



DESTREZAS POR PUESTO



MEDIO APERTURA

Comandante en jefe, GRAN KICK, tackle recio, conocimiento y variantes de ataque (Vision periférica)

Pase	Correcto lanzamiento del juego y distribución	Esta siempre en correcta posición para tomar y pasa ubicación y reubicación Utiliza el tiempo de pase que corresponde a la situación del juego Carrera, trayectoria, velocidad, dirección recta Recepción Recibe y pasa en un solo movimiento Manejo de pelota rápido y preciso Ataca línea de ventaja Manejo de tiempo y espacio Conexión con 3° línea y forwards Pasa y Apoya Coloca a los receptores en 2 frentes para atacar su marca
Juego con el pie	Preciso	Correcto lanzamiento de la decisión tomada Saca patada con rapidez y comodidad Domina todo tipo de patadas Usa ambas piernas Precisión y potencia de las patadas Salidas, tiene un método tiempo, precisión Aprovecha los lugares vacíos Kicks defensivos y ofensivos
Defensa	Atacar líneas de backs rival y detenerla antes de que logren la ventaja Desencadenar y dirigir presión línea de back	Lanzamiento línea de backs en defensa Dirección de la presión Apoyo defensivo, constituir una 2° línea de defensa Tackle: seguridad, rapidez y contundencia Penales, kicks, lado ciego, doble frente de ataque: organización de la defensa Su actitud y desempeño ante el ataque de los forwards rivales a su posición
Apoyo reubicación	Mantenerse en posición de tomar parte del juego Estar presto para intervenir en el juego	Lectura del juego Facilidad para tomar la pelota en correcta posición Rapidez en la ubicación y reubicación
Toma de decisiones, liderazgo, estrategia, percepción, inteligencia táctica	Toma decisiones correctas Mantiene informado al equipo con órdenes claras Junto con el medio scrum constituir central de inteligencia del equipo	Elección forma de juego Juego línea de backs lado abierto, toma de decisiones Elección vía de ataque Jugadas=manos/pie/carrera 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 recuperación del control de la pelota	Eficiencia de su kick: método Tiempo-Precisión-Altura-Largo
Portando la pelota	Mantener posesión Dar continuidad Ir hacia delante	Destrezas para correr con la pelota Carrera: velocidad, habilidad, fuerza Tiempo: domina cambios de ritmo Capacidad para cortarse o hacer cortar a otros Mantener continuidad después del contacto