7.



El uso de jugadores de choque

A partir de las formaciones fijas se puede usar un jugador de choque aunque ese jugador haya estado inicialmente involucrado en la obtención de la pelota. Para permitir que el jugador se desplace a una posición de penetración la pelota es inmediatamente pasada a lo ancho del campo a un jugador en los flancos. Luego se invierte la dirección del ataque. El jugador que penetrará y que habrá buscado una posición profunda, podrá acelerar hacia un hueco entre dos defensores y penetrar.

El papel del armador de juego será el de identificar la superioridad numérica favorable y atacar colocando los jugadores atacantes en una situación uno contra uno con espacio alrededor que permita vencer al defensor.

Formación del equipo

El equipo atacante puede ayudarse mucho mediante su posicionamiento. Si se para ancho podrá hacer que la defensa se despliegue creando huecos entre los jugadores.

Si utiliza menos espacio lateral y la defensa lo sigue, entonces habrá espacio en los costados para que otros jugadores lo ocupen. De lo contrario, si la defensa permanece desplegada se verán obligados a defender de afuera hacia adentro. Esto significa que tendrán que desplazarse hacia adentro para hacer el tackle cuando el portador de la pelota amenace el hueco producido. El espacio del que han salido quedará ahora disponible. El portador de la pelota ahora puede efectuar el pase al espacio para que un compañero atrape la pelota y penetre.

Por consiguiente no siempre es lo mejor desplegarse a lo ancho del campo de juego. Esto depende del posicionamiento del equipo oponente. Lo que siempre está mal es amontonarse, especialmente cuando se entra en contacto. Si el portador de la pelota pierde la pelota el equipo oponente tendrá espacio para efectuar pases, correr y marcar puntos.

Resulta crucial decidir cuántos jugadores se comprometen para garantizar que se mantenga la posesión y cuáles serán sus roles para garantizar esto. Esto se explicará a continuación en Juego de Apoyo.



Juego de apoyo

Cuando un jugador se desplaza en una dirección se crea espacio en la otra. Cómo los oponentes se desplazan en defensa se puede crear espacio del lado de adentro del portador de la pelota o cerca del portador de la pelota en la dirección de carrera especialmente si el defensor se ha ido a buscar al próximo jugador.

Cuando un jugador deliberadamente entra en contacto o cuando la penetración no ha sido realizada exitosamente, el portador de la pelota debe tener una ruta de escape para asegurar que se mantenga la posesión. Los jugadores de apoyo deben contribuir para que el portador de la pelota tenga opciones.

Un papel clave en la ayuda lo cumple el jugador que se ubica directamente detrás del portador de la pelota 10 o 15 metros atrás. Esto le otorga al jugador la posibilidad de avanzar hacia una pelota suelta. Más precisamente esto le proporciona al jugador tiempo para atrapar la pelota y evaluar opciones si la pelota es jugada para atrás hasta los 10-15 metros.

Convencionalmente la posición se denomina: el bolsillo, y puede ser ocupada por el último jugador que pasó la pelota en el movimiento anterior o por el líbero defensivo que asume un papel similar en ataque. Este jugador que se constituye en una válvula de escape es la garantía de seguridad para el caso que la posesión resulte amenazada.

A partir del scrum y el lineout existen líneas de offside que le otorgan al ataque espacio lineal adelante para atacar. Sin embargo, una vez que la pelota ha sido ganada la cantidad limitada de jugadores en un partido de Seven rara vez produce rucks y mauls. Por consiguiente la Ley aplicable es la del offside en el juego general, la que dispone unas pocas restricciones al posicionamiento de los defensores.

La defensa se puede parar cerca de un atacante lista para tacklear al jugador en caso que se le pase la pelota. La amenaza a esta posición es la habilidad del portador de la pelota para ya sea, patear al espacio adelante de modo que la pelota sea recuperada o penetrar usando el hueco en la defensa. Esto tiene implicancias para el juego de apoyo en la medida que los defensores se pueden parar en los huecos entre los atacantes, cerrando las posibilidades de los pases laterales. En caso que el portador de la pelota penetre, el apoyo puede acelerar dejando atrás a los defensores individuales. Sin embargo, si esto no ocurre, la defensa está en posición de agarrar la pelota cuando sea pasada.

Para superar esto el portador de la pelota debe atacar la línea defensiva. La mejor manera de hacer esto es atacar el hueco para arrastrar al defensor afuera del espacio de modo que la pelota pueda ser pasada al espacio.



Apoyo

El espacio parece estar disponible del lado de afuera si el portador de la pelota logra liberar la pelota. ¿Tiene apoyo ahí?

Para crear espacio el portador de la pelota debe eludir al defensor. Esto provocará que el tackle sea bajo, en la parte baja del cuerpo del atacante, dejando libres los brazos para efectuar el pase. Para usar este espacio, los jugadores de apoyo solo necesitan pararse inicialmente directamente atrás del portador de la pelota y seguir la carrera en la misma línea, mientras el portador de la pelota aleja al defensor. Este jugador de apoyo es frecuentemente el jugador que acaba de pasar la pelota. Se debe tener cuidado de no correr de costado en la dirección del pase antes de brindar el apoyo permitiendo que la defensa modifique el rumbo.

Una vez que se ha efectuado el pase, el jugador se debe posicionar en profundidad de modo de poder entrar en juego corriendo hacia adelante y no a lo ancho a través del campo de juego lo cual es menos efectivo.

En el rugby de quince las líneas de offside en el scrum, lineout, ruck y maul le proporcionan espacio lineal al ataque. Esto ocurre con menor frecuencia en el Seven. En el juego de quince la agrupación de jugadores en rucks, mauls, scrums y lineouts crea espacios a lo ancho. Esto tampoco ocurre frecuentemente en el Seven.

Por lo tanto no es malo que los equipos ataquen desde el apertura y no desde posiciones más allá de la línea. Esto es así porque no hay grupos de jugadores volviendo de scrums, rucks o mauls que deban eludirse.

Pero lo que puede ocurrir es que la defensa puede ser arrastrada cuando el ataque ataca en un solo carril con el portador de la pelota creando espacio para el jugador que viene atrás del él.

Para defender el constante sondeo por un único carril, la defensa deberá abandonar sus posiciones laterales y acercarse para tacklear. Eso hará que dejen espacios laterales de modo que si no se logra marcar un try a partir del apoyo lineal, trasladando los pases lateralmente se creará la oportunidad de marcar un try.

Metas de rendimiento en detalle

DEFENSA

En defensa se debe suponer que los jugadores pueden tacklear, esta es la primera prioridad. Sin embargo, una segunda prioridad muy cerca de aquella es que los jugadores, cuando estén sometidos a presión, sigan siendo disciplinados para mantener el estilo de patrón de juego defensivo.

Disputa de la posesión

Una vez que el equipo oponente tiene la pelota se aplican los otros principios de defensa. Sin embargo, una gran contribución a esto es la disputa de la posesión de modo que resulte dificultoso para la oposición controlar la pelota. Esto se aplica a los kicks de salida de mitad de cancha, scrums, y lineouts. La disputa de las salidas se explicó en la sección sobre Ataque.

Scrums

Para disputar los scrums, la táctica defensiva del scrum puede ser empujar a la oposición más allá de la pelota. Esto puede obligar a la oposición a hookear la pelota sin control, creando una oportunidad para recuperar la posesión. Esto también se puede lograr haciendo que el scrum defensor se deje empujar a sí mismo hacia atrás.

Igual que en el juego de quince el scrum puede ser girado cumpliendo lo estipulado en la Ley. Esto puede ser utilizado para obligar al ataque a ir sólo por la izquierda o por la derecha, perdiendo la oportunidad de atacar por ambos lados. Generalmente, el objetivo será obligar al ataque hacia la línea de touch más cercana. Para evitar la pérdida de posesión, el ataque tratará de evitar ir hacia la línea de touch. Resultaría incómodo revertir la dirección del juego hacia adentro del campo. El giro del scrum también puede usarse para obligar al medio scrum a efectuar el pase hacia la izquierda, en contra de la línea de carrera de sus jugadores, ya que después de la introducción la línea de carrera es hacia la derecha.

Scrum defensivo

Para defender en un scrum el equipo defensor debe intentar hacer exactamente lo contrario que haría si tuviera la introducción. Por consiguiente deberían cumplir las fases de su formación: acucillarse, tocar, pausa, y formación de modo que la entrada, introducción y hookeo sean tres movimientos diferentes y no un solo movimiento continuo. Esto va a afectar el ritmo de la oposición. Tampoco deberían formar muy rápidamente. Esto permite ajustarse al posicionamiento de la oposición.

En segundo término el pilar izquierdo debe liderar el giro sobre el hooker contrario



para afuera del túnel. Para ayudar en esto, el pilar derecho debe tirar para girar el scrum oponente afuera del túnel.

Si un scrum defensivo es capaz de hacer esto el medio scrum se debe ubicar al lado del medio scrum atacante. En esta posición se puede seguir la pelota y se puede explotar la salida sucia para recuperar la posesión.

Cuando el scrum termina el primer miembro del scrum en salir debe ser el hooker. Para poder hacer esto debe asirse por debajo de los pilares.

Los pilares de ambos equipos podrán demorar lícitamente la entrada al juego el uno del otro difiriendo momentáneamente el asimiento con su oponente. Cuando la defensa hace esto, la ventaja es mayor ya que el ataque tendrá menos jugadores de apoyo. Para superar esto el ataque deberá retroceder para ganar tiempo y espacio. Esto le concederá terreno a la defensa. Cuando sus pilares queden libres tendrán que retroceder más para unirse a su línea de ataque mientras que los pilares defensivos fácilmente se unirán a la suya porque su línea de defensa se habrá adelantado.

El medio scrum se debe ubicar donde obtenga la mayor ventaja. Si el lado abierto está a la derecha del equipo en defensa es irrelevante que el jugador se ubique a la izquierda del scrum, especialmente porque el scrum tiende a girar en el sentido de las agujas del reloj. Específicamente, el hooker podrá salir rápidamente del scrum porque este jugador no está asido a la oposición. Del lado derecho del campo de juego este jugador puede marcar el lado ciego.

Lineouts

Cuando se defiende el lineout se pueden usar cuatro jugadores. Los dos forwards que forman el lineout para disputar el lanzamiento, el hooker y el medio scrum. La responsabilidad del hooker y del medio scrum es marcar la parte de adelante y la de atrás respectivamente. Esto permite a los forwards del lineout disputar la pelota en el aire con la tranquilidad de que en caso de perder la posesión existirá apoyo alrededor de ellos.

Un opción posterior es la de comprometer menos jugadores defensores en el lineout si existe una gran amenaza en otro lado. Esto puede lograrse haciendo que el papel del hooker y del medio scrum lo cumpla un solo jugador.

Cuando se pierde la posesión el portador de la pelota en las inmediaciones debe ser tackleado inmediatamente y se debe disputar la pelota. Sin embargo si la pelota es alejada al espacio los cuatro jugadores involucrados en el lineout deben unirse a la defensa rápidamente. Para lograr esto los tres jugadores defensores que no están en el lineout se desplazan a lo ancho a través del campo de juego para defender contra los atacantes más lejanos o zonas más lejanas.

En el Seven la opción es la misma que en el juego de quince, es decir: ya sea disputar la pelota cuando se produce el lanzamiento al lineout o no saltar y contrarrestar el ataque tackleando al portador de la pelota una vez que el lineout ha terminado. Si se disputa la pelota y no se gana, entonces comprometer a ambos forwards puede resultar en tener demasiados pocos defensores. Sin embargo, si se gana la pelota ese problema lo tendrá la oposición. Por consiguiente, la opción de



saltar para disputar la pelota debe estar combinada con una estrategia defensiva si no se gana la pelota. La experiencia demuestra que es difícil ganar la pelota y es mejor no saltar concediendo la posesión y aplicando presión defensiva. Para asegurar que el ataque no se desarrolle inmediatamente a partir del lineout, el lanzador y el medio scrum deben efectuar un tackle asfixiante al portador de la pelota. La demora que esto produce le brinda tiempo a los forwards para unirse al patrón de juego defensivo. Si no se disputa la pelota los forwards ya son parte del patrón de juego defensivo y deben ajustarse a su rol.

Frecuentemente, el jugador que atrapa la pelota se la pasa inmediatamente al medio scrum atacante que luego se la pasa al apertura/armador de juego para preparar el juego de ataque. Los forwards deben ser capaces de desplazarse con el pase y tacklear al medio scrum sin estar offside. Si la pelota resulta pasada al apertura/armador de juego, especialmente si el jugador está profundo, entonces los forwards y el medio scrum deben unirse al patrón de juego defensivo. La acción de arremeter hacia los atacantes individualmente cuando la pelota haya sido pasada, puede crear brechas en la defensa que sean muy fácilmente explotadas.

Free Kicks y Penales de la Oposición

Los jugadores deben estar atentos porque se pueden efectuar rápidamente. Esto incluye a un jugador 10 metros atrás de modo que este jugador pueda defender inmediatamente. Los jugadores dentro de los 10 metros se deben retirar sin interferir en el juego. Deben retroceder, corriendo hacia atrás para poder ver lo que está sucediendo. Cuando un oponente deliberadamente choque a un jugador que se está retirando no se le otorgará un penal adicional 10 metros más adelante.

Para ambos kicks el líbero debe estar atento a la opción de patada y de seguimiento utilizados.

Defensa de una Salida de 22 Metros

Para marcar una salida de 22 metros el equipo receptor debe estar en posición de contrarrestar todas las opciones. Aparte del jugador(es) en la línea de 22 metros que va a marcar el kick corto, la mejor formación parece ser aquella en forma de banana.

Esta formación tiene jugadores entre los 10 y los 15 metros de distancia de la línea de 22 metros del lado derecho e izquierdo y jugadores mucho más profundos en el centro del campo de juego. Esta posición permite cubrir el kick poco profundo disputable y el kick profundo para seguimiento.

Por supuesto que una cosa es conocer la formación y otra es ajustarse a ella durante el partido. Esto es así porque hay poco tiempo entre la anulada y el kick.

En estas circunstancias lo más fácil es disputar el kick corto estando en la línea de 22 metros marcando al pateador. Esto permitirá disputar el kick corto y causará una demora en caso de que otra opción sea utilizada. Esta demora permitirá a los compañeros llegar al lugar. Esto siempre requiere flexibilidad. Si es demasiado rígido los jugadores pueden no llegar a estar en posición. Los jugadores deben llenar los huecos, permitiendo que los compañeros que lleguen tarde complementen el equilibrio alcanzado por aquellos que ya están en posición.

Negar espacio

Forzar decisiones

Al avanzar la defensa le niega al ataque el tiempo y espacio para tomar su mejor decisión de ataque. Sin embargo, al haber mucho espacio alrededor de los jugadores defensores que avanzan individualmente, estos pueden ser fácilmente eludidos en situaciones uno contra uno. Por lo tanto la defensa debe avanzar siguiendo un patrón.

La defensa puede obtener una ventaja si el ritmo al que avanzan es variado. Un patrón de juego de alguna manera semejante a la “presión de toda la cancha” del basketball, puede ser el más eficaz. Esto particularmente ocurre cuando el ataque retrocede para generar espacio y se encuentra demasiado plano por no querer entrar a su área de in-goal.

Cada individuo debe identificar a qué jugador está marcando y comunicárselo a sus compañeros. Los jugadores defensores se deben alinear entre ellos de modo de tener la visión del juego que se desarrolla en el interior. Además no deben conceder espacio en el caso de que la pelota sea pasada al jugador que les toca tacklear.

De adentro hacia afuera

Se deben alinear del lado de adentro de su portador de la pelota asignado de modo de poder defender desde adentro llevándolo hacia afuera. Al defender de adentro hacia afuera aseguran que la pelota se desplace afuera del apoyo interior. Esto permite que la defensa opere para impedir las opciones de pase hacia adentro del portador de la pelota. Si los jugadores defienden de afuera hacia adentro se crea espacio porque el tackleador se desplaza para adentro para hacer el tackle. Entonces el portador de la pelota puede efectuar el pase a un compañero que penetre al espacio que dejó libre el defensor.

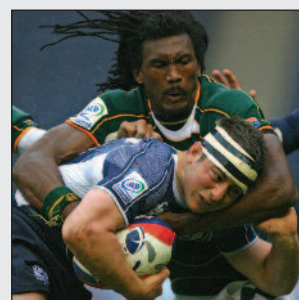
Los jugadores deben identificar al jugador que van a marcar. Los jugadores defensores se deben numerar desde los flancos del campo de juego hacia adentro. Algunos patrones de juego de defensa ubican a los defensores de afuera más adelantados que los de adentro. El propósito de esto es hacer volver al portador de la pelota hacia adentro del campo de juego donde la defensa ubica los tackleadores más fuertes.

Esto requiere práctica y está basado en la suposición de que la pelota no será pateada detrás de los defensores de afuera que están adelantados a sus compañeros dejando espacio detrás de ellos. Esto implica un riesgo pero puede ser muy eficaz si se usa como una opción cuando el equipo oponente supone que solo será usado un patrón de juego defensivo.

Alineación Inversa

Cuando se gana la posesión a partir de un scrum y de un lineout, la cantidad limitada de portadores de pelota disponibles en forma inmediata frecuentemente origina que el ataque necesite tiempo. Este tiempo se crea para permitir que los forwards se incorporen al juego y ofrezcan opciones de ataque. Se logra mediante la acción del ataque de pararse profundo y cada miembro a alguna distancia del jugador en su interior.

La pelota es pasada por el ataque comprometiendo muy poco a la defensa. El principal logro en ataque ocurre cuando el último receptor en la línea de ataque y un jugador de apoyo pueden crear una situación de desigualdad Dos contra Uno o revirtiendo el ataque con los forwards que ahora ofrecen opciones.



Rara vez se forma un ruck o maul en este juego de modo que la ley de offside aplicable es la del offside en el juego general. Esto permite que la defensa se adelante y se ubique delante de la posición de la pelota. Al estar la defensa tan lejos del ataque, la defensa podrá cambiar su rumbo con el vuelo de la pelota.

Este cambio de rumbo permite dos estrategias:

- La primera es que pueden presionar al portador de la pelota cerca de la línea de touch más lejana contra la línea de touch. Esto se logra cuando el defensor se ubica invitando a la penetración por afuera y 2, o pueden ser 3, defensores impiden que el jugador se corte por adentro.
- La segunda estrategia consiste en revertir su alineación posicionándose los jugadores para marcar a los atacantes que se encuentran más lejos en el campo de juego en vez de aquellos cerca de ellos. Al hacer esto se deben ubicar en posición como para tener la pelota y el atacante asignado a su marca en la misma línea de visión. Esto probablemente implique estar más lejos en el campo de juego que el atacante y de frente a la línea de touch.

El líbero

Como la posesión en el Seven es tan importante, los equipos son reacios a patear la pelota. Esto permite que la defensa se concentre en tacklear al portador de la pelota sin preocuparse por el espacio detrás. Sin embargo, un equipo atento tratará de explotar este espacio efectuando un kick recuperable justo detrás de la defensa o pateando al fondo y efectuando el seguimiento. Para contrarrestar esto se debe colocar un líbero. El líbero puede ser el jugador en los flancos del otro lado del campo de juego en el que se esta desarrollando el ataque.

Alternativamente los equipos pueden tener un planteo defensivo de seis jugadores con un fullback permanente para cubrir las pelotas que sean pateadas y para proporcionar una segunda línea de defensa para el caso en que el ataque rompa la línea de defensa. La línea de defensa reducida debe ajustar su posicionamiento a medida que el ataque se desarrolla para compensar el atacante extra. Otra alternativa puede ser efectuar el ajuste de siete a seis en la primera línea de defensa cuando el ataque sea probable que utilice la opción del kick, es decir: cuando haya considerable espacio detrás de la primera línea de defensa hacia atrás del campo de juego.

Esto puede ser que ocurra cuando el ataque retroceda hacia su propia línea de goal en un esfuerzo de ganar espacio para atacar. Con frecuencia esto derivará en una formación demasiado plana. Ya que existen pocos jugadores en condiciones de acelerar con la pelota para atacar, ellos patearán al espacio detrás de la defensa y harán el seguimiento de la pelota.

Cuando hay menos espacio, es decir: cerca de la línea de goal, los jugadores pueden formar una sola línea para defender las opciones de correr y pasar con jugadores en los costados levemente atrasados para barrer si fuera necesario. El papel del líbero es muy difícil porque el jugador se debe posicionar para cubrir tanto los kicks al fondo como los kicks poco profundos, y para tacklear al portador de la pelota en caso de que el ataque rompa la defensa. En las patadas al fondo en particular existe el riesgo de terminar aislado de los compañeros por parte de los jugadores oponentes efectuando el seguimiento de la pelota rápidamente y según un patrón de juego. Esto hace que la elección del jugador que va como líbero, o fullback sea crítica. En muchos aspectos, el jugador debe ser al más talentoso del equipo.



Un método más complejo de defensa consiste en formar dos líneas: una primera línea de 5 jugadores y una línea de 2 atrás. La línea de atrás estará aproximadamente 15 metros atrás de la primera. En la medida que la primera línea se pueda ajustar a la posición cambiante de la pelota los dos de atrás estarán disponibles para cubrir el tackle, recuperar kicks, y entrar en profundidad a la línea de backs en el caso que se recupere la posesión. En esta formación la primera línea de 5 apunta a empujar al ataque a un lado del campo de juego ofreciendo el espacio exterior al portador de la pelota más cercano a la línea de touch. Entonces los 2 de atrás pueden ser usados para aislar a ese jugador de sus compañeros guiándolo hacia la línea de touch y cortando la posibilidad del pase adentro.

Otra opción es la de tener tres líneas de defensa, una de adelante de cuatro, una línea media de dos, a 2-15 metros atrás, y el líbero.

Estas son opciones que pueden ser eficaces con jugadores experimentados que tengan la habilidad de ajustarse al ataque para evitar la penetración.

Cuando la defensa sea eficaz el ataque puede patear o puede atacar la línea defensiva, atacando el espacio entre dos jugadores. Su objetivo será arrastrar a un defensor al espacio y ya que el tackle es muy probable que sea a las piernas, el atacante podrá efectuar un pase a un compañero que penetre al espacio. Al desplazarse a la derecha se crea espacio a la izquierda y al moverse a la izquierda se crea espacio a la derecha. La defensa debe desplazarse de costado para defender el espacio que se ha creado. Por consiguiente, aparte de alinearse con sus compañeros y el portador de la pelota, cada jugador defensor debe ocupar uno de los 6 o 7 carriles en el campo de juego. Estos carriles pueden ser angostos o anchos dependiendo del juego de la oposición. Por eso deben ser flexibles. El defensor entra en juego cuando el portador de la pelota se desplaza al carril del defensor. Si el juego va más allá del carril el defensor rearma la alineación con los compañeros y el jugador atacante en el carril.

En caso que dos jugadores atacantes ingresen a un carril inicialmente defendido por un jugador, el defensor de ese carril y el que está en el próximo rápidamente dividen el carril en dos carriles más angostos y los compañeros se ajustan de un modo similar.

La clave es que ningún jugador siga la pelota o a un jugador individual, sino que solamente se ocupen de la acción cuando entren en su carril. Esto distribuye la carga de trabajo e impide que la defensa se amontone. El amontonamiento los hace vulnerables al ataque por los costados. Este patrón de juego asegura también la defensa ante un jugador que reciba un pase adentro de un jugador tackleado.

En toda la defensa pero especialmente en los carriles o canales los defensores deben estar en una posición para poder marcar a los jugadores en su carril y a la pelota. Es fundamental que un jugador sea ágil, tenga buen movimiento lateral, habilidades para la buena comunicación y buena visión periférica. Para lograr esto deben tener una alineación que les permita repartir su visión dependiendo del jugador en su carril y de la pelota.

Para poder hacer esto se tendrán que desplazar lateralmente siguiendo el movimiento de la pelota. La experiencia demuestra que los jugadores oponentes deben requerir la máxima atención.

Tackle al portador de la pelota

Cuando se efectúe un tackle, la acción de tacklear arrastrará al tackleador afuera de un espacio en el modelo defensivo. Si el portador de la pelota es capaz de pasar al espacio el modelo defensivo puede ser vulnerado. Por lo tanto el tackle preferido debe ser el tackle asfixiante que impedirá que se pueda efectuar el pase. El problema es, sin embargo, que un tackle alto asfixiante al portador de la pelota puede ser fácilmente eludido y, como el tackleador está parado, no tiene exigencias legales para jugar inmediatamente la pelota.

Para recuperar la posesión el tackleador o un compañero deben tener la habilidad para arrancar la pelota o asirse de un modo asfixiante para que la pelota no pueda ser liberada. Esto resultará en un scrum a favor del equipo defensor. Es difícil mantener asido de un modo asfixiante a un jugador fuerte o a un jugador que cambia de dirección inmediatamente antes del tackle. Para superar este problema, resulta fundamental tacklear desde el interior del portador de la pelota, brindándole solamente un lado para correr y empujando al jugador afuera. Esto se aplica particularmente al portador de la pelota que está cerca de la línea de touch.

Recuperación de la posesión

La posesión puede ser recuperada mediante la lucha por la pelota con el portador de la pelota, o recuperando una pelota suelta, o interceptando un pase. También se puede recuperar obligando a cometer una infracción y obteniendo el lanzamiento a un lineout o la introducción a un scrum. Al haber una gran cantidad de pelotas sueltas los jugadores deben estar atentos para recuperar la posesión y atacar.

En el Seven, resulta sorprendente cómo la presión defensiva puede provocar errores que deriven en una pérdida de posesión y un try. Esto particularmente ocurre cuando el equipo atacante pierde su alineación y profundidad cuando retrocede hacia su propia línea de goal. Al haber menos jugadores en el campo de juego, hay más espacio entre los jugadores.

Por consiguiente, cuando se produce una infracción hay tiempo y espacio para jugar la ventaja. Esto puede obligar al jugador a pasar inmediatamente de un papel defensivo a un papel atacante o viceversa creando una oportunidad para explotar la situación. Por consiguiente en el seven es más frecuente que se utilice la ventaja.



Recuperación de la posesión

Detener el avance, impedir el pase, obtener la pelota.

NOTAS

INTERNATIONAL RUGBY BOARD
ENTRENAMIENTO PARA EL SEVEN

RESPONSABILIDADES Y SELECCIÓN DE POSICIONES



RESPONSABILIDADES Y SELECCIÓN DE POSICIONES



Responsabilidades de las diferentes posiciones y selección

En el juego general los jugadores deben identificar y llevar a la práctica sus roles a medida que el juego se desarrolla. A diferencia del juego de quince existen pocas posiciones específicas. Los jugadores deben reconocer la situación y reaccionar para acompañar el comportamiento de sus compañeros. Un ejemplo de rol específico es el del líbero en defensa. El papel de este jugador que se explica arriba es como el del lanzador, saltador y sostenedor en el lineout y la primera línea del scrum.

Medio scrum

El papel del medio scrum es un papel especializado. En defensa este jugador se para detrás del scrum de modo de poder moverse para el lado en que el juego se desarrolle. Al comprometerse con un lado, generalmente el lado de la introducción el otro lado queda libre por ausencia de los alas.

Esto puede variar si en el scrum se estuviera ejerciendo mucha presión. En estas circunstancias el medio scrum sacará ventaja al pararse inicialmente justo detrás de la línea media del lado derecho del scrum. Una vez que la pelota ha sido introducida, la pelota se constituye en la línea de offside para este jugador en la medida en que este jugador no se aleje del scrum. Los problemas que se crean por el giro y patear hacia adelante hacen que se constituya en la mejor posición para explotar esta ventaja. En ataque la velocidad a la que la pelota sale del scrum determina que el medio scrum debe ser muy veloz y ágil. El jugador debe estar atento a la posición del medio scrum oponente. Si este jugador se para del lado derecho durante la introducción, existirá una brecha a la izquierda de la defensa que debería ser explotada inmediatamente.

Si el medio scrum defensor se para detrás del scrum tendrá tiempo de recuperar la pelota para atacar.

Como el medio scrum defensor está a cierta distancia de la pelota, el medio scrum tendrá tiempo para avanzar. Esto permitirá que los forwards que salen del scrum puedan incorporarse al juego más fácilmente que si tuvieran que retroceder unos metros para estar onside.

Hooker

Aunque en los partidos de Seven puede haber pocos scrums, merecen ser consideradas las destrezas especiales de hookeo y lanzamiento al lineout para garantizar su precisión. Sin embargo, el jugador debe poseer los talentos para los otros aspectos del Juego de Seven.

Selección del equipo

En el Seven todos los jugadores deben poseer una amplia gama de destrezas de modo de poder reaccionar ante cualquier situación. Cada una de ellas debe poder ser desarrollada con ritmo ya que el Seven es un juego de cambios rápidos de velocidad: desde la maniobra lenta hasta una explosión de velocidad una vez que se logra romper la defensa. Los jugadores deben ser rápidos y potentes con altos niveles de resistencia anaeróbica de modo de poder recuperarse rápidamente. Para seleccionar un equipo de Seven, se deberá tener definido el Plan de Juego y el Patrón de Juego que el equipo va a utilizar.

Esto permitirá efectuar la sintonía fina aunque los roles generales y responsabilidades posicionales son comunes para todos los equipos.

Características Generales de los jugadores de Seven

Al contrario de lo que ocurre en el rugby de quince las especificaciones de cada posición no son tan importantes. La selección para el Seven prioriza la velocidad de carrera, las reacciones y la pericia en las destrezas individuales. De estas las más importantes son el pase, la carrera y el tackle. No hay ningún sustituto para el ritmo, la velocidad de manejo y el fuerte tackle devastador. No hay lugar para los tackleadores frágiles ya que esta sola debilidad puede hacer perder un partido.

Agregado a esto, los jugadores deben tener una excelente visión periférica y atención espacial. Esto combinado con los criterios sobre cuándo entrar en contacto y cuándo mantener un patrón de juego para permitir que se obtenga una ventaja a largo plazo define a los mejores jugadores de Seven. El mejor atleta completo hace el mejor jugador de Seven. Por supuesto, el tamaño, sin comprometer las otras características, es una ventaja. Los forwards que habitualmente juegan sueltos o los backs se pueden adaptar a los roles de forwards. Probablemente tengan que hacerlo porque los forwards duros normalmente no tienen las más importantes destrezas generales.

De los especialistas probablemente se requiera un medio scrum que pueda trasladar las pelotas sueltas al espacio.

Cada plantel debe tener por lo menos dos armadores de juego. Estos jugadores deben tener visión periférica, criterio y habilidades para la toma de decisiones. Más que cualquier otro jugador deben estar muy involucrados en el desarrollo del Plan de Juego, Patrón de Juego y las tácticas.

Esta capacidad de estar involucrados, debe abarcar su participación en las decisiones tomadas por los coaches y el capitán en estos temas. Deberá haber entonces, un miembro habitual del equipo con una larga experiencia y/o alguien que tenga una innata sensibilidad para el Seven. A estas destrezas se les puede hacer sintonía fina mediante los ejercicios de práctica de toma de decisiones.

Los jugadores infaltables para este rol son los jugadores que hacen de nexos en el juego de quince, es decir: el medio scrum y el apertura por estar acostumbrados a desempeñar este papel en el juego de quince. Sin embargo, deberán tener los otros atributos básicos del jugador de Seven. Si no es así, pueden resultar aislados y ser apuntados por los oponentes.

Su participación individual en el partido puede ser tan grande como para no permitirle cumplir el papel de armadores de juego.

En ataque el armador de juego debe diseñar la jugada y dejar que otros la pongan en práctica. Al hacer esto el jugador puede pensar anticipadamente las próximas opciones.

Es fundamental que un equipo tenga uno o dos jugadores que puedan patear drop kicks tanto en los reinicios como para convertir los tries marcados.

El formato normal del Seven es el de Torneo. Los equipos deben estar lo suficientemente preparados físicamente para aguantar todo el torneo. Para lograr esto los equipos pueden adoptar tácticas que les permitan conservar la energía una vez que hayan alcanzado el triunfo en los partidos de zona. El reglamento del Torneo puede establecer definiciones de puestos para las fases posteriores a la de las zonas, basadas en cantidad de tries marcados, pero esto no debe impedir que un equipo adopte políticas sensibles relacionadas con el uso de opciones de kicks, el uso de sustituciones, y el grado hasta el cual estén preparados para apurarse a marcar tantos o defender una vez que se ha producido una clara diferencia.

NOTAS