LAS SITUACIONES TÁCTICAS DEL 1X1 EN EL RUGBY. PROPUESTA DE SECUENCIA DE APRENDIZAJE LÚDICA (JUEGO DEL PAÑUELO)

Ortega Andrés, Fernando
E_mail: fernando.ortega@uv.es
Gonzalez Moreno, Luis Millán
Pardo Ibañez, Alberto
FCAFE - Valencia

RESUMEN

El presente trabajo plantea como a través de una situación jugada (el juego del pañuelo) donde se intenta reproducir las situaciones de enfrentamiento 1 x 1 como antesala del 2 x 1. se enseña una técnica: el placaje. La metodología que se sigue es la de la búsqueda. El modelo metodológico subsiguiente ha sido elaborado por los autores y esta abierto a las consideraciones críticas que los lectores estimen. Se plasma también en esta comunicación el resultado de las experiencias de los profesores de la asignatura de rugby. El juego o los juegos son los protagonistas del proceso de enseñanza que se divide en etapas, las cuales siguen un orden lógico de aparición en la programación anual de esta asignatura, pudiendo ser trasladadas a la vida deportiva de un jugador. Se intenta también que los futuros docentes no sean meros ejecutores de técnicas o tácticas sino que puedan participar del proceso de aprendizaje, al dotarles de una herramienta como es la observación. El deporte del rugby al ser un gran desconocido dentro de los INEFs posibilita este tipo de planteamientos pues los alumnos parten todos de un nivel de desconocimiento casi total.

PALABRAS CLAVE

Rugby, Juego, Técnica, Táctica, Metodología, Enseñanza, Observación, Análisis, Modelo.

1 INTRODUCCIÓN

La enseñanza del rugby puede constituir un problema para los futuros docentes, por la multitud de contingencias que influyen en el proceso: recursos, niveles de condición física, disparidad de aptitudes en los discentes, variables ambientales, periodización del programa, metodología, etc. Este largo enumerado de diferencias, se acrecienta cuando se tiene que impartir un programa a alumnos de una facultad universitaria - como pueda ser los de un INEF - pues luego

ellos deben a su vez de transmitir esa enseñanza a sus alumnos en un instituto o en una escuela deportiva. Por ello la tarea educativa reviste un grado superior de dificultad.

Y es que nuestro trabajo en un colectivo tan específico implica una multitud de condicionantes que obligan a tener siempre presente el principio de que todo aprendizaje de índole práctica siempre debe ir asociado a un corpus de conocimiento teórico. La extensión del programa a impartir debe cubrir un gran número de objetivos. A modo de ejemplo: comprensión global del juego, dominio de la táctica individual y colectiva, así como de los sistemas de juegos más comunes, dominio del reglamento, dominio de los gestos técnicos, aprendizaje de estrategias y recursos didácticos para su docencia a varios niveles (deporte educativo, deporte recreativo, deporte competitivo, alta competición), nociones biomecánicas y fisiológicas relacionadas con el deporte que permitan una introducción a la investigación, conocimiento de las bases metodológicas del entrenamiento específico, etc. La calidad docente debe presidir toda ejercitación, actividad o explicación, sin dejar nada al azar o la improvisación. La planificación de los procesos de aprendizaje será de vital importancia. Contemplando siempre estas premisas, debemos plantearnos que esta adaptación al sujeto receptor de la información también debe alcanzar el ámbito metodológico. ¿Cómo enseñar Rugby en una Facultad, para que los alumnos alcancen todos los objetivos citados, y no se queden en meros ejecutantes o entrenadores? El presente trabajo plantea una metodología docente del Rugby en la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de Valencia, tomando como ejemplo didáctico una secuencia de aprendizaje concreta para el aprendizaje táctico de las acciones 1 x1 (juego del pañuelo), antesala de la soluciones tácticas 2 x 1.

2 RASGOS DEFINITORIOS DEL RUGBY

Obviando el hecho de que cada deporte es único y especial (perogrullada cuestionada por las taxonomía que pretenden y, a veces, consiguen clasificar los deportes con características comunes en grupos homogéneos), el rugby, a priori, plantea una serie de "novedades" y/o peculiaridades "**rasgos definitorios**" que el alumno de la facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte difícilmente puede encontrar en otras modalidades deportivas. Son reflexiones que un "no iniciado" se plantea ante la nueva situación lúdica, es decir, aquellas diferencias significativas con otros deportes que le llaman la atención. Entre otras, se pueden fácilmente apreciar:

2.1 Rasgos de carácter reglamentario

La regla del "avant": va a determinar completamente el desarrollo estratégico del juego, pues delimita claramente el espacio, estableciendo la inviolabilidad del mismo en contraposición al espacio del rival.

Normas relativas a la permisibilidad en los contactos: Complejo deporte éste, que compartiendo características comunes a los colectivos (existencia de dos equipos, balón, "porterías", etc.), a la vez posee rasgos comunes a los deportes de oposición (choques, derribos, oposición de fuerza en lucha).

El retenido: ¿Cómo es posible que se impida retener el balón en el suelo al jugador que ha sido placado? Esta pregunta bien podría formulársela el alumno novel cuando compara con otros

deportes esta situación, pues en éstos la protección del balón constituye un principio inviolable (o, al menos, deseable), mientras que en el rugby está prohibido.

2.2 Rasgos de carácter técnico

La morfología del balón, su adaptación y manejo: Adaptarse al balón, ser capaz de movilizarlo y desplazarse con él según las limitaciones reglamentarias suele ser la primera tarea de aprendizaje que debe afrontarse en cualquier deporte con balón.

Simplicidad de los gestos: ¡Qué complejo y construido parece el gesto del lanzamiento en baloncesto, o un reverso, o un toque de dedos en voley, o un push en hockey, etc..! En este aspecto el rugby plantea a sus practicantes una "simplicidad y naturalidad" motriz mucho menor que en la mayoría de deportes colectivos.

2.3 Rasgos de carácter táctico

Menor dependencia de los recursos técnicos: En el rugby, por su mayor simplicidad técnica, el jugador "menos técnico" está mucho menos limitado durante la selección de la respuesta, pues está depende mucho más de una lectura y análisis de la situación y de los elementos intervinientes (posición de compañeros, posición de rivales, distancia hasta la banda o la línea de marca, cálculo de trayectorias de carrera, etc.), que del bagaje técnico que posea.

Menor importancia de la posesión del balón, y mayor importancia de poseer espacio: Estratégica y tácticamente, el verdadero protagonista en el rugby no es el balón (cuya posesión es objetivo prioritario en los demás deportes colectivos), sino el espacio. Lo realmente importante es **ganar metros,** y además, en una dirección concreta. Este protagonismo del espacio sobre el móvil, tendrá una importantísima repercusión en el planteamiento de actividades y ejercicios durante las sesiones, así como en la selección metodológica más adecuada.

Mayor importancia de la colectividad: la alternancia en dos estructuras de juego claramente diferenciadas (juego desplegado y juego agrupado), unido a la ya mencionada "*simplicidad técnica"*, determina secuencias de juego donde las acciones individuales pierden protagonismo en beneficio de las evoluciones del equipo.

En conclusión, se pueden apreciar grandes diferencias estructurales con la mayoría de los juegos deportivos colectivos lo que implicará un original planteamiento didáctico, debido a sus diferencias estructurales referentes a la continuidad en el juego y el aprovechamiento del espacio, y la mayor permisibilidad reglamentaria que implicará una menor dedicación al aprendizaje de conceptos normativos.

3 LA ENSEÑANZA DEL RUGBY A TRAVÉS DEL DESCUBRIMIENTO

Vistas las características definitorias de este deporte, haremos una reseña teórica sobre la enseñanza a través del descubrimiento, para posteriormente concretarlo en el deporte del rugby. Fundamentalmente este método busca desarrollar actitudes indagatorias y de creatividad, emancipar, individualizar, implicar cognoscitivamente al alumno - jugador y desarrollar los mecanismos de selección de respuestas, condicionado por el factor perceptivo y de ejecución.

Ventajas: Permite individualizar el trabajo. Propicia la emancipación, la espontaneidad y la creatividad. Es un aprendizaje de tipo significativo, que establece relaciones duraderas y aprendizajes valiosos en situaciones cambiantes (aprender a aprender). Es muy socializador y globalizador. Facilita el fenómeno de las transferencias.

Inconvenientes: Lenta progresión técnica. Pueden crearse malos hábitos técnicos por errores interpretativos. Al existir niveles intelectuales dispares, no se puede programar progresiones didácticas uniformes para todo el grupo. Menor índice de esfuerzo constatable. Menor control de la clase.

Aplicación: Tareas donde exista más de una solución posible: respuestas adaptativas a estímulos genéricos. Juegos deportivos y deportes de adversario. Juegos y habilidades abiertas con entornos cambiantes donde prevalezca el mecanismo decisional y perceptivo. En etapas educativas donde no existan aprendizajes técnicos previos.

Son muchos los factores que inciden sobre la enseñanza de un deporte, el docente ha de cohesionar temas tan distintos como la táctica, la técnica, la preparación física, etc. Afirmar que un método de enseñanza es mejor que otro, sería muy arriesgado, sin embargo el profesor a la hora de iniciar su clase tiene que haber tomado una decisión al respecto. La postura ecléctica parece no servir en este tema, a todos nos gustaría poder pensar que todos los métodos de enseñanza pueden ser válidos en cualquier situación, ya que todos tienen ventajas y desventajas. Sin embargo nuestra opinión es que en cada ocasión hay que decidirse por una opción singular, la cual va a depender del análisis de la situación y de la ponderación que hagamos de la información recogida.

3.1 El factor técnica y la enseñanza a través del descubrimiento

Normalmente las situaciones en las que el contrario puede incidir sobre la correcta realización de la técnica de una manera activa, son aquellas en las que el descubrimiento es un método muy recomendable. Como ejemplo podemos poner le placaje. En este tipo de acciones técnicas en las cuales el sujeto puede ser interferido de una u otra manera por los contrarios. Parece ser que es muy interesante darles un tratamiento metodológico del tipo resolución de problemas o descubrimiento guiado.

3.2 El factor táctica y la enseñanza a través del descubrimiento

La táctica busca una correcta aplicación de la técnica ante diferentes posibilidades, intentando dar la solución correcta a una circunstancia concreta. Podríamos decir que la táctica es el producto de un proceso cognitivo en el cual el mecanismo perceptivo y de toma de decisión van a ser los responsables en gran medida del resultado. En este tipo de situaciones en los que los procesos cognitivos entran en juego con una importancia decisiva, parece propicio aplicar un sistema en el cual el alumno se vea obligado a buscar una solución por si mismo, y podríamos decir que es más adecuado que un simple aprendizaje analítico de posibles acciones estructuradas que el alumno - jugador a de realizar.

Estas circunstancias hacen del juego del rugby un deporte con un componente cognitivo complejo. El terreno de juego (espacio) y los contrarios, se juntan entre si para formar un gran número de problemas motores, los cuales han de ser resueltos por los jugadores de acuerdo a unos patrones de referencia comunes.

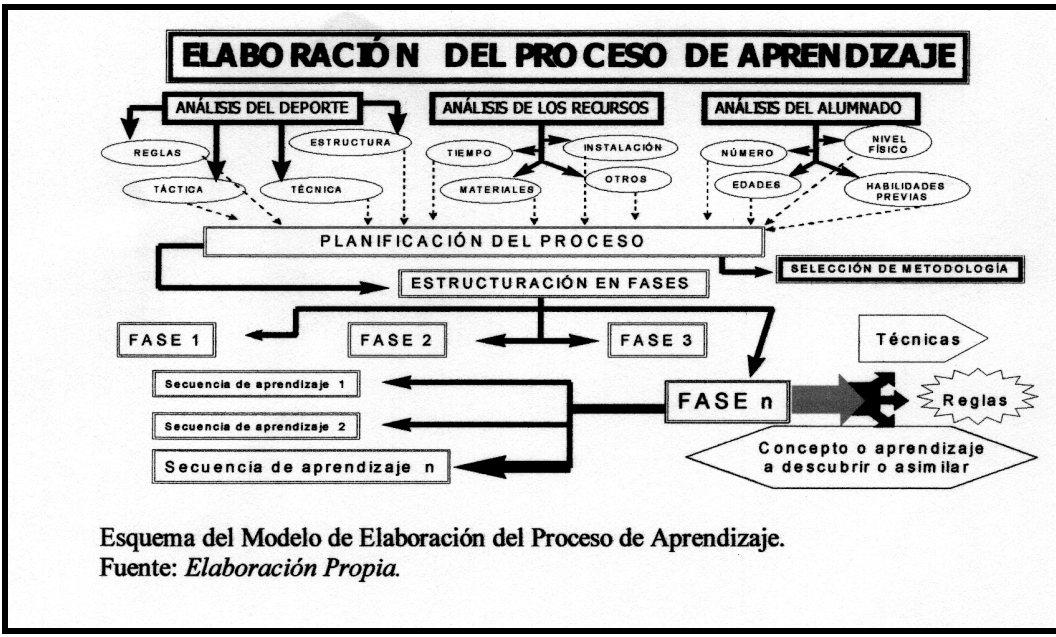
3.3 La interrelación entre táctica y técnica.

Como ya hemos indicado anteriormente la división entre táctica y técnica no tiene sentido sino es como análisis teórico. Tanto la táctica como la técnica de una manera recíproca sólo tienen sentido cuando van juntas, ya que ambas se complementan. Su enseñanza según nuestro método no ha de ser nunca de una manera independiente, sino que va a tener una aparición conjunta.

4 EL MODELO METODOLÓGICO ADOPTADO PARA LA ENSEÑANZA DEL RUGBY.

Después de lo ya explicado, parece bastante claro que el rugby se destaca de entre sus similares como una modalidad deportiva que permite un tratamiento metodológico de carácter lúdico, donde el descubrimiento guiado ostenta un protagonismo estelar, en virtud de las características estructurales de este deporte. Además, las características del **Método de Búsqueda,** referentes a su aplicabilidad docente, permiten establecer una fuerte relación entre ambos: método de búsqueda y rugby.

Detallamos el **modelo metodológico** adoptado, entendido éste, no como la respuesta biomecánica más eficaz y eficiente (haciendo referencia a la llamada *reproducción de modelos*), sino como "**un esquema de interrelación de los elementos de un sistema o subsistema teleonómico".** Por sistema entendemos un conjunto de elementos interrelacionados, orientados a la consecución de un objetivo (teleonomía). En nuestro caso, el sistema sería el educativo (o, más concretamente, los estudios de la Facultad), siendo el subsistema la asignatura de Rugby, y el objetivo a lograr, el aprendizaje de los contenidos del programa específico. La forma cómo actúan los elementos integrantes de ese subsistema (alumnos, recursos, contenidos a impartir, profesor, etc.) la esquematizamos en el modelo que a continuación se muestra:



Esquema del Modelo de Elaboración del Proceso de Aprendizaje.
Fuente: ***Elaboración Propia.***

Esquema del Modelo de Elaboración del Proceso de Aprendizaje.
Fuente: *Elaboración Propia.*

Según se observa en este modelo de Elaboración del Proceso de Aprendizaje, partimos, como **primera fase**, del **Análisis de las variables** que intervienen en el proceso. Deberán estudiarse estas variables en sus tres niveles.

Una vez extraídas las conclusiones del análisis, es el momento de tomar las decisiones más importantes, en la **segunda fase**: **Planificación del proceso.** Dos serán las tareas programáticas fundamentales:, por una parte la selección metodológica, y por otra, la periodización (estructuración de los contenidos a impartir, distribuyéndolos en el tiempo).

LA PERIODIZACIÓN no sólo persigue distribuir los contenidos a lo largo del calendario anual, sino hacerlo de forma estructurada, y siguiendo un criterio sumativo progresivo. Significa esto, que a medida que avanzamos en el proceso educativo, con mayor claridad y especificidad comprendemos el juego y las interrelaciones de los elementos del juego (normas, técnicas, referenciales) se establecen con mayor fuerza. No basta con plasmar un listado de aprendizajes en un almanaque, distribuidos más o menos equitativamente con un criterio de lógica ecuanimidad temporal, sino atender prioritariamente a la organización estructural del proceso. Es decir, optar por un orden lógico de comprensión global antes que seguir un criterio temporal.

En todo caso, para este propósito, estructuraremos todo el proceso en **fases**. La fase supone así una unidad constituyente del proceso, que expresa, no un número limitado de aprendizajes instrumentales (por ejemplo, fase 1: adaptación al móvil), sino más bien, un conjunto de aprendizajes de conceptos y vivencias que puedan asociarse y relacionarse con determinados aprendizajes instrumentales (por ejemplo, fase 1: el Rugby salvaje). El criterio para determinar cuántas y cuáles deben ser las fases del procesos, no será el número de reglas o técnicas a adquirir, sino la situación del alumno en el proceso de comprensión global del juego. En nuestro caso, establecemos 7 etapas claramente diferenciadas:

Rugby Salvaje. La intercomunicación. El referencial de Juego. Situaciones dinámicas de contacto. Las Agrupaciones. La utilización del Juego al pie. Las situaciones estáticas.

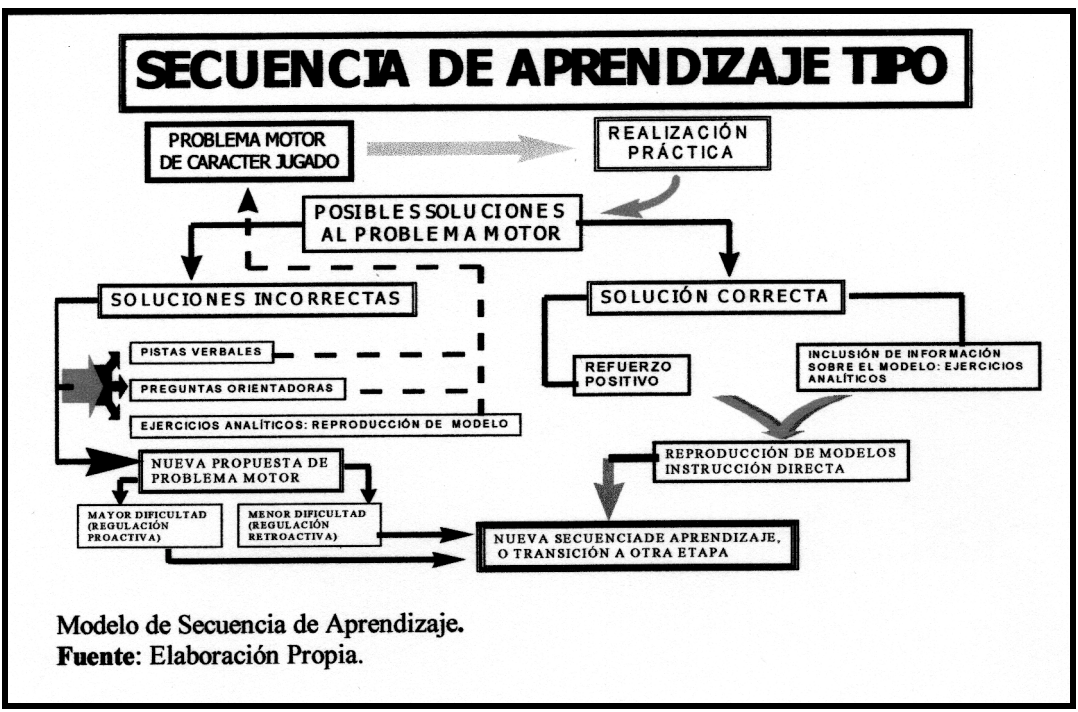
En cada fase cabe distinguir 3 tipos de elementos a incluir y/o asimilar.

El Concepto: Será el elemento director, al que estarán supeditados los otros dos.

La Técnica: Nos decantaremos por un proceso globalizador, donde trabajemos más con los conceptos que con las técnicas..

La Regla: Condicionará las soluciones motrices, encauzando el aprendizaje, desde el Rugby menos normativo, hasta el Rugby XV.

A su vez, según se muestra en el cuadro, la fase estará compuesta de Secuencias de Aprendizaje.



Modelo de Secuencia de Aprendizaje.
Fuente: Elaboración Propia.

Modelo de Secuencia de Aprendizaje**.**
Fuente: Elaboración Propia.

Así, la secuencia de aprendizaje se plantea como un modelo cíclico que busca validar o rechazar las respuestas de los alumnos, y que una vez alcanza el objetivo de aprendizaje previsto, pasa a otra secuencia distinta, o bien se establece una nueva secuencia tras constatar la imposibilidad de resolver con éxito la primera. Recordemos cómo este modelo de secuencia de aprendizaje basado en el Descubrimiento Guiado, está "*salpicado*" de secuencia auxiliares que utilizan la reproducción de modelos y la Instrucción Directa. Aunque será recomendable recurrir a

estas secuencias auxiliares lo menor posible, porque vivencian menos el aprendizaje, las limitaciones temporales obligarán a ello, convirtiéndose así en "atajos" del proceso.

Pongamos , a modo de ejemplo para comprender mejor este modelo, la secuencia de aprendizaje que nos ocupa, supeditada a su juego inicial “Juego del Pañuelo”:

Partimos del juego del “Pañuelo” - juego que ocupa la cuarta secuencia de la primera etapa de la enseñanza del rugby - siendo ésta nuestra propuesta motriz. Llegamos a esto tras la observación de lo acontecido en los juegos anteriores. Según nuestro modelo, se efectúan las pertinentes preguntas tanto en el interior del profesor como de los participantes en el mismo. - ¿Qué está ocurriendo?. - ¿Por qué hay jugadores que no placan correctamente? ¿Por qué existen tantos ensayos al principio de este juego?. ¿Quien esta disfrutado con el juego. - ...etc. Veamos qué ocurre en esta etapa, y cómo se ubica esta secuencia de aprendizaje en la misma.

5 PROGRESIÓN DEL APRENDIZAJE JUEGOS ETAPA 1

5.1 Objetivo general de la primera etapa: Familiarización con el medio y el móvil.

Nº SECUENCIA	JUEGO	PROBLEMAS	DIFICULTAD	TECNICA
1	Rugby Salvaje	Problema 1	Dificultad 1	Sin Técnica
2	Moros y Cristianos A	Problema 1	Dificultad 1+2	Técnica Placaje
3	El Buldog	Problema 1	Dificultad 1+2+3	Técnica Placaje
4	El Pañuelo	Problema 1	Dificultad 1+2+3+4	Técnica Placaje
5	Moros y Cristianos B	Problema 1	Dificultad 1+2+3+4+5	Técnica Placaje

5.2 Explicación del juego del pañuelo

El juego (del pañuelo) se desarrolla en un espacio delimitado por cuatro conos, las dimensiones podrán variar en función del numero de jugadores y del objetivo que persigamos (resolución del problema afectivo, la comunicación a través del pase), por lo general lo jugaran 8 contra 8 y las dimensiones que proponemos serán de 10m x 5m o de 10m x 3m en función del objetivo marcado en un principio. El material también ira en función de los objetivos marcados así como de los problemas que pretendamos plantear para que el principiante desarrolle o busque una solución técnica (motriz) u otra. El juego comienza cuando el profesor – entrenador dice el numero de dos jugadores un de cada equipo, estos entran en el terreno de juego y intentan coger primero el balón y depositarlo en la línea de marca contraria a la que han entrado en el terreno. Puntúa el que

lo consigue o el que consigue derivar al portador del balón realizando un placaje. En las primeras entradas de los jugadores se colocara un balón cerca de la entrada del jugador del equipo A, e iremos cambiando los jugadores y la puesta del balón en juego. Daremos un punto al equipo que consiga ensayar o defender su zona de marca según sea atacante o defensor. El tiempo de la actividad es ilimitado o hasta que los jugadores de los dos equipos pasen por ser atacantes y defensores.

Ante la realización práctica de este juego nos dedicamos a observar las conductas que se producen.

El objetivo general del juego es la superación del contacto, los objetivos específicos los podemos centrar en trabajar situaciones 1 x 1, mejorar en los principios del rugby como es avanzar, correr recto etc...evaluar la técnica del placaje.

NIVEL O ETAPA 1	**Rugby** **FICHA DEL JUEGO.**	**NUMERO: 4**

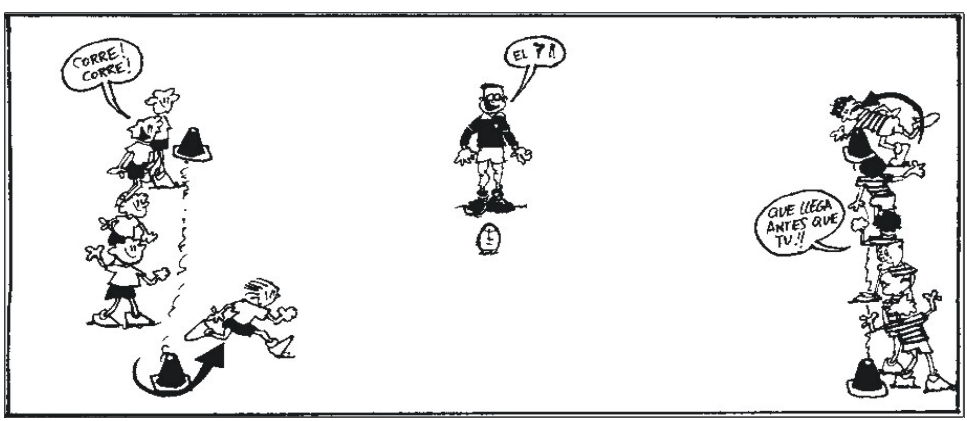
TITULO: "El pañuelo"

OBJETIVO: Solucionar los problemas afectivos. Familiarizares con el móvil y con el medio. Superar situaciones 1 x 1.

ORGANIZACIÓN Y MATERIAL: Terreno delimitado por cuatro conos,. 6, 8 o 12 jugadores por equipo. 2 balones.

TAREAS E INSTRUCCIONES:

1º Hay que coger el balón e intentar ensañar en la zona contraria
2º Solo se puede andar, luego correr.
3º Se entra en el juego por detrás de los conos, un numero de cada equipo.



Comienzo del juego: Cuando el profesor dice un numero estos jugadores entran en el espacio y disputan un balón, que es lanzado por el profesor.

Variantes:

A) Solo se puede jugar, andando o corriendo y en situaciones de superioridad 2 x 1.
B) El balón es puesto en juego con o sin ventaja para un equipo.
C) El ultimo paso es provocar situaciones de superioridad.

Comportamientos Observables :
Hay problemas técnicos
Jugadores esperan en su zona
Miedos a ser atrapado

Comportamientos a tener en cuenta:
Hay muchos placajes
Jugadores participan más
Al final hay menos miedos

Los comportamientos observables: los jugadores se quedan defendiendo su línea de ensayo, no tienen una buena técnica de placaje, les cuesta realizar fintas y progresar hacia la línea de marca contraria.

Las variables: podemos variar el espacio para favorecer la defensa o el ataque, la puesta del balón en juego para la toma de decisiones, el introducir un compañero para el trabajo del 2x1, etc....

1º Si la solución es **CORRECTA**: Reforzamos al principiante, con frases y palabras de animo: *" muy bien, habéis conseguido mas puntos que el otro equipo".* Plantearemos propuestas motrices de refuerzo (analíticas o reproducción de modelos): *"efectuar una progresión de placajes de forma sencilla primero sin carrera luego con carrera".*

2º Si la solución es **INCORRECTA**: Daremos al principiante pistas verbales: *"no dejéis tanto espacio al atacante, coger por debajo de la cintura".*

Preguntaremos al alumno para hacerle reflexionar sobre la corrección de su ejecución: "*¿crees que has derribado a el jugador del otro equipo de forma correcta?"* y en último término recurriremos a propuestas motrices de menor complejidad: *"planteamiento del mismo juego, pero todos los jugadores deben desplazarse de rodillas, andando, corriendo, e introduciremos a un compañero en ataque y en defensa*".

6 BIBLIOGRAFÍA

- AZZALI, G., BECCARINI, C. (1987). *Il Libro del Rugby.* Roma. Edizione mediterranee.
- BLAZQUEZ, D. (1986). *La iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona. Ed. Martínez Roca,
- BLAZQUEZ, D. (1995). "Métodos de enseñanza de la práctica deportiva". En el libro V.V.A.A. La iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona. Ed. Inde.
- CODURT B. POPINCIUC. (1975). *Rugby: manual para profesores y entrenadores*. Buenos Aires. Ed. Stadium.
- CORLESS, B. (1988). *El Rugby: Técnica Táctica y Entrenamiento*. Barcelona. Ed. Hispano Europea.
- ETXEBESTE, J. y JOVEN A. (1989). *Rugby Educativo*. Lérida. Ed. Paper Kite.
- GREENWOOD, J. (1978). *Pensando en rugby. Londres*. Ed. G Allen and Unwin.
- GREENWOOD, J. (1993). *Rugby Total.* Madrid. Ed. Tutor.
- GREENWOOD, J. (1994). *Rugby Táctico y Mental*. . Madrid. Ed. Tutor
- GUASTELLA, A. (1995). *Rugby: Deporte amateur, de pelota, de conjunto y de contacto*. "Artículos Técnicos nº 8" Febrero -. Madrid. Federación Española de Rugby.
- HERNANDEZ MORENO, J. (1994). *Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona. Ed. Inde.
- HERNANDEZ MORENO, J. (1995). "*La diversidad de prácticas análisis de la estructura de los deportes para su aplicación a la iniciación deportiva". En el libro V.V.A.A. La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona. Ed. Inde.

- IBAÑEZ GODOY, S. (1997*). "El proceso de formación técnico-táctico en la iniciación deportiva". En formación y actualización del profesorado de Educación Física y del Entrenamiento Deportivo*. Sevilla. Ed. Wanceulen Editorial Deportiva.
- LASIERRA, G. y ESCUDERO, P. (1993). *Aproximación a la evaluación en los deportes de cooperación-oposición: a la búsqueda de sus aspectos distintivos*. Apunts d' Educació Física i Esports. nº 31. Pag. 86-105.
- MALHO, F. (1969-1981) *La acción táctica en el juego*. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.
- RIERA, J. (1989). *Fundamentos del aprendizaje de la técnica y la táctica deportivas*. Barcelona. Ed. Inde.
- RIERA, J. (1995). *Estrategia, táctica y técnica deportivas*. Revista. Apunts d' Educació Física i Esports. nº 39, pag 45-56. nº 40. Pag 47-60
- TORRES VIVAS, J. (1980). *Siempre en el rugby: mi técnica mi táctica*. Buenos Aires. Ed. Libros Bonaerenses.
- USERO, F. (1993). *Rugby: Entrenamiento y Juego*. Madrid. Ed. Campomanes.
- USERO, F. y BERNARDOS, C. (1993). *Rugby básico*. Madrid. Ed. Alambra.
- USERO, F., y MARTIN, L. (1988). *Manuel de Rugby a 9 y a 12*. Madrid. Ed. FER.
- WILLIAMS, R. (1976). *Rugby actual.* Buenos Aires. Ed. Stadium.