

¿CÓMO DEBE SER? ¿QUÉ TIENE QUE TENER?

Álvaro Calvo

1	Pilier	Fuertes compactos, capacidad de sufrimiento, resistencia física
2	Talonador	Como los pilieres pero con especial manejo de balón y agilidad
3	2ª Línea	Portentos físicos, claves en la continuidad del juego en ataque, capacidad de salto y equilibrio.
4	Flanker	Gran resistencia, PLACAJE, conocedores de la táctica a seguir, son los eslabones que hacen que funcionen los sistemas de juego.
5	3º centro u 8º	Lo mismo que sus flankers, además de excelente conocimiento del reglamento, el único que dialoga en el campo.
6	Medio Melé	Director de juego, excelente manejo de balón, el cuarto flanker, debe leer el juego y el rendimiento de los suyos para desarrollar el ritmo adecuado.
7	Apertura	El jefe del ataque y coordinador de la defensa. Habilidad técnica con balón y el pie. Placador.
8	1º Centro	Fuerte, rompedor, rápido, PLACADOR. igual q un tercera pero no requiere tanta resistencia y sí más velocidad.
9	2º Centro	Un segundo apertura.
10	Ala	Veloz, conocedor de los espacios y con capacidades de recepción de balón y toma de decisiones.
11	Zaguero	Visión de juego, táctico, técnico, veloz, el mejor pie del equipo. Profundo conocimiento de la norma.