



# RUGBY INFANTIL



# **PARTIDOS CONDICIONADOS**

**VARIABLE: LANZAMIENTO DEL JUEGO / OBJETIVO**

## **JUGADOR ALEJADO DEL JUEGO**

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

## **GRUPO DE JUGADORES**

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

## **ESPACIOS LIBRES**

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

## **CANTIDAD DE PELOTAS**

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





# **PARTIDOS CONDICIONADOS**

## **VARIABLE: ESPACIO / OBJETIVO**

### **ESPACIO REDUCIDO Y PROFUNDO**

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

### **ESPACIO ANCHO**

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

### **ESPACIO AMPLIO**

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



# **PARTIDOS CONDICIONADOS**

## **VARIABLE: NRO. DE JUGADORES / OBJETIVO**

### **INFERIORIDAD NUMÉRICA OFENSIVA**

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

### **SUPERIORIDAD NUMÉRICA OFENSIVA**

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

### **IGUALDAD NUMÉRICA**

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

