

PILAR

AREA	REQUERIMIENTO	A TENER EN CUENTA
SCRUM	SOLIDEZ	Posición del cuerpo Posición de las piernas y pies
	FORMACION Y DESEMPEÑO CORRECTO	Espalda derecha Cabeza levantada Asimiento con el hooker Asimiento con los rivales
	TRANSMITIR FUERZA	Estabilidad Control transmisión de fuerza de atrás Actuación sobre 1ª línea de atrás disciplina y fortaleza mental poder físico
LINE-OUTS Y SALIDAS	APOYO SALTADORES	apoyo por quien va por la pelota en el aire protección del mismo Cierra brechas
	RESPUESTA ACERTADA A LOS DISTINTOS REQUERIMIENTOS DEL JUEGO	Desempeño en desvíos y cacheteos Desempeños en pelotas descontroladas Convergencia sobre la caída de la pelota Velocidad de agrupamiento Desprendimientos (con la pelota y en apoyo) Mantener la vista en la pelota Mantener distancia en los line-out Atención
JUEGO DE CONTACTO RUCK Y MAUL	MANTENER POSESION	Velocidad de llegada Control sobre el cuerpo y la pelota Defensa de la pelota
	TAREAS DE RECUPERACION	Mantenerse sobre sus pies luego del contacto Toma de decisiones Apoyo
	APOYO	Actitud sobre la pelota y el rival y giro de su portador Posición del cuerpo Asimiento Empuje
JUEGO DE CONTACTO RUCK Y MAUL	DESEMPEÑO CORRECTO EN INICIO-DESARROLLO DE FORMACIONES	
	DEFENSA	ATACAR AL RIVAL RAPIDA Y AGRESIVAMENTE
DEFENSA	ATACAR AL RIVAL RAPIDA Y AGRESIVAMENTE	Actitud sin la pelota y hacia el rival Presión Control Actividad = apoyo Velocidad de reacción TACKLE
	PORTANDO LA PELOTA	MANTENCIÓN DE POCESION DAR CONTINUIDAD IR HACIA ADELANTE.
		Destreza para correr Destreza para pasar y manejo de pelota Carrera=fuerza=habilidad=dirección Toma de decisiones Capacidad de penetración

HOOCKER

AREA	REQUERIMIENTO	A TENER EN CUENTA
SCRUM	SALIDA Y CORRECTA FORMACION	Calidad de hooking Posición del cuerpo Posición de las piernas
	LIDERAZGO DE SU PACK	Asimiento con sus pilares Presión hacia adentro de brazos espalda derecha, cabeza levantada
	CONCENTRAR Y TRANSMITIR FUERZAS	Transmisión de la fuerza de su pack al pack rival Liderazgo de su pack Ordenes y manejo del pack Conocimiento de su función Acción sobre la 1ª línea rival Estabilidad y control Disciplina, inteligencia y fortaleza mental Poder físico
LINE-OUTS Y SALIDAS	LLEVAR SU PACK A GANAR LA PELOTA	
	LANZAMIENTO MATEMATICO Y SINCRONIZADO DE LA PELOTA	Calidad de lanzamiento Fuerza, timing, regularidad y entendimiento con los saltadores Apoyo a su pack Recepción de desvíos, cacheteos y pelotas descontroladas
JUEGO DE CONTACTO RUCK Y MAUL	JUEGO EN LA BOCA DEL LINE-OUT	defensa de la pelota Relevo del medio scrum y toma de decisiones Apoyos en desprendimientos Boca del line, lado ciego del ruck y maul del line, ataque Presión sobre el medio contrario y sobre pelotas descontroladas en la boca del line Actitud ante ataques del rival por la boca del line
	MANTENER POSESIÓN	Velocidad de llegada Control sobre el cuerpo y la pelota Defensa de la pelota ante el contacto Mantenerse sobre sus pies luego del contacto
	TAREA DE RECUPERACION	Toma de decisiones Apoyo Actitud ante la pelota en poder del rival, y giro de su portador Posición del cuerpo Asimiento Empuje
JUEGO DE CONTACTO RUCK Y MAUL	APOYO	Actitud en maul, ruck y lines, por ser jugador que queda afuera
	DESEMPEÑO CORRECTO EN INICIO, DESARROLLO Y FORMACIONES	
DEFENSA	ATACAR AL RIVAL RAPIDA Y AGRESIVAMENTE	Actitud sin la pelota y hacia el rival Presión Control Actividad = apoyo Velocidad de reacción TACKLE Tarea boca del line y lado ciego en mauls y rucks
	DEFENSA	ATACAR AL RIVAL RAPIDA Y AGRESIVAMENTE

PORTANDO LA PELOTA	MANTENCIÓN DE POCESSION DAR CONTINUIDAD IR HACIA ADELANTE.	Destreza para correr Destreza para pasar y manejo de pelota Carrera=fuerza=habilidad=dirección Toma de decisiones Capacidad de penetración

SEGUNDA LINEA

AREA	REQUERIMIENTO	A TENER EN CUENTA
SCRUM	SALIDA Y CORRECTA FORMACION GENERAR FUERZA Y TRANSMITIRLA	Posición del cuerpo Posición de las piernas Cabeza levantada, espalda derecha Asimiento y presión sobre la 1ª línea Entrar bajo y hacia arriba Mirar la pelota Sincronización Calidad y capacidad de empuje hasta que salga la pelota Mentalidad de empuje hacia adelante Adaptabilidad Poder físico
LINE-OUTS Y SALIDAS	RECEPCION CONTROLADA EN EL AIRE RESPUESTA A LOS DISTINTOS REQUERIMIENTOS DEL JUEGO	Percepción espacio tiempo Salto : agilidad. Altura, furia (hacia arriba y al retornar al piso) Fortaleza en la disputa aérea Control sobre la pelota, con 2 manos, 1 mano, mano derecha e izquierda Tomada la pelota, la ofrece al apoyo y la defiende con seguridad En salida toma la pelota yendo hacia adelante Carga en salidas propias Variaciones en el salto, 3 alternativas Desprendimiento con la pelota Apoyo en desprendimientos Apoyo y convergencia sobre la caída de la pelota = posición del cuerpo
JUEGO DE CONTACTO RUCK Y MAUL	MANTENER POSESIÓN TAREA DE RECUPERACION APOYO DESEMPEÑO CORRECTO EN INICIO, DESARROLLO Y FORMACIONES	Velocidad de llegada Control sobre el cuerpo y la pelota Defensa de la pelota ante el contacto Mantenerse sobre sus pies luego del contacto Toma de decisiones Apoyo Actitud ante la pelota en poder del rival, y giro de su portador Posición del cuerpo Asimiento Empuje Posición del cuerpo (baja = entrar de abajo hacia arriba, que se sienta el cambio)
DEFENSA	ATACAR AL RIVAL RAPIDA Y AGRESIVAMENTE	Actitud sin la pelota y hacia el rival Presión Control Actividad = apoyo Velocidad de reacción TACKLE , calidad y cantidad, de abajo hacia arriba

PORTANDO LA PELOTA	MANTENCIÓN DE POCESION DAR CONTINUIDAD IR HACIA ADELANTE.	Destreza para correr Destreza para pasar y manejo de pelota Carrera=fuerza=habilidad=dirección Toma de decisiones Posición del cuerpo al correr Ataque en el inicio de la 2ª fase Capacidad para correr hacia el rival y cambiar de dirección en el momento del contacto
---------------------------	--	--

ALA : Estructura física/anticipación, lectura del juego actitud hacia el contacto,

AREA	REQUERIMIENTO	A TENER EN CUENTA
SCRUM	FORMACION SOLIDA Y CORRECTA CONSOLIDAR	Posición del cuerpo, piernas, cabeza Asimiento y de brazo y asimiento Espalda derecha y presión sobre su pilar Mirar la pelota Estabilidad y control Empuje hasta que salga la pelota Desprendimientos en tornillos Apoyo en movimientos 3ª líneas y medio scrum
LINE-OUTS Y SALIDAS	RECEPCION CONTROLADA EN EL AIRE RESPUESTA ACERTADA A LOS DISTINTOS REQUERIMIENTOS DEL JUEGO (de acuerdo a su función y características) APOYO Y APUNTALAMIENTO RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACION	Percepción espacio tiempo Salto : agilidad. Altura, furia (hacia arriba y al retornar al piso) Fortaleza en la disputa aérea Control sobre la pelota, con 2 manos, 1 mano, mano derecha e izquierda Defensa pelota y disponibilidad Carga, tomar la pelota yendo hacia adelante Variaciones del juego Apoyo y apuntalamiento por quien va por la pelota, protección Convergencia sobre la caída de la pelota Desempeños en desvíos, cacheteos y pelotas descontroladas Cierra brechas Desprendimientos con la pelota y en apoyo Atención y vista en la pelota Corta line-out rival, con o sin pelota
JUEGO DE CONTACTO RUCK Y MAUL	MANTENER POSESIÓN TAREA DE RECUPERACION APOYO DESEMPEÑO CORRECTO EN INICIO, DESARROLLO Y FORMACIONES	Llegada rápida Decisión acertada Control sobre el cuerpo y la pelota Defensa de la pelota ante el contacto Mantenerse sobre sus pies Apoyo Actitud ante la pelota en poder del rival Bloqueo de paleta y giro del portador Apoyo y apuntalamiento Recuperación y consolidación de la posesión Mantiene disponible la pelota Posición del cuerpo Deja la pelota de su lado luego del tackle

DEFENSA	ATACAR AL RIVAL RAPIDA Y AGRESIVAMENTE	Actitud y actividad = juego sobre la pelota Presión Control Cobertura Velocidad de reacción y de llegada Desempeño en la organización defensiva del equipo Line-out : presión sobre medios Presiona TACKE : Seguridad Contundencia Velocidad Tackles altos y bajos Hacer perder la posesión de la pelota
PORTANDO LA PELOTA	MANTENCIÓN DE POSESION DAR CONTINUIDAD IR HACIA ADELANTE	Juego sobre la pelota, apoyo en defensa y ataque Destreza para correr Destreza para pasar y manejo de pelota Carrera=fuerza=habilidad=dirección Toma de decisiones Timing para desprenderse de la pelota

OCTAVO

AREA	REQUERIMIENTO	A TENER EN CUENTA
SCRUM	FORMACION SOLIDA Y CORRECTA GENERAR FUERZA Y TRANSMITIRLA CONDUCCION, MANEJO DE PELOTA, LIBRACION	Posición del cuerpo, piernas, cabeza Espalda derecha Entrar de abajo hacia arriba Punto de empuje sobre 2ª línea Asimiento y de brazo y asimiento Mirar la pelota Capacidad de empuje y coordinación Toma de decisiones : llevar, liberar tornillos, levantarse con la pelota Destreza para llevar la pelota y liberar Destreza para levantarse con la pelota y jugar Coordinación con medios, wing forwards, y demás forwards
LINE-OUTS Y SALIDAS	RECEPCION CONTROLADA EN EL AIRE RESPUESTA ACERTADA A LOS DISTINTOS REQUERIMIENTOS DEL JUEGO (de acuerdo a su función y características) APOYO Y APUNTALAMIENTO RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACION	Percepción espacio tiempo Salto : agilidad. Altura, furia (hacia arriba y al retornar al piso) Fortaleza en la disputa aérea Control sobre la pelota, con 2 manos, 1 mano, mano derecha e izquierda Defensa pelota y disponibilidad Carga, tomar la pelota yendo hacia adelante Variaciones del juego Apoyo y apuntalamiento por quien va por la pelota, protección Convergencia sobre la caída de la pelota Desempeños en desvíos, cacheteos y pelotas descontroladas Cierra brechas Desprendimientos con la pelota y en apoyo Atención y vista en la pelota Corta line-out rival, con o sin pelota
JUEGO DE CONTACTO RUCK Y MAUL	MANTENER POSESIÓN TAREA DE RECUPERACION APOYO DESEMPEÑO CORRECTO EN INICIO, DESARROLLO Y FIN DE FORMACIONES	Llegada rápida Decisión acertada Control sobre el cuerpo y la pelota Defensa de la pelota ante el contacto Mantenerse sobre sus pies Apoyo y apuntalamiento Actitud ante la pelota en poder del rival Bloqueo de paleta y giro del portador Recuperación y consolidación de la posesión Asimiento y empuje Mantiene disponibilidad de la pelota Posición del cuerpo Deja la pelota de su lado después del tackle

DEFENSA	ATACAR AL RIVAL RAPIDA Y AGRESIVAMENTE	Actitud y actividad = juego sobre la pelota Presión Control Cobertura Velocidad de reacción y de llegada Desempeño en la organización defensiva del equipo Line-out : presión sobre medios Presiona TACKE : Seguridad Contundencia Velocidad Tackles altos y bajos Hacer perder la posesión de la pelota
PORTANDO LA PELOTA	MANTENCIÓN DE POSESION DAR CONTINUIDAD IR HACIA ADELANTE	Juego sobre la pelota, apoyo en defensa y ataque Destreza para correr Destreza para pasar y manejo de pelota Carrera=fuerza=habilidad=dirección Toma de decisiones Timing para desprenderse de la pelota

MEDIO SCRUM : Liderazgo, conocimiento del juego, comanda línea de forwards

AREA	REQUERIMIENTO	A TENER EN CUENTA
PASE	RAPIDO RECISO CONTROLADO	Está siempre en correcta posición para tomar y pasar Utiliza el tiempo de pasa que corresponde a la situación de juego Pasa sin dar un paso y sin movimiento de retroceso Apoyo pies, visión ángulo de pase varia fuerza y velocidad
JUEGO CON EL PIE	PRECISO	Saca patada con rapidez y comodidad Domina todo tipo de patadas Usa ambas piernas Pone en juego después de patear Decisiones acertadas Fuerza de la patada Kicks defensivos y ofensivos
DEFENSA	ATAQUE AL RIVAL	Presión al medio rival Presión al medio apertura rival Cobertura campo y 2ª línea defensa TACKE, seguro y rápido Penales y F Kicks organiza la defensa de los forwards Control
APOYO REUBICACION	MANTNERSE CERCA DE DONDE SE DESARROLLA EL JUEGO ESTAR PRESTO PARA INTERVENIR EN EL JUEGO	Sabe ubicarse de acuerdo a la lectura que hace del juego Facilidad para hacerse de la pelota
TOMA DE DECISIONES LIDERAZGO ESTRATEGIA PERCEPCIÓN	TOMA DECISIONES CORRECTAS DAR ORDENES CLARAS Y CORRECTAS JUNTO CON EL MEDIO APERTURA COSTITUIR CENTRAL DE INTELIGENCIA DEL EQUIPO	Elección forma de juego Juego del line-out, decisiones Juego base del scrum conducción del pack y del equipo Ascendencia Paso del juego agrupado a desplegado y viceversa decisiones Contribuye al rápido tránsito de áreas congestionadas a áreas descongestionadas Juego cada lado Momento en que hace salir la pelota Lectura del juego Entendimiento con el ocho y apertura Conocimiento del juego
SCRUM	CORRECTA ENTRADA DE LA PELOTA Y DESENCADENAMIENTO DEL JUEGO	Lanzamiento de la pelota Manejo del pack entendimiento 8º y 3ª líneas
LINE-OUT	CORRECTA DECISION PARA ALCANZAR UNA POSECION CONTROLADA EN LOS LANZAMIENTOS PROPIOS	Manejo del line-out Ordenes claras, precisas, concretas y entendidas por todos

PORTANDO LA PELOTA	<p>MANTENER POCESION</p> <p>DAR CONTINUIDAD</p> <p>IR HACIA ADELANTE</p>	<p>Juego en la zona de la pelota, apoyo</p> <p>Destreza para correr</p> <p>Destreza en todo tipo de pases</p> <p>Carrera = velocidad, habilidad y fuerza</p> <p>Capacidad de poner la pelota adelante del pack</p> <p>manejo de los tiempos y ritmo de juego</p>
PENALES Y FREE-KICKS	<p>DECISIONES CORRECTAS</p> <p>BIN EJECUTADAS</p>	<p>Toma de decisiones</p> <p>Aprovechamiento de oportunidades</p> <p>Organización defensiva y ofensiva</p> <p>información.</p>

MEDIO APERTURA : Comandante en jefe, kick, tackle recio y conocimiento de ataque

AREA	REQUERIMIENTO	A TENER EN CUENTA
PASE	<p>CORRECTO LANZAMIENTO DEL JUEGO Y DISTRIBUCION</p>	<p>Está siempre en correcta posición para tomar y pasa ubicación y reubicación</p> <p>Utiliza el tiempo de pase que corresponde a la situación de juego</p> <p>Carrera, trayectoria, velocidad, dirección recta</p> <p>Recepción</p> <p>recibe y pasa en un solo movimiento</p> <p>Manejo de pelota rápido y preciso</p> <p>Ataca línea de ventaja</p> <p>Manejo de tiempo y espacio</p> <p>Conexión con 3ª línea y forwards</p> <p>Pasa y apoya</p> <p>Coloca a los receptores en 2 frentes para atacar su marca</p>
JUEGO CON EL PIE	<p>PRECISO</p> <p>CORRECTO LANZAMIENTO DE LA DECISION TOMADA</p>	<p>Saca patada con rapidez y comodidad</p> <p>Domina todo tipo de patadas</p> <p>Usa ambas piernas</p> <p>Precisión y potencia de las patadas</p> <p>Salidas, tiene un método tiempo, precisión alto-largo</p> <p>Aprovecha los lugares vacíos</p> <p>Kicks defensivos y ofensivos</p>
DEFENSA	<p>ATACAR LINEAS DE BCKS RIVAL Y DETENERLA ANTES DE QUE LOGREN LA VENTAJA</p> <p>DESENCADENAR Y DIRIGIR PRESION LINEA DE BACK</p>	<p>Lanzamiento line de backs en defensa</p> <p>Dirección de la presión</p> <p>Apoyo defensivo, constituir una 2ª línea de defensa</p> <p>TACKLE : Seguridad, rapidez y contundencia</p> <p>Penales, Kicks, lado ciego, doble frene de ataque : organización de la defensa</p> <p>Su actitud y desempeño ante el ataque de los forwards rivales a su posición</p>
APOYO Y REUBICACION	<p>MANTNERSE EN POCISION DE TOMAR PARTE DEL JUEGO</p> <p>ESTAR PRESTO PARA INTERVENIR EN EL JUEGO</p>	<p>Lectura del juego</p> <p>Facilidad para tomar la pelota en correcta posición</p> <p>Rapidez en la ubicación y reubicación</p>

TOMA DE DECISIONES LIDERAZGO ESTRATEGIA PERCEPCIÓN INTELIGENCIA TACTICA	TOMA DECISIONES CORRECTAS MANTIENE INFORMADO AL EQUIPO CON ORDENES CLARAS JUNTO CON EL MEDIO SCRUM COSTITUIR CENTRAL DE INTELIGENCIA DEL EQUIPO	Elección forma de juego Juego línea de backs lado abierto, toma de decisiones Elección vía de ataque Jugadas=manos o pie Juego de situaciones doble frente de ataque y lado ciego Decisiones defensivas y ofensivas Conducción línea de backs y equipo Paso juego agrupado a desplegado y viceversa Contribuye al rápido tránsito de áreas congestionadas a áreas descongestionadas Coloca a sus backs delante de sus forwards con o sin la pelota Entendimiento con su medio scrum Conocimiento del juego
SALIDAS	HACER POSIBLE LA RECUPERACION DEL CONTROL DE LA PELOTA	Eficiencia de su kick : método Tiempo Precisión Altura Largo
PORTANDO LA PELOTA	MANTENER POCESION DAR CONTINUID IR HACIA ADELANTE	Destrezas para correr con la pelota Carrera : velocidad, habilidad, fuerza Tiempo : domina cambios de ritmo Capacidad para cortarse o hacer cortar a sus compañeros Capacidad para mantener continuidad después del contacto

CENTROS : reposición, juego de manos

AREA	REQUERIMIENTO	A TENER EN CUENTA
JUEGO CON LAS MANOS	ATACAR EQUIPO RIVAL MANTENER POCESION DAR CONTINUIDAD	Está siempre en correcta posición lo cual le permite tomar y pasar (ubicación y reubicación) Carrera y dirección de carrera Recibe y pasa en un solo movimiento Manejo de pelota (precisión y rapidez) Maneja distintos tipos de pases Timing de pase Ataca al rival Maneja tiempo y espacio Pasa y apoya Toma la pelota acelerando Coloca al receptor con 2 frentes o para atacar su marca Ataca la pelota en su línea de pase Adaptación a movimientos no ortodoxos y jugadas
DEFENSA ACTITUD DE TACKLE	ATACAAL CENTRO RIVAL O QUIEN ATAQUE EN SU LUGAR Y DETENERLO ANTES QUE ALCANSE LA LINEA DE VENTAJA CONFORMA UNA BARRERA DEFENSIVA TACKLE SEGURO RAPIDO Y CONTUNDENTE	Su adecuación al plan defensivo Ejerce presión Apoyo defensivo, marca a su hombre y corre constituyendo una 2ª línea de defensa TACKLE-TACKLE y mas TACKLE Desempeño en la disputa con su centro rival Hace posible recuperación después del tackle Se hace respetar por el centro rival
PORTANDO LA PELOTA	CREACION Y UTILIZACION DE UN HOMBRE EXTRA JUEGO DE CONTACTO : MANTENER POSESION, DAR CONTINUIDAD TOMA CORRECTA DE DESISIONES	Capacidad para batir un rival y dar la pelota Capacidad para cortarse o hacer corta un compañero Destreza en correr con la pelota Domina cambios de ritmo, velocidad y dirección Capacidad de transformar un 2 vs 1 en 1 vs 0 Capacidad para intervenir en jugadas y darle la salida adecuada Capacidad para rematar movimientos Apoyo luego de dar la pelota Defensa y conservación de la pelota Deja la, pelota de su lado luego del tackle Lo afecta la presión Pone al rival bajo presión ofensiva
JUEGO CON EL PIE	CORRECTO DOMINIO DEL JUEGO CON EL PIE	Domina todo tipo de patadas, ofensivas, defensiva, tácticas Utiliza ambas piernas Presión y potencia Toma de decisión

WING ¾ : Remata, define, sorpresa en el juego, brinda un seguro tackle, intervención en el juego

AREA	REQUERIMIENTO	A TENER EN CUENTA
PORTANDO LA PELOTA	REMATA EL TRABAJO DE EQUIPO ATACA AL INGOAL RIVAL DAR CONTINUIDAD AL JUEGO	Destreza en correr con la pelota rematar Carrera : velocidad, habilidad, fuerza Destreza para batir a su marcador Destreza para definir ataques en que recibe la pelota marcado Se mantiene de pie, defendiendo la pelota cuando es tomado Deja la pelota de su lado luego de un tackle Capacidad para sacar provecho a cualquier situación Lo afecta el hecho de pasar largo rato sin tocar la pelota Busca estar constantemente en apoyo Hace que el juego continúe y no muera en el Timing para pasar la pelota o patear
DEFENSA	DAR SEGURIDAD AL EQUIPO VELOZMENTE DETENER EL ATAQUE RIVAL CONFORMAR BARRERA DEFENSIVA TACKLE SEGURO COBERTURA LINEA DE BACKS	Capacidad para neutralizar y dominar al rival adaptándose a sus cualidades Capacidad para neutralizar situaciones en que el rival tiene mas jugadores Adaptación a la situación defensiva Cobertura del campo con el otro wing y el full back Brinda constante apoyo defensivo TACKLE conoce utiliza todos los tipo de tackle
RECEPCION DE PELOTAS AEREAS Y JUEGO CON EL PIE	CORRECTA TOMA DE LA PELOTA CORRECTO DOMINIO JUGANDO CON EL PIE CONTRAATAQUE	Mantiene la vista en la pelota Va por la pelota Seguridad al tomar la pelota Domina todo tipo de patadas Pone en juego o carga por la pelota en puntapiés Utiliza las dos piernas Precisión y potencia en los Kicks Capacidad para contraatacar Capacidad para pasar de situaciones comprometidas a situaciones de ataque Brinda apoyo al full back Ubicación correcta Utilización del mark
APOYO OFENSIVO	ESTAR SIEMPRE EN APOYO	Intervención en la línea de backs Intervención por el lado ciego, y ataques del full back por el lado ciego Busca estar siempre disponible Brinda apoyo constante, en especial al jugador cortado Brinda apoyo al jugador tackleado

FULL BACK : Otorga seguridad, veloz contraataque.

AREA	REQUERIMIENTO	A TENER EN CUENTA
DEFENSA	DAR SEGURIDAD AL EQUIPO TOMAR LA PELOTA CON SEGURIDAD TACKLEAR CON SEGURIDAD	Ubicación : lugar caída de la pelota Toma la pelota bajo presión : seguridad Mantiene la vista en la pelota TACKLE seguro, contundente y terminante Capacidad para neutralizar situaciones en que el ataque tiene mas jugadores Organización defensiva : cobertura con los wing de la cancha Va por la pelota Defensa de la pelota cuando es tomado Capacidad para mantenerse sobre sus pies cuando es tomado y manejar la situación Mantiene posesión para el equipo Lleva la iniciativa al enfrentar a un jugador cortado
JUEGO CON EL PIE	DOMINIO DE TODAS LAS FORMAS DEL JUEGO CON EL PIE	Distintos tipo de patadas, defensivas y ofensivas Utiliza ambas piernas Saca patadas con rapidez y comodidad Precisión y potencia Utilización del mark Utiliza los Kicks apropiados de acuerdo al juego, estado del campo, y condiciones climáticas
ATAQUE Y CONTRAATAQUE	CAPACIDAD DE TAQUE	Actitud de ataque Aprovechamiento de situaciones propicias Iniciativa Se involucra en el juego de backs Capacidad en pasar de situaciones comprometidas a situaciones de ataque Saca provecho a cualquier situación favorable Es terminante en su accionar Brinda y busca apoyo Carrera : habilidad fuerza velocidad Dirección y ángulos de carreras Timing de pase y patada Hace que el juego continúe Destreza corriendo con la pelota en sus manos Capacidad para rematar movimientos Cambios de dirección y velocidad