

COMISIÓN DE DESARROLLO Y DIFUSIÓN DEL JUEGO

El rol de los cuatro de atrás
Identificando y analizando tendencias
Revisión del juego
"La relación espacio - jugador"



ACTIVIDADES DE COACHING

2 de mayo	U.R.B.A.	Curso de Coaching Nivel I
9 de mayo	U.R.B.A.	Curso de Coaching Nivel I
16 de mayo	U.R.B.A.	Curso de Coaching Nivel I
23 de mayo	U.R.B.A.	Curso de Coaching Nivel I
24 de mayo	Club Albatros	Clínica de Rugby Juvenil
24 de mayo	Club Banco Hipotecario	Clínica de Defensa
25 de mayo	San Isidro Club (anexo)	Testeo Físico Pre-Seleccionado M-18
27 de mayo	U.R.B.A.	Curso de Preparación Física
30 de mayo	U.R.B.A.	Curso de Coaching Nivel I
31 de mayo	Club Italiano	Clínica Rugby Superior y Juvenil
6 de junio	Club Manuel Belgrano	Curso de Coaching Nivel I
21 de junio	Club Atlético San Andrés	Clínica Ataque
24 de junio	U.R.B.A.	Curso de Preparación Física
4 de julio	Club Manuel Belgrano	Curso de Coaching Nivel I
4 de julio	Buenos Aires C&RC	Clínica de Defensa
5 de julio	Olavarria	Clínica de Rugby Superior, Juvenil e Infantil
7 de julio	Banco Hipotecario	Clínica de Rugby Superior
11 de julio	U.R.B.A.	Recuperatorio Curso de Coaching Nivel I
18 de julio	Buenos Aires C&RC	Clínica de Rugby Superior
19 de julio	Club Los Pinos	Clínica de Rugby Superior
21 de julio	Club Albatros	Clínica de Defensa
26 de julio	C.U.B.A.	Clínica de Defensa

Más información y contactos en www.urba.org.ar



Perú 764 2 ° / C1068AAF / 4361-7202
www.revistaprematch.com.ar



realizado por editorial pre match
 para la unión de rugby de buenos aires

El rol de los cuatro de atrás

Una reflexión sobre la función que cumplen los jugadores N° 15, N°11, N° 14 y N°13 para quebrar las defensas actuales.



Por Diego Albanese
Ex wing de Los Pumas

En el rugby estudiado y analizado que jugamos actualmente, en el cual las defensas son tan difíciles de quebrar, quería hacer una reflexión sobre la función de los "cuatro de atrás". Y llamo los cuatro, pues hoy en día, no sólo el N° 15, el N° 11 y el N° 14 tienen un

rol preponderante en el juego, sino que el N° 13 forma cada vez más parte de este cuarteto del fondo.

Históricamente, los medios, líderes naturales de un equipo, eran los encargados de conducir, de tomar decisiones en todo momento, de decidir qué camino tomar, cómo vulnerar las defensas. Esto, en cierta medida, sigue pasando, pero de diferente manera. Hoy, los medios son los responsables de anunciar, principalmente, los movimientos de gestación desde formaciones fijas, las dos o tres primeras fases que ya es-

tán preestablecidas. Pero ¿después de eso qué?

En el rugby moderno, especialmente en el internacional, en el que los tiempos para esta toma de decisiones es cada vez más pequeño, la responsabilidad de leer lo que está frente a vos, de detectar dónde se crearon los espacios, dónde se generaron los uno contra uno desiguales (un pilar ante un centro, por ejemplo), dónde hay superioridad numérica, han pasado a ser de todos, pero, especialmente, de los "cuatro de atrás".

Por un lado, no existe más el wing

que se quedaba en su punta, aislado y esperando que la pelota llegue a su zona. Hoy, es responsabilidad de los wines buscarse trabajo, involucrarse, meterse verdadero o falso en diferentes lugares para provocar dudas en la defensa. Esto conlleva una demanda creciente mejora de las destrezas individuales, y no sólo para los wines, sino por todo este grupo que denominamos los cuatro de atrás. Todos los miembros de este grupo deben estar en condiciones de patear, de pasar, de tener un buen juego aéreo, etcétera.

El N° 13 para, llegado el caso, poder ser descarga del apertura y realizar un kick si es necesario. Los wines y el fullback, para complementarse mutuamente, cambiando funciones dentro de la cancha constantemente, en sus tareas de definición y de últimos defensores. Pero más allá de todo esto, su rol principal ha crecido en la comunicación y en su habilidad para transmitir "para adentro", a estos líderes naturales, las mejores opciones para las fases siguientes.

Por eso, hay tres puntos fundamentales en el juego de estos cuatro ju-

gadores. A saber:

1) Identificar dónde se creó el espacio o debilidad en la defensa contraria después de que el juego predeterminado ha sido completado.

2) Comunicar al N° 9, al N° 10 o al N° 12, dónde se produjo dicho espacio. Una vez que ha sido identificado, la información debe llegar lo más rápido posible a los medios.

3) Implementar el movimiento, ya sea con las manos o con el pie, para explorar ese espacio o debilidad, con el objetivo de seguir ganando terreno, jugar dentro de la defensa o marcar un try.

Los cuatro de atrás deben entender la presión a la que se ven sometidos los forwards y los medios durante un partido. Ellos llevan el duro trabajo de lograr la posesión y de tratar de jugar siempre en terreno contrario, pero tienen cada vez menos tiempo para poder observar y tomar decisiones. Los cuatro de atrás son los hombres con mejor ubicación y con

más tiempo para mirar para arriba, interpretar las defensas, descubrir los espacios y comunicarlo rápido, y en un escenario ideal, hasta aconsejándole al apertura -o el que esté como receptor de la pelota- la mejor opción de ataque, cantándole salteos, cruces, rastrones, patadas cruzadas, etc., logrando sacarle presión, especialmente al apertura, en el calor del partido.

Siempre pongo énfasis en la comunicación, que es una de las claves del juego actual. Y los jugadores argentinos, en términos generales, no estamos muy acostumbrados a comunicarnos permanentemente para cualquier instancia del juego.

En definitiva, una buena obtención y un buen juego territorial, tareas de los conductores y de los forwards por excelencia, van a ayudarte a que no pierdas o te marquen menos puntos, pero si querés tener mayores posibilidades de marcar tries y ganar partidos, esta comunicación de los de "afuera" hacia los de "adentro", resumido en los tres puntos mencionados antes, se hace cada vez más vital.



Revisión del juego en el 2003

Corris Thomas, encargado del Departamento de Análisis del Juego del IRB, hace un estudio de los partidos jugados durante el última Mundial.

Es instructivo ver como el rugby en el alto nivel (aquel jugado por las principales 10 naciones - del Seis y Tres Naciones y Argentina) se "comportaron" en 2003 antes del Mundial. Los 48 partidos jugados durante RWC 2003 son analizados al detalle en otro artículo en esta revista e incluye las 20 naciones participantes. El autor del análisis es Corris Thomas, a cargo del Departamento de Análisis del Juego del IRB.

Queda establecido que el objetivo del Rugby es que cada equipo trate de marcar la mayor cantidad de puntos posible - y en el 2003, el promedio de puntos por partido fue 47.

Esto fue producto de:
4.8 tries por partido
5.1 penales por partido
0.6 drops por partido

Si el objetivo del juego es ganar marcando más tries y otorgando menos penales que el rival, entonces tanto el 2002 como el 2003 han sido años excepcionales. Mientras que el promedio de puntos se mantuvo en 47, la cantidad de tries creció y la cantidad de penales disminuyó. En 2003 y 2002, los puntos de tries superaron los puntos de penales en más del 50%. Estos son números excepcionales y sólo se han visto en contadas ocasiones en los últimos 30 años. No obstante, el riesgo inherente de éstos es que los partidos con muchos puntos pueden distorsionar la imagen real. Naturalmente, han habido una cantidad de partidos de baja puntuación en 2000 y 2001, demostrado en los partidos entre las principales cinco naciones - NZ, SA, Australia, Inglaterra y Francia - donde hubo más penales que tries. El análisis anual del 2001, por ejemplo, mostró que en esos partidos el promedio de tries fue de sólo 1,75 por partido, y sólo una

vez en 40 encuentros un equipo marcó más de dos tries. Por cada cinco penales se apoyó sólo un try. En 2002 y 2003 esto cambió. Los partidos que promediaban en 2000 y 2001 1,75 tries por partido subieron a alrededor de 5 tries por partido. De 5 veces más penales que tries en el primer período, los tries y penales casi quedaron equilibrados en el 2002 y 2003.

En todos los partidos internacionales de adultos, los tries pasaron a tener mayor significación en el perfil de los tantos. También confirma el hecho que los tries siguen ganando partidos. En sólo 16 de más de 120 partidos jugados desde el Mundial 1999 ganó el partido el equipo que menos tries marcó. Con respecto al origen de los tries:

60 ó 39% se originaron dentro de la línea de 22 metros (2002-37%)
38 ó 25% dentro de las líneas de 22 y 10 metros (2002-27%)
17 ó 11% entre los 10 metros y mitad de cancha (2002-17%) y
37 ó 25% se originaron en el campo del equipo que marcó el try (2002-19%)

La mayoría de los tries se apoyaron hacia la izquierda de los postes (visto por el atacante) * Ver Cuadro 1

En cuanto a porcentajes

15% se apoyaron bajo los postes
36% se apoyaron a la derecha
49% se apoyaron hacia la izquierda

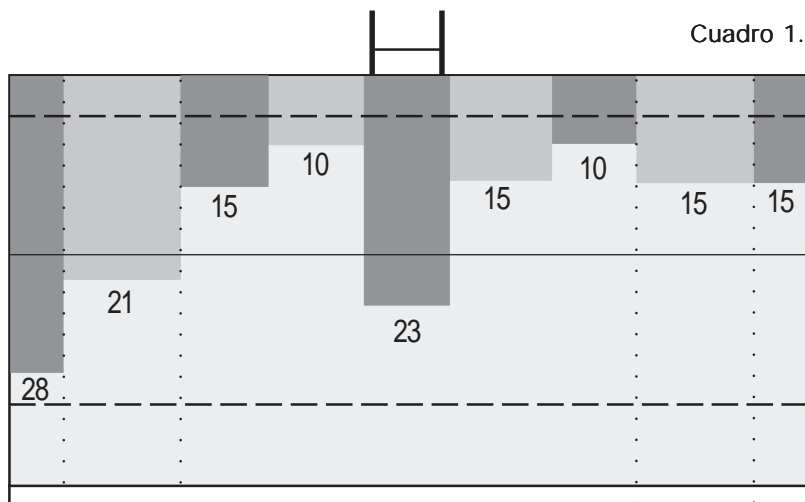
ORIGEN DEL BALÓN (PARA TRIES)

Los equipos obtuvieron la posesión antes de marcar el try de una variedad de fuentes:

Tabla 1.

Fuente de posesión	2003
Lineout - ganado	50
Scrum - propio	22
72 por ejemplo 47% de formaciones fijas	
Kick del rival	21
Penal / Free kick	18
Error de manejo del rival	14
Balón recuperado	13
Lineout - rival	6
Salida del rival	5
Salida propia	2
Scrum - rival	1
152 tries	

El siguiente cuadro muestra como se apoyaron los 152 tries.



Esta tabla confirma anteriores conclusiones: alrededor de un tercio de los tries vienen de posesión del lineout. Los penales jugados rápidamente continúan siendo tan fructíferos como fuente de tries como los scrums. *Ver tabla 1.

PREVIO AL TRY

La fuente de posesión que lleva al try varía. Casi siempre otras acciones - segundas fases, kicks y pases - tienen lugar antes de que se apoye un try.

La siguiente tabla muestra la cantidad de rucks y mauls (segunda fase) que precedieron a cada uno de los 152 tries anotados por las naciones analizadas en el 2003.

Tabla 2.

Nº de 2ª fases	Frecuencia
Ninguna	44)
1	36)
2	25)= 80%
3	17)
4	9
5	8
6	5
7 a 10	8
152	

La tabla muestra que el 80% de los tries fue precedido por 3 ó menos segundas fases (ver tabla 2). La correspondiente cantidad para el 2002 es casi idéntica - 81%. De los 360 tries apoyados en 2002 y 2003, sólo 14 (2%) incluyó 7 o más segundas fases. La tabla además muestra que la cantidad de pases previo a cada uno de los 152 tries - casi el 50% de los tries fueron precedidos por menos pases - la cantidad es idéntica al 2002.

Tabla 3.

Nº de pases	Frecuencia
Ninguno	20)
1	15)
2	19)= 48%
3	19)
4	13
5	18
6	11
7	6
8	6
9	8
10 a 19	17

KICKING

La siguiente tabla muestra el promedio de perfiles de anotaciones para intervalos de 10 años en los últimos 50. Subraya que ha aumentado sustancialmente la cantidad de tries con respecto al período previo, con una mayor cantidad de tries convertidos.

Resultados - cantidad promedio por partido **Tabla 4.**

	<i>Tries conv.</i>	<i>Tries s/conv.</i>	<i>Total</i>	<i>Pens</i>	<i>Drops</i>
1953	2.1	1.7	3.8	1.3	0.1
1963	1.4	0.8	2.2	1.4	0.8
1973	1.1	1.7	2.8	2.6	0.6
1983	1.4	1.1	2.5	4.9	0.9
1993	1.3	1.1	2.4	5.1	0.5
2003	3.3	1.5	4.8	5.1	0.6

Analizando aún mas se ve que en las cinco décadas desde 1946, el promedio de goles fue de 50%, 61%, 55%, 54% y 47%. Esto refleja el promedio corriente desde 1946 de 52/53%. En el 2003, no obstante, el promedio de éxito fue muy superior - 70%, aunque un poco inferior al 76% del 2002 y 79% del 2001.

CONTINUIDAD

TIEMPO DE "BALÓN EN JUEGO"

Desde la llegada del profesionalismo en 1995, el rugby experimentó un sustancial incremento en los niveles de actividad. La preparación física y la actitud positiva de los jugadores profesionales mejoró siendo hoy la norma y no una excepción. El tiempo de "balón en juego" creció considerablemente ya que el tiempo que se utiliza en luchar y retener la posesión es mayor. La tabla muestra estos cambios:

El "Balón en juego" creció continuamente desde 1991 aunque el ritmo de crecimiento ha, inevitablemente, sido menor. En el 2003 el tiempo de "balón en juego" subió a 33m 44s - un promedio de 42%. Esto es casi un 40% más que en RWC 1991. Finalmente, el 2003 tuvo un partido que llegó al 50% del tiempo con el balón en juego por primera vez en la historia. Una de las mitades de ese partido estuvo en juego durante 21m 49s - tan largo como un partido entero de RWC 1995.

DURACIÓN DEL PARTIDO

Los partidos son más largos en la actualidad porque hay además de la tradicional atención médica razones adicionales para detenerlo. Hay detenciones para los reemplazos (puede haber hasta 14 por partido), pedir información al Oficial de Televisión (que puede llevar hasta 2 minutos) y porque se rompe el equipo de comunicación. Al sumarse todo esto, el promedio supera los 90 minutos - con algunos partidos sumando hasta 20 minutos de tiempo adicionado.

CICLOS DE ACTIVIDAD / DETENCIONES

Los ciclos de actividad reflejan lo que sucede con el balón en juego - y con el incremento del tiempo hay consecuentes incrementos en los niveles de actividad - por ejemplo hay más pases, kicks y rucks / mauls. Una consecuencia es que ha bajado el promedio de detenciones y en años recientes se estabilizó al promedio a unas 95 por partido.

Comparando los promedios en partidos de los últimos 4 años (ver tabla 5). Puede notarse que el incremento del tiempo de balón en juego es mayor en rucks, kicks y pases.

RUCKS/MAULS (2ª FASE)

El promedio de rucks/mauls por partido era 147 (2002 - 130). El máximo en un partido fue 218, el mínimo 95, ó menos de la mitad del más alto. La mayor cantidad de 2ª fases por un equipo en un partido fue 132 - la menor 37. Hubo una notable diferencia entre los diez equipos. Italia, por ejemplo, tuvo en promedio casi el doble de segundas fases que Argentina

Tabla 6.

Promedio 2ª fase / partido	
Italia	96
Inglaterra	90
Nueva Zelandia	81
Australia	81
Sudáfrica	73
Irlanda	68
Francia	66
Escocia	59
Gales	59
Argentina	52



Promedio partido

Tabla 5.

	1999	2001	2002	2003
Rucks / mauls (2ª fase)	116	128	130	147
Pases	238	259	258	268
Kicks en juego	50	53	57	55
Relación kick/pase	1/ 4.6	1/4.9	1/4.5	1/4.8

PASES

En promedio hubo 268 pases por partido (2002 - 258). El máximo en un partido fue 352, el mínimo 187. El máximo de un equipo en un partido es 197 - el mínimo 56. Nuevamente, es notable la diferencia entre los nueve equipos - Inglaterra hizo casi el doble de pases que Argentina. Los promedios de los equipos son:

Tabla 7.

<i>Promedio pases por partido</i>	
Inglaterra	162
Nueva Zelandia	149
Italia	144
Francia	142
Australia	138
Gales	133
Scotland	129
Irlanda	118
Sudáfrica	113
Argentina	79

Esto muestra que alrededor del 80% de los movimientos con pases tuvo dos o menos pases. Esto ahora parece ser una constante y varía poco de año a año.

KICKS

El promedio por partido fue 55 (2002 - 57). La mayor cantidad de kicks en el juego abierto en un partido fue 96 - la menor 33. La mayor cantidad por un equipo fue 57 - la menor 12. Inglaterra lideró en pases, Italia en rucks mientras que Argentina pasó menos veces e Irlanda fue quien más pateó.

Tabla 8.

Promedio por partido	<i>Rucks Pases Kicks</i>		
INGLATERRA	90	162	26
FRANCIA	66	142	29
ITALIA	96	144	26
IRLANDA	68	118	37
SCOTLAND	59	129	27
GALES	59	133	27
ARGENTINA	52	79	31
AUSTRALIA	81	138	26
N. ZELANDIA	81	149	24
SUDÁFRICA	73	113	25

REEMPLAZOS

Desde que se aceptaron los reemplazos tácticos, su uso creció progresivamente al punto que el promedio de reemplazos por partido es 10 - muchos de los cuales suceden hacia el fin del partido. La siguiente tabla desglosa la cantidad de reemplazos - por lesión y tácticos - realizados en cada período de cinco minutos en partidos jugados en el 2003.

- 18 se hicieron en el descuento del segundo tiempo
- 113 dentro de los 15 minutos antes del final del partido
- 321 jugadores recibieron un cap al ingresar como suplente

DISPUTA DE LA POSESIÓN

La disputa por la posesión es un hecho clave del rugby - y el control de la posesión en el punto de contacto es tomado como un factor clave en lograr el éxito. Las tres áreas del juego donde la disputa es más intensa es el lineout, el scrum y el ruck y maul (juego de 2ª fase).

LINEOUT

En 2003, hubo, en promedio, 34 lineouts por partido, idéntico al 2002. No obstante, tal cantidad sigue siendo significativamente inferior que en el pasado cuando no era inusual tener más del doble de esa cantidad. El máximo en el 2003 fue 44 - el mínimo 19. Lo interesante fue que en los siete partidos en los que hubo menos de 30 lineouts jugó al menos uno de los dos equipos más exitosos del 2003 - Inglaterra o Nueva Zelandia. Aún así, la disputa en el lineout parece haber disminuido.

Tabla 9.

<i>Lineouts disputados</i>	
2003	67%
2002	70%
2001	75%

También, el control de posesión por parte del equipo que lanza el balón se ha mantenido en forma constante en los últimos tres años.

Tabla 10.

<i>Ganar el balón por el equipo que lanza</i>	
2003	82%
2002	80%
2001	80%

Esto sugiere que cuando se disputa un lineout se lo disputa en forma más efectiva. No obstante, la posesión la retiene quien lanza en 8 de 10 lineouts.

SCRUM

El promedio de scrums por partido está en descenso. En 2003, el promedio fue 19 en comparación con 21 en 2002 y 2001. El máximo en un partido fue 37 y el mínimo 11. El equipo que introdujo el balón retuvo posesión en forma casi constante en los últimos tres años, según indican los números:

2003	90%
2002	91%
2001	93%

Donde un equipo perdió la posesión en el scrum fue casi siempre porque cometió una infracción o el scrum debió jugarse nuevamente. Las pelotas "robadas" por el hooker son algo muy raro

RUCKS/MAULS (2ª FASE)

Ya se estableció que en promedio hay 147 segundas fases en un partido. Esto excluye las formaciones en que se cobró infracción.

En tales luchas por la posesión, se pierde la misma como resultado de una recuperación rival - por ejemplo, se perdió el control por la acción física del rival. Si bien los números de posesión perdida pueden variar, el promedio en el 2003 fue 7. Esto significa que el 95% de la posesión se retuvo en estas formaciones.

Por esto, se puede decir con respecto a la lucha por la posesión que el equipo con posesión la mantiene en enorme cantidad de casos.



- En lineouts, alrededor del 80%
- En scrum, alrededor del 90%
- En segundas fases, alrededor del 95%

PENALES

CANTIDAD E INCIDENCIA

En el 2003, el promedio de penales y free kicks cobrados en un partido fue 24, igual cifra que en el 2002. En el 2003, el máximo fue 34 y el mínimo 16. Hubo tres encuentros con 30 o más penales, siete con entre 26 y 30 penales, 17 con entre 20 y 25 y cinco con 19 o menos penales.

MOMENTO DE PENALIZACIÓN

En general, no hubo diferencias en la cantidad de penales cobrados en el primer y segundo tiempo. La mayoría de los penales se dieron en los primeros cinco minutos del partido y en tiempo de descuento al finalizar el partido.

CATEGORÍA DE FALTAS PENALIZADAS

La tabla 11 contiene penales otorgados en diez categorías - y muestra la comparación con los últimos 3 años.

UBICACIÓN DE LOS PENALES

20% entre los 22m y la línea de gol
 33% entre la línea central y los 22m
 33% entre los 22m rivales y línea central
 14% entre línea de gol y los 22m

Tabla 11.

	2003	2002	2001
	%	%	%
Ruck/tackle - infracción en el piso	46	43	44
Offside - backs/forwards/juego abierto	18	18	20
Scrum	14	14	12
Lineout	5	6	6
Invasión 10 metros	3	2	3
Juego sucio	3	4	4
Obstrucción	4	5	5
Tackle - temprano / tarde / peligroso	4	5	5
Maul - derribar	2	2	1
Varios	1	1	0
	100%	100%	100%

COCLUSIONES

- o Los puntos anotados mediante tries superaron los puntos anotado por penales en más del 50%
- o Los tries siguen siendo la manera de ganar partidos. En sólo 16 de más de 120 partidos jugados por las mejores 10 naciones desde 1999 ganó el equipo que apoyó menos tries.
- o Casi el 50% de los tries se marcaron con balón ganado en el lineout y el scrum. Los penales jugados rápidos fueron, no obstante, tan buena fuente de posesión como el scrum.
- o 80% de los tries fueron precedidos por 3 o menos fases
- o Casi 50% de los tries fueron precedidos por 3 o menos pases
- o El promedio de goles fue del 70%

- o Subió un 42% el tiempo del balón en juego
- o Los partidos duraron en promedio 90 minutos
- o Rucks y mauls promediaron 147 por partido
- o Los pases promediaron 268 por partido
- o Los kicks en juego abierto promediaron 55 por partido
- o Los partidos ahora pueden tener 2 y hasta 3 veces más segunda fase y pases que en partidos jugados en anteriores décadas
- o Hubo un promedio de 10 reemplazos por partido
- o Hubo un promedio de 34 lineouts por partidos - el 67% fue

- disputado. Se retuvo la posesión 82% de las veces
- o Hubo en promedio 19 scrums por partido - reteniendo la posesión el 90% de las veces.
- o Hubo en promedio de 24 penales por partido - 44% se otorgaron por infracciones en el piso en situación de tackle.
- o La mayoría de los penales se cobraron en el campo atacante
- o No hubo diferencia en la cantidad de penales sancionados por referís del Hemisferio Norte y Sur
- o Tarjetas amarillas - hubo una cada dos partidos, la mayoría por juego sucio. Pocas fueron por faltas técnicas
- o En más del 60% de los casos, el equipo no ofensor no pudo capitalizar el período con un jugador extra



La relación espacio - jugador

Las reglas de juego nos muestran el sistema de permisiones y sanciones que caracteriza al rugby, que no son más que el resultado de un complejo engranaje de relaciones entre los jugadores, el espacio, el tiempo y el material.



1.- INTRODUCCIÓN

Cuando iniciamos la obligada lectura de las reglas del juego lo hacemos con la esperanza de que al terminarlo seamos capaces de saber qué nos está permitido y qué nos está prohibido, aunque a menudo nos quedará oculta gran cantidad de información. Desde un punto de vista personal considero la relación jugador-espacio como uno de los elementos clave del juego, cuya información se vislumbra a través de las 22 reglas del juego. Por ello, en este artículo me propongo aportar algunas opiniones que permitan justificar la importancia de esta relación.

Para encontrar un punto de referencia sólido que nos permita resaltar la importancia del concepto espacio debemos, obligatoriamente, recurrir a las premisas establecidas por las teorías

sobre los orígenes y evolución del juego hasta el momento de su institucionalización. Autores como Conquet, Elias - Dunning y Marshall sostienen que las raíces del juego se remontan a las ancestrales prácticas lúdicas de representación de batallas entre dos ejércitos. En sí misma, una guerra significa la lucha por la conquista de un espacio físico en la que el vencedor será quien consiga invadir el territorio contrario. Podríamos decir que el juego del rugby es el resultado de un desafío a la invasión del territorio adversario convenida por los contendientes. Un partido de rugby es una declaración de "guerra civilizada" en el que cada punto conseguido es una batalla ganada.

Estas hipótesis nos sugieren algunos interrogantes como: ¿es el rugby una conquista por el espacio donde el ba-

lón es el pretexto de la lucha de los jugadores?, ¿cuál es el valor del espacio?, ¿cómo condiciona la dinámica del juego?, ¿cómo influye en las decisiones de los jugadores a nivel individual y colectivo?.....

2.- EL ESPACIO COMO OBJETIVO

En el rugby el espacio se convierte en el objetivo a alcanzar, perfilando un deporte fundamentado en la invasión del territorio contrario, lo que conlleva a no poder vencer al adversario sin haber superado su formación que, inicialmente, intentará oponerse al contrincante. Para conseguir un ensayo (objetivo en el plano horizontal) es imprescindible apoyar la pelota en el ingoal adversario, circunstancia que exige haber invadido completamente el territorio contrario. En el caso de un gol (objetivo en el plano verti-

cal) basta con una invasión parcial del terreno del adversario. De este modo se establece que cuanto más territorio invadido consiga un equipo, mayor oportunidad tendrá en puntuar. Por lo tanto, podemos definir el rugby como un juego de invasión.

Pero es obvio que para invadir un territorio contrario hay que saber, primero, cual es el propio. Es por ello que las reglas del juego establecen una prioridad fundamental: determinan los límites que dividen un territorio del otro y que de forma manifiesta distinguen "nuestro campo" de "su campo". Ésta es, en esencia, la función del fuera de juego al obligar a ambos equipos a mantener constantemente un enfrentamiento cara a cara.

Es precisamente en la resultante de la combinación de juego de invasión y enfrentamiento cara a cara donde encontramos dos de los rasgos distintivos del rugby respecto a los otros deportes colectivos:

- Se considera equipo atacante aquel que se encuentra en terreno adversario, y no quien disponga de la posesión del balón.

- Puesto que el objetivo a conseguir se sitúa detrás del equipo adversario, el principio fundamental para ambos equipos es el de AVANZAR (tanto para quienes disponen de la posesión del balón como para quienes intentan recuperarla).

3.- EL ESPACIO COMO LÍMITE

En el rugby, el espacio de juego dispone de dos fronteras que limitan el lugar donde los equipos pueden enfrentarse. En primer lugar nos encontramos con los límites que se sitúan detrás de ambos equipos que, en forma de líneas de ensayo y postes de gol, representan el objetivo a alcanzar. En segundo lugar, los límites que se sitúan en los laterales exteriores de ambos equipos que, en forma de líneas de lateral, representan el espacio máximo concedido para jugar. Así nos encontramos que el espacio profundo se convierte en el fin, mientras que el espacio lateral se convierte en el medio.

De tal forma se combinan estos dos elementos que la dinámica del juego se sucede en una alternancia constante de llevar el balón hacia el ingoal (eje profundo) o desplazarlo hacia los laterales (eje lateral). Pero además, puesto que el valor del try es independiente al lugar donde se consigue, hay que considerar que esto ocurre en cual-

quier punto del campo de juego. En la figura 1 se pueden distinguir las diferencias existentes en la dinámica del juego de los football actuales en base a los límites espaciales.

Teniendo en cuenta las consideraciones referentes a la alternancia de los ejes de juego, podemos justificar que:

- El juego sobre el eje profundo es el objetivo, puesto que es imposible puntuar más allá de las líneas de lateral.

- El juego sobre el eje profundo tenderá a provocar un desequilibrio espacial en el adversario puesto que éste intentará evitarlo a toda costa concentrándose en ese punto.

- El juego sobre el eje lateral es un medio para llegar al objetivo.

- El juego sobre el eje lateral tenderá a equilibrar espacialmente al adversario puesto que le bastará con des concentrarse para evitarlo.

- El equipo que mejor domine esta alternancia en el uso de ejes del juego será el que podrá garantizar una mayor CONTINUIDAD a sus acciones

4.- EL ESPACIO COMO MEDIO

Comentábamos anteriormente que la regla del fuera de juego obliga al constante enfrentamiento cara a cara entre los equipos. En sí misma esta regla, omnipresente en cualquier situación de juego, se fundamenta en el respeto a las distancias que deben mantenerse entre compañeros y adversarios.

Atendiendo a los principios de la regla del fuera de juego nos encontramos que cuando se produce una parada de la circulación del balón y/o de los jugadores (agrupamiento o reinicio del juego) automáticamente se establecen unas distancias a respetar. El espacio existente entre ambos equipos se considera como una zona neutral, un terreno de nadie que será preciso ocupar antes de invadir el territorio adversario (ver figura 2).

Es en la zona neutral donde se dirime la verdadera batalla del juego, el equipo que consiga hacerla retroceder o franquear será quien disponga de una mayor ventaja en aquella situación de juego. Esto justifica que los entrenadores establezcan objetivos que se-

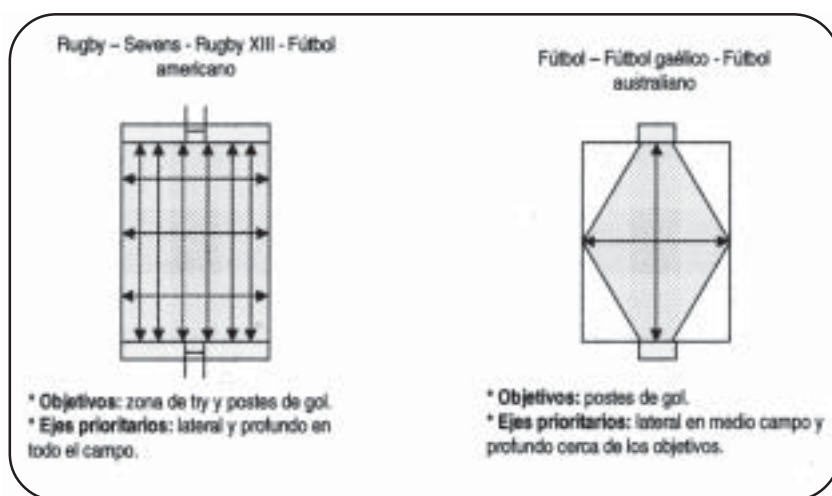


Fig. 1 El espacio como condicionante de la dinámica del juego en los "football" actuales

Por todo ello podemos concluir en que si los espacios laterales juegan en contra del equipo en posesión del balón, ¿por qué no considerarlos también como defensores? Así se plantea que una situación de partido se caracteriza por un equipo de quince jugadores con posesión del balón enfrentándose a un equipo de diecisiete oponentes: quince jugadores y dos líneas laterales.

cuenciados permitan ganar la pequeña batalla de la zona neutral. Así, los conceptos de línea de tackle y línea de ventaja deben entenderse como pasos previos a la consecución de la invasión total del territorio contrario. De esta forma, podemos decir que el juego del rugby se constituye como una lucha colectiva por espacio mediante un juego individual de distancias que se mantiene constantemente

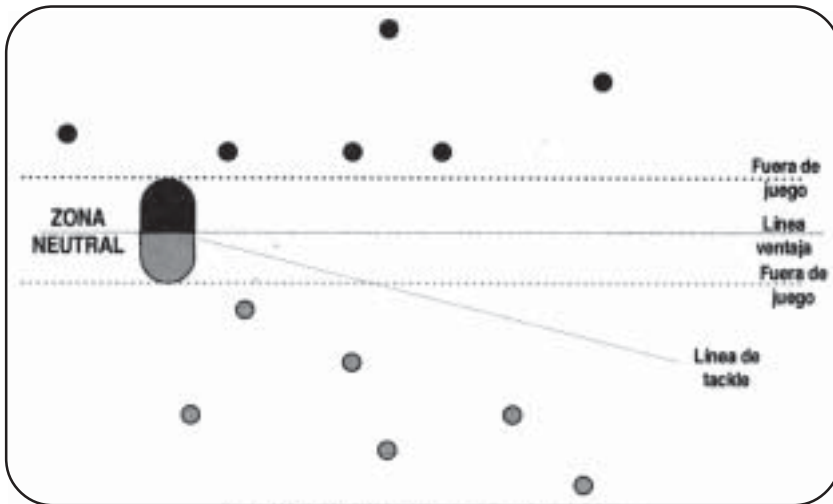


Fig. 2 Delimitación de la zona neutral de juego

te, es decir, creando PRESIÓN.

5.- EL ESPACIO COMO FUENTE DE INFORMACIÓN INDIVIDUAL

Aunque no sea muy ortodoxo, me permito la licencia de empezar este apartado con una pregunta:

¿Qué similitud y qué diferencia encuentras en las dos siguientes situaciones?:

- a) Situación 1x1 en medio campo.
- b) Situación 1x1 en el pasillo de 5m de lateral.

- Similitud: en ambos casos el objetivo, para el portador del balón, está situado en el mismo lugar: detrás de su adversario.

- Diferencia: en la situación a) el portador tiene un solo adversario directo (el oponente); mientras que en la situación b) el portador del balón tiene dos adversarios directos (el oponente y la línea de lateral).

Esto nos induce a pensar que la eficacia de las acciones dependerá, en gran medida, de la capacidad que tengan los jugadores en gestionar el espacio lateral. Es decir, es el espacio lateral (como medio) el que nos condiciona las formas de conseguir el espacio profundo (como fin). Si esto es así, la duda está servida: ¿qué espacio a gestionar le corresponde a cada jugador? Si repartimos los 15 jugadores de un equipo en los 70m. de espacio lateral que disponen para desplazar el balón o defenderlo, nos encontramos en que cada jugador debe gestionar un espacio de 4,6m. Así el jugador debe ser capaz de controlar todo cuanto ocurra en este espacio, también llamado espacio individual de interacción.

Más allá de ser una referencia exacta hay que considerar que los 4,6m. aumentan a medida que aumenta la distancia con el oponente directo. Esto significa que a más distancia, más espacio a controlar, más información a gestionar, más alternativas a realizar, etc. De esta forma, la distancia de enfrentamiento es una variable muy importante a considerar en el planteamiento de actividades y ejercicios. Los grandes jugadores son aquellos que son capaces de variar sus decisiones encontrándose a muy poca distancia de su adversario.

6.- EL ESPACIO COMO REFERENCIAL COMÚN

En el rugby, como juego colectivo de oposición-colaboración, la intelligen-

cia motriz, la constante toma de decisiones, la estrategia grupal y la lectura del juego adquieren una importancia destacadísima, consecuencia todo ello de compartir con los compañeros y adversarios los espacios de los que se obtiene la información. En realidad todos los niveles de eficacia individual están subordinados, en gran medida, a que los componentes de un mismo equipo sean capaces de unificar la información necesaria para sus tomas de decisiones. Cuando se comparten los espacios de información, es necesario establecer códigos de respuesta comunes, debiéndose, como resultado, entrenar tanto la lectura de la situación como la respuesta que le corresponde. Es el principio de l referencial común de juego.

En cualquier situación colectiva los jugadores captan la información que les ofrece el espacio intentando descifrar los mensajes que emiten los adversarios y, al mismo tiempo, la codificación de los mensajes con sus compañeros. Es lo que en la Tabla 1 se intenta explicar en las columnas, que deben entenderse como las fuentes de información que tienen los jugadores en función del rol que desempeñan en ese momento.

Pero, si por alguna cosa se caracterizan las situaciones colectivas de juego es por el cambio constante de roles que pueden producirse y las consecuencias que desencadena la simple acción de uno de ellos. En la situación representada en la Fig. 3 ¿podemos imaginarnos los cambios que suponen en la toma de información

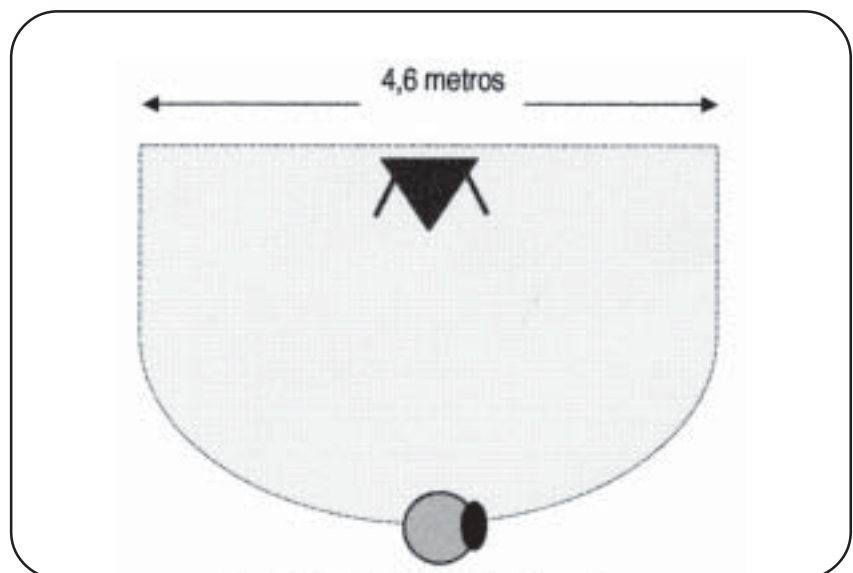


Fig. 2 Espacio individual de interacción

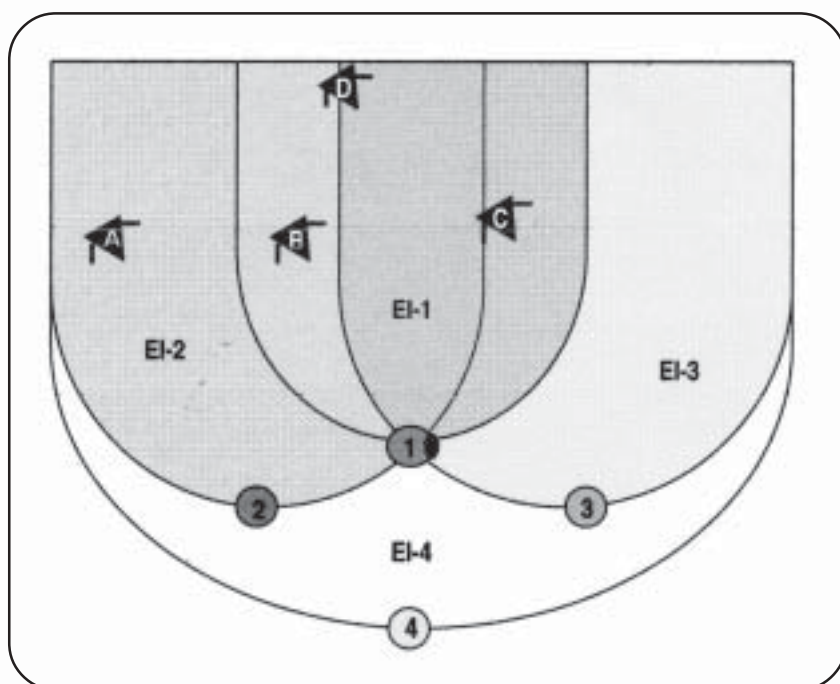


Fig.3 Esquema de distribución de los espacios individual de interacción y espacios comunes de información en una situación de organización colectiva ofensiva

EL ATACANTE	DEBE CAPTAR LA INFORMACIÓN...		
	... del espacio	... visual y gestual de	... auditiva de
1	Espacio Interacción 1	Adversarios B, C y D	Compañeros 2-3-4
2	Espacio Interacción 2	Adversarios A, B y D Compañeros 1 y 3	Compañero 4
3	Espacio Interacción 3	Adversarios C y D Compañeros 1 y 2	Compañero 4
4	Espacio Interacción 4	Adversarios A, B, C y D Compañeros 1, 2 y 3	

Tabla 1 Relación entre el rol atacante y las fuentes de información.

de todos los implicados si el jugador 1 pasa la pelota al jugador 3?

Por lo tanto, cada jugador debe centrarse en la información que contiene su espacio en un momento dado y ser capaz de leer, al mismo tiempo, otros espacios con el fin de anticiparse a un posible cambio de rol. Con ello conseguiremos que los jugadores sean capaces de APOYAR a sus compañeros de una forma eficaz. Así, podemos afirmar que la calidad de un jugador se demostrará por la capacidad que tenga de adaptarse, primero, y anticiparse, después, a un cambio de rol.

7.- ÚLTIMAS CONSIDERACIONES

Sobre todo lo anteriormente expuesto resumimos, a continuación, algunas de las ideas fundamentales que pueden

ser interesantes a nivel metodológico:

- En el proceso de formación del jugador, "su espacio" debe aumentar a medida que aumente su capacidad de lectura de la información. En la construcción de ejercicios utilizar la referencia de 4,6m. ó 5m de ancho por jugador de un equipo que participe en la actividad, ésta es la proporción que se da en el juego.

- El espacio individual de interacción es el espacio mínimo que el jugador debe ser capaz de gestionar y a partir del cual se podrán compartir espacios comunes y construir proyectos colectivos.

- El fuera de juego debe estar siempre presente en todos los ejer-

cicios, puesto que es la regla que da sentido a que atacantes y defensores deban avanzar.

- El jugador útil es aquel que es capaz de adaptarse a un cambio de rol inmediato, procesando los nuevos espacios de información a medida que cambia de rol. Hay que garantizar el apoyo constante a los compañeros.

- El juego sobre el eje profundo tiende a desequilibrar la relación de fuerzas, mientras que el eje sobre el eje lateral equilibra la relación entre oponentes. En la alternancia del juego en un eje o en otro se encuentra la clave de la continuidad.

- Cada partido es una gran guerra en la que hay que ir ganando pequeñas batallas. Invadir el espacio neutral es meter en presión al adversario.

A modo de conclusión, una reflexión final: en el rugby disponemos de varios ejemplos que nos confirman la importancia que adquiere el espacio lateral en la dinámica del juego. Basta con echar un vistazo a un partido de Seven: ¿Por qué jugándose con las mismas reglas y en el mismo espacio la dinámica del juego y las exigencias de los jugadores son tan distintas? Porque en el Seven el espacio individual de interacción es de 10m. por jugador, el doble que en el rugby. Esto significa que el Seven es, simplemente, otro deporte.

Por David Carreras

Entrenador Nacional de Rugby
Doctor en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte
Departamento Deportes Colectivos INEFC-Lleida

Este artículo fue escrito por el Doctor en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, David Carreras con quien nos une una estrecha amistad cimentada en el respeto mutuo y en la conciencia de saberlo un estudioso de nuestro deporte. Le agradecemos mucho a David que nos haya permitido publicar su artículo y que nos dejara "argentinar" algunos términos.

Mario Barandiarán

Identificando y analizando tendencias

Un Mundial con 20 equipos de distintos estándares, niveles de desarrollo y aspiraciones - jugando 48 test - matches en cinco semanas - es un interesante muestrario de lo que es el rugby, y además ofrece a los estudiosos una oportunidad ideal de identificar y estudiar tendencias. Por ello, después de cada Mundial el Centro de Análisis del Juego del IRB produce un estudio que junto al análisis individual de cada uno de los partidos provisto por Unisys es la base de esta nota.





Cabe recordar que cada cuatro años el IRB usa a RWC para ver donde está el rugby, organizando una Conferencia del Juego después de cada torneo. Por ello, ¿cuánto evolucionó el rugby en cuatro años desde el Mundial anterior? ¿Qué nos dijo el 5º Mundial del estado del rugby? ¿Se mantuvieron las tendencias identificadas en 1995, en el último Mundial amateur? Los primeros intentos por identificar y cuantificar patrones de juego comenzaron a principios de los 90s cuando el Dr. Keith Lyons, entonces a cargo del Centro de Análisis de la University of Wales Institute Cardiff - UWIC, junto a sus asistentes Alun Carter y Gareth Potter, comenzó a diseminar el rugby en sus partes componentes. En 1995, poco después del Mundial, Lyons, Carter y Potter, con la ayuda del ex referí internacional Corris Thomas, publicaron una serie de estudios por demás pioneros sobre el torneo. El Análisis del Juego del Rugby, llamado entonces Análisis Estadístico, había nacido. Podía entregar un limitado, aunque objetivo y desafiante análisis de ciertos aspectos del rugby que hasta entonces eran materia de debate emocional - esto fue algo realmente revolucionario.

Recuerdo que el tiempo "del balón en juego" me llamó la atención ya que el tema del manejo del tiempo salía a la luz por primera vez. Comparado a RWC 1991, el promedio de tiempo del balón en juego creció en casi diez minutos (8m 31s) en el 2003, un destacable incremento de casi 35%. El crecimiento fue bastante parejo durante los tres ciclos de cuatro años: de 24m 48s (31%) en 1991, subió a 26m 43s (33%) en 1995, luego a 30m 35s (38%) en 1999 y finalmente a 33m 17s (42%) en 2003. Cabe destacar que sólo cuatro de 48 partidos en RWC 2003 "cayeron" debajo de los 30 minutos de tiempo del balón en juego (los cuatro promediaron más de 29 minutos) - Irlanda v Rumania tiene la mejor marca, en 1999, con 37m 57s. Hubo otros dos partidos que superaron la mágica barrera de los 37 minutos - el apasionante Inglaterra v Samoa (37m 32s) y el partido clave Inglaterra v Sudáfrica (37m 02s). El ya clásico Nueva Zelanda v Gales quedó muy cerca con 36m 58s. No sorprende que Inglaterra figure en dos de los partidos que mejor "relación costo por entrada" hubo en el torneo, ya que encabezan la lista de equipos con mejor "tiempo de balón en juego" con un pro-

medio de 20m 50s, seguidos de cerca por Nueva Zelanda con 20m 41s - siendo estos los únicos que pudieron quebrar la gran barrera de los 20 minutos. Les siguió Irlanda con 18m 42s y Argentina con 18m 40s, a su vez seguidos por Australia con 17m 53s - un promedio afectado por la final en la que sólo tuvieron el balón en 13 de los casi 31 minutos. Namibia (11m 21s) Georgia (12m 03s), Uruguay (12m 59s), Tonga (13m 26s) y Japón (13m 42s) quedaron en la otra punta. Es interesante de leer el resto de la lista: Estados Unidos tuvo un promedio de 15m 02s por partido, Fiji 15m 21s, Gales 15m 26s, Rumania 15m 29s en el medio de la tabla. El tiempo de balón en juego de Canadá, de 16m 42s fue superior al de Sudáfrica de 16m 29s mientras que Escocia, con 17m 41s, Samoa 17m 40s, Francia con 17m 20s e Italia con 17m 13s son el siguiente escalón. Y esto es sólo la punta del iceberg.

De pronto, gracias al análisis por video y la evaluación estadística, el juego reveló algunos de sus secretos ocultos. Mas significativo aún, la computación estadística de todos los partidos jugados en un período de cuatro años le dio al IRB, quien escribe las

reglas, una herramienta sin igual para monitorear las tendencias en el rugby y los efectos de los cambios de reglas y sus variaciones experimentales. Ahora el Centro para el Análisis del Juego, a cargo de Corris Thomas, le da a la entidad valiosa "inteligencia" sobre el juego y la forma en que operan las leyes. En definitiva, es claro que el rugby en su conjunto es una madeja de equilibrio legal y responderá a cualquier cambio de reglamentación - al margen de su propósito sugerido y significado percibido - de manera algo tempestuosa. Por ello quien hace las reglas tiene en su visión no ser proclive a las modificaciones reglamentarias.

"Fundamentalmente no hay nada malo con el juego hoy," dijo el Presidente del IRB, Dr. Syd Millar. Ex pilar internacional de Irlanda y los British Lions, Millar lideró el influyente Comité Técnico del IRB durante más de una década. "La situación del tackle necesita ser más prolija y algunos aspectos en el centro de la cancha ajustarse, pero en esencia el rugby goza de buena salud," agregó. De hecho, el análisis

subjetivo de los 48 partidos del Mundial y el estudio estadístico tienden a sostener esta afirmación. Los parámetros del juego parecen haberse estabilizado.

En una especie de poético acto de justicia, el capítulo final del debate "revisionista" de mediados de los '90 sobre el valor del scrum en el contexto del juego se escribió en el césped del Telstra Stadium de Sydney el pasado noviembre. Y en cierta medida, el triunfo de Inglaterra volvió a enfatizar algunas de las clásicas virtudes del rugby, entre ellas el scrum como una formación fundamental del juego. Es interesante notar que la incidencia del scrum casi no varió desde 1999. Hubo, en promedio, 21 scrums por partido en RWC 2003 y 22 en RWC 1999 - esto desde los días de 1991 (37 scrums por partido) y 1995 (27). A pesar del debate, la cantidad no varió lo que sugiere que el juego se estableció en un patrón de juego general o que las estadísticas no son reales, lo que requiere otro tipo de escrutinio. El status quo pareciera cambiar levemente en el lineout - la otra principal

fuente de obtención primaria y desde donde se marcan el 30% de los tries - aunque las razones no están claras. Entre 1991 y 1995 durante la llamada Moratoria a las Reglas (no hubo alteración de las mismas) el promedio de lineouts por partido se mantuvo relativamente constante - 38 en RWC 1991 y 37 en RWC 1995. En 1999, por entonces ya se permitía levantar y casi invariablemente el balón pasó a ser propiedad del equipo que lo introducía, el promedio de lineouts por partido cayó en casi 30%, a 30 por partido. Las interesantes estadísticas provistas por Corris Thomas sugieren que la tendencia está cambiando levemente, y el lineout recupera su "status" al subir el promedio un 10% de 30 a 33 lines por partido. ¿Tendrá algo que ver con la renovada confianza de los equipos en su defensa, más proclives a pelear el line y hasta a ganarlo?

Pero el rugby es un juego "raro", ¿como venimos diciendo desde hace años! Tan pronto como pensamos que hemos encontrado respuesta a las eternas dudas del juego se genera una





especie de información no "convencional" que nos hace pensar. Uno de los aspectos fascinantes de las estadísticas de partidos es que sólo cuentan parte de la historia, sin importar cuan reveladoras o precisas sean. Lo que las estadísticas no dicen es como los partidos pueden ganarse o perderse de repente por un mal pique del balón o un momento de inspiración divina; como se patean los drops bajo presión para ganar partidos, como se quiebra la línea con un preciso cambio de paso, como un sutil pase dado en el momento justo marca la diferencia entre apoyar un try o no, como los jugadores pequeños pueden robarle el balón a los más grandes en el lineout, como tackles de esos que duelen hasta la medula pueden generar la recuperación de la pelota y dejar marcas psicológicas en el rival, como una lesión a un jugador clave puede tirar por la borda el plan de juego, etcétera, etcétera.

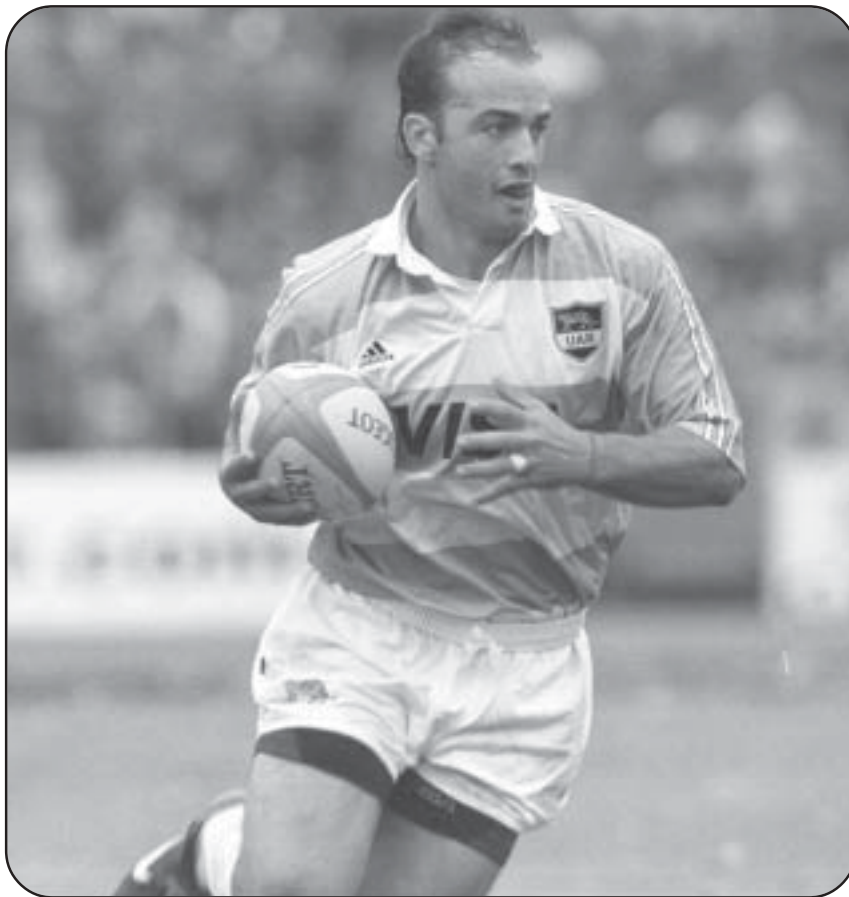
En otras palabras, el mejor y más ex-

haustivo análisis de un partido no permite tomar en cuenta los factores cualitativos y de personalidad que hacen del rugby un deporte tan apasionante. ¿Cómo podría uno medir la sangre fría de Jonny Wilkinson, el explosivo amague de Shane Williams, el indestructible espíritu de Keven Mealamu o las dotes de liderazgo de Martin Johnson?

El partido con mejor "costo por entrada" de RWC 2003, Irlanda v Rumania, ilustra tanto el valor como las limitaciones del análisis estadístico. El resultado - Irlanda 45 Rumania 17 (5 tries a 2) - sugiere que fue una aplastante victoria irlandesa. Pero varias de las estadísticas dan otra versión. La posesión fue pareja, 50/50, Rumania dominó territorialmente 66% contra el 34% de Irlanda y estuvo más tiempo en los 22 metros del rival (9 minutos contra 5 de Irlanda). Los rumanos jugaron un rugby más dinámico con 81 rucks y mauls (Irlanda 59) mientras

que los aperturas tocaron casi igual cantidad de balones - 45 el rumano, 42 el irlandés. El apertura de Rumania corrió con el balón cuatro veces (9%) contra las cinco de su rival (12%); el rumano pasó el balón 26 veces (58%) y el irlandés 16 veces (38%) y así sucesivamente. Los dos equipos cometieron casi la misma cantidad de infracciones - 13 de Irlanda y 12 de Rumania, de los cuales cuatro patearon a los postes.

Allí se acaban las similitudes. El apertura irlandés David Humphreys convirtió los cuatro penales (100%) mientras que Ionut Tofan sólo uno de cuatro (25%). Irlanda obtuvo sus 13 lineouts y robó dos de los 19 envíos rumanos. Por lo visto, queda claro que el plan de juego rumano incluía buscar el error irlandés, y funcionó: sucede que los rumanos no pudieron implementar la segunda parte de este plan, que era la defensa. La estadística más significativa del partido tiene



que ver con los quiebres de la línea defensiva - 8 quiebres irlandeses (cinco tries) a dos quiebres rumanos (dos tries). El tackle fue un aspecto negativo de los rumanos, completando sólo 85 de los 124 tackles (69%). Por su parte, Irlanda absorbió la presión con mayor aplomo, tackleando el 83% (94/113) - pudieron generar quiebres eficientemente en un partido que ganaron con mucha mayor dificultad que lo que indican el tanteador y las estadísticas.

Significativamente, el promedio de penales y free-kicks otorgados cayó de 29 en 1999 a 24 en el 2003 - una reducción del 20%. Esto se cancela con el crecimiento del 20% entre 1995 y 1999, al que se llegó por un llamado del IRB a los referis en lo que fue el primer Mundial profesional para que fueran más estricto en temas de disciplina. El número total de penales y free-kicks creció de 32 a 41. La caída en la cantidad en 2003 es prueba de que esta actitud disciplinaria surtió efecto y el deporte se está afianzando en 22 a 25 penales por partido.

Dividiendo la cantidad de penales que

concedió cada país participante se revela una situación sorprendente. Extrañamente Gales parece liderar la escala del horror con 72 penales en cinco partidos seguido por Irlanda con 67; también sorprende que Argentina, con 34 penales concedidos en cuatro partidos, sea el equipo más disciplinado. El promedio de penales por partido tiene a Gales y Georgia al frente con 14,5 penales / partido cada uno. Una revisión más refinada sugerida por Corris Thomas toma en consideración la proporción de penales concedidos por un equipo en todos sus partidos en comparación con los de sus rivales. Esto, argumenta el analista del IRB, toma en cuenta tanto la cantidad de penales y el estilo del arbitraje, que también debe considerarse. Usando el método de Thomas, se confirma que Argentina fue el equipo más disciplinado con el 41%, seguido por Samoa con el 42% y Canadá con el 43% mientras que Rumania con el 59% fue el más sancionado, seguido por Georgia 57%, Italia 56% y Gales e Irlanda con 55% cada uno.

Según los números de Thomas, el 46%

de los penales se cobraron por infracciones en el piso a partir de una situación de ruck/tackle, mientras que el off-side quedó a un distante segundo lugar con 19%. El scrum sigue siendo muy penalizado (13%) pero el lineout ya no es la batalla ilegal que solía ser puesto que los penales generados allí bajaron hasta el 4%.

La buena noticia es que mejoró la disciplina y no se mostraron tarjetas rojas durante los 48 partidos del Mundial. Hubo 28 tarjetas amarillas en 20 partidos, lo que significa que en el 60% de los partidos (28) no hubo jugadores sancionados con el sin bin. Quince tarjetas amarillas fueron presentadas por ofensas técnicas mientras que las restantes 13 fueron por juego sucio (3) y tackle peligroso (10). Cuatro equipos - Australia, Irlanda, Japón y Uruguay - no recibieron tarjetas mientras que Francia recibió cinco en siete partidos y Tonga tuvo cuatro en igual cantidad de partidos. Mientras que la información producida por el Análisis de Partidos es sobre todo cuantitativa, la riqueza de esta información radica en que revela un patrón general, que fue bastante constante en los equipos que pelearon por el título: Inglaterra, Australia, Nueva Zelanda y Francia fueron los mejores en la mayorías de las áreas mientras que Sudáfrica, Irlanda y Argentina estuvieron cerca. Namibia tuvo los peores registros en todas las categorías, aunque Georgia y Uruguay tuvieron también una mención. Inglaterra tuvo el mejor scrum (100%), el mayor promedio de posesión (67,71%), seguido de Nueva Zelanda (59,86%), el mayor promedio de "balón en juego" con 20m 50s y más significativo fue que tuvo el "uso más eficiente del balón en posesión" con 2,81 puntos por minuto de posesión (Australia quedó segundo con 2,74 puntos/minuto). La defensa de Sir Clive Woodward fue una de las más eficientes con el 86,7% de los tackles, sólo mejorado por los 88,85% de Australia. Claro que estos porcentajes pierden validez cuando en los segundos finales de una batalla titánica contra Australia, los ingleses tienen a un Jonny Wilkinson. Su drop, el octavo de Inglaterra, marcó un nuevo récord del torneo y los mundiales, pero más impresionante aún, logró la victoria ante un agotado equipo australiano.



Duelo de hinchadas



URBA

Rugby de Buenos Aires