

Federazione Italiana Rugby



GUIDA TECNICA PER OPERATORI C.A.S.

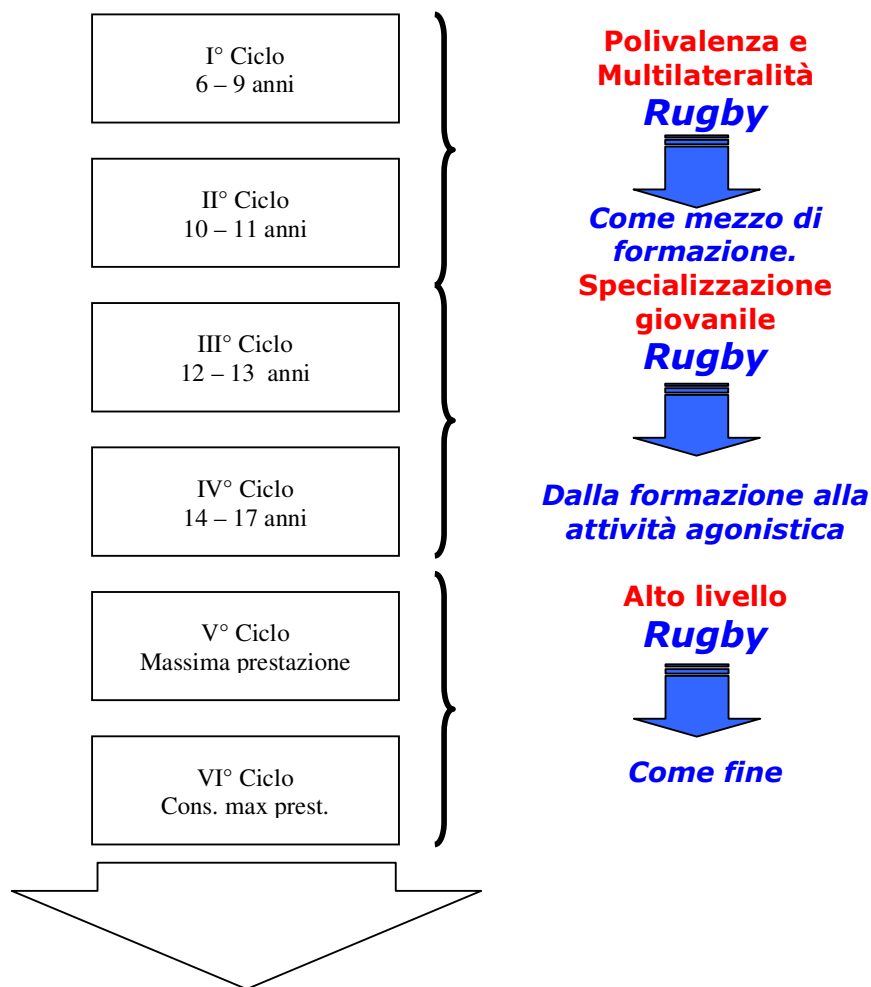


Obiettivo del documento

Questo documento è indirizzato

A tutti gli istruttori che si preoccupano dell'attività giovanile a partire dai "pulcini" under 7, e che si pongono come obiettivo sia la formazione della persona sia la formazione del futuro giocatore di alto livello.

Il documento è strutturato in cicli dove vengono proposti contenuti e apprendimenti da raggiungere; tale strutturazione è utilizzata solo per comodità di esposizione in quanto, la formazione del giocatore è un "continuum" dove le problematiche relative all'acquisizione delle abilità sono sempre legate al vissuto e alle esperienze dei singoli piccoli atleti



GIOCATORE POLIVALENTE EFFICACE SUL PALLONE E SULLO SPAZIO

Un po' di storia!

ORIGINI DEL GIOCO CON IL PALLONE.

Fin dai tempi più remoti, documenti di illustri personaggi dell'epoca, attestano l'esistenza di un gioco o meglio di una disciplina prima militare e poi sportiva, in cui vi è l'impiego di una palla.

Già nel V o IV secolo, presso i greci era in voga l'episkiros o phoeninda, gioco con vaghe rassomiglianze al calcio. Ancora prima forse nel secolo VII A.C. i berberi sembra che praticassero il koura, di cui in verità sappiamo ben poco, ma sembra certo che la palla venisse giocata soprattutto con i piedi. Dall'episkiros derivò l'harpastum dei romani, (1 secolo d.C.) il quale essendo un gioco assai pesante, era praticato in modo particolare dai legionari i quali lo diffusero presso altri popoli, durante le lunghe guerre di conquista.

Presso i romani però erano in voga altri tipi di gioco con la palla. Uno era il «follis», che veniva giocato tra due gruppi di uomini i quali si fronteggiavano respingendo un pallone pieno d'aria, gettato in alto dal battitore per mezzo di un bracciale di legno con punte smussate.

Oltre al follis vi era la «paganica», palla imbottita di penne e la «pila comune», palla piccola e dura che veniva usata nel pedagogium dai ragazzi che, disposti a vertici di un triangolo, la respingevano in giro con una racchetta od a mano.

L'«harpastum» veniva giocato tra due squadre composte da molti giocatori i quali, fronteggiandosi in duri duelli di lotta cercavano di spingere la palla al di là del limite avversario.

Tra i popoli conquistati da Roma, vi furono i Britanni, i quali ben presto impararono così bene il gioco da sconfiggere gli stessi legionari, in un incontro che sembra esser avvenuto nel 276 d.C..

Notizie più precise e più attendibili di un gioco praticato con il pallone, si hanno nel XV secolo in alcuni documenti, in cui si ha del gioco la seguente definizione «è calcio anche nome di un gioco, proprio ed autentico della città di Firenze, a guisa di battaglia ordinata con una palla a vento, rassomigliandosi alla sferomachia, passata da Greci a Latini a noi».

Questo gioco del calcio si praticava abitualmente in piazza S. Croce in Firenze, dalle Calende di gennaio a carnevale, e si ha notizia di una «caccia» (partita) disputata sull'Arno nell'inverno del 1491.

Inizialmente giocato dai nobili della città, esso fu poi praticato dai «baldi giovani» dei quattro rioni fiorentini i quali si davano convegno in piazza in occasioni particolari.

Ma senz'altro la partita più famosa e che racchiude lo stesso spirito del gioco, fu quella giocata il 17 febbraio 1530 allorché Firenze, dopo quasi cinque mesi di assedio, stava soccombendo alle preponderanti forze imperiali di Carlo V.

L'orgoglioso carattere dei fiorentini ed il dispregio per le truppe assedianti, fece sì che quel giorno dovesse rimanere per Firenze una data storica.

Accompagnati da un gruppo di musicisti, che per meglio essere visti e sentiti dal nemico, si erano disposti sulla collina di Giramonte, due squadre composte di 25 giocatori ciascuna si dettero «battaglia» nella grande piazza di Santa Croce, luogo adatto più vicino alle truppe imperiali.

Nomi illustri fiorentini e di casate italiane e straniere fanno spicco fra i Calcianti che, in epoche diverse, si cimentarono in questo gioco: Lorenzo de' Medici, duca di Urbino; Alessandro de' Medici, duca di Toscana; Cosimo I, granduca di Toscana; Francesco I, granduca di Toscana; Vincenzo, duca di Mantova; Cosimo II, granduca di Toscana; Lorenzo e Francesco figli del granduca Ferdinando I; Enrico, principe di Condè; particolare menzione meritano poi tre famosi personaggi: Giulio de' Medici, poi Papa Clemente VII; Alessandro de' Medici, poi Papa Leone XI; Maffeo Barberini, poi Papa Urbano VIII.

È bene ricordare che tutt'ora in Firenze, in onore della partita dell'assedio, vengono ancora giocate tre partite l'anno, con lo stesso spirito, foga e costumi del lontano anno 1500. Benché questo gioco si chiami calcio, o meglio «calzo» come lo chiamavano i fiorentini di allora, ben poca somiglianza ha con il calcio moderno. È vero che era permesso ed è permesso tutt'ora l'uso dei piedi, ma difficilmente i giocatori li impiegano, data la ristrettezza delle porte e il pericolo di perdere mezza caccia qualora il pallone sorvoli la porta stessa; perciò in tutto l'arco della partita il pallone viene passato da un giocatore all'altro con le mani, nella frenetica ricerca di una caccia.

Ma torniamo adesso all'«harpastum» che i legionari romani avevano diffuso sia in Gallia che in Britannia. Una disordinata trasformazione delle regole ed una sempre più accentuata violenza, avevano trasformato il gioco tanto che la pratica di esso non di rado si concludeva con feriti e morti.

Nel 1319 Filippo V "il lungo", re di Francia e di Navarra, emanava un decreto in cui si proibiva la pratica della "soule" una degenerata derivazione dell'«harpastum» romano. Dalla Francia alla Gran Bretagna il passo è breve e già intorno al 1200 abbiamo notizie di un gioco detto «hurling over country» la cui caratteristica più evidente era la violenza. Perciò anche qui, editti e diffide, fecero sì che il gioco perdesse con il passare degli anni, molti dei suoi aspetti più violenti.

Qualche secolo dopo si era già trasformato dando origine a due diverse correnti: il «dribbling game», da cui originerà il moderno gioco del calcio, e l'handling game» giocato soprattutto con le mani.

LA NASCITA DEL RUGBY

Nel XIX secolo in moltissimi collegi inglesi, il gioco del pallone era molto in voga benché si differenziasse da college a college, secondo l'uso che si faceva delle mani e dei piedi.

In molti collegi predominava "l'hurling game", in altri il "dribbling game», benché non vi fossero regole precise nell'una e nell'altra parte.

Ma il 1° novembre 1823 accade un fatto, allora insignificante, che doveva però dare inizio alla disciplina sportiva del rugby moderno. Mentre giocava con i compagni nel prato della Public School di Rugby, una graziosa cittadina inglese del Warwickshire, l'irlandese Williams Webb Ellis con grande dispregio delle regole allora in vigore, prese la palla tra le braccia **e corse con essa determinando così l'origine di una delle caratteristiche essenziali e distintive del gioco del rugby.**

L'irregolarità di Ellis consisteva non tanto nel fatto di aver afferrato la palla con le mani, il che non era proibito, ma perché dopo averla afferrata **corse portandola in avanti.** Ad assegnare ad Ellis la paternità ed a fare accogliere l'ipotesi che il rugby fosse nato a Rugby concorsero altri elementi. Nel 1834 entrò nella scuola della piccola città, un certo Thomas Hughes il quale, in una lettera scritta nel marzo 1895, ricorda tra gli altri episodi, una partita giocata a Rugby con una netta predominanza dell'uso delle mani. Un altro fattore assecondò il divulgarsi del gioco così come veniva praticato a Rugby. Nel 1829 fu nominato direttore della scuola il filosofo scolastico Thomas Arnold il quale sensibilizzò fra i suoi studenti il gioco, tanto che essi non potevano dimenticarlo una volta giunti nelle università e diffonderlo fra gli altri studenti. Terzo elemento coadiuvante, fu la fortuna di annoverare tra gli studenti di Rugby, un artigiano molto abile nel rivestire di cuoio la vescica di porco che, riempita di paglia o di fieno si usava come pallone.

Quell'artigiano si chiamava William Gilbert e sin dal 1800 era il fornitore dei palloni della scuola di rugby ed è molto probabile che proprio la forma ovoidale della vescica di maiale abbia forme e dimensioni della palla da gioco, come pure non è da escludere che tale forma abbia in qualche misura influenzato il suo maneggio con le mani.

Inoltre proprio a Rugby il 7 settembre 1846, fu redatto da parte di alcuni studenti il primo codice dell'«handling game». Negli anni seguenti, molte altre scuole provvidero a darsi un proprio regolamento così che quasi ogni college aveva un modo diverso di condurre il gioco. Il 26 settembre 1863 i rappresentanti di undici tra clubs civili e scuole si riunirono alla «FREEMASON'S TAVERN» e dopo una accesa discussione elencarono alcuni capisaldi di un nuovo regolamento. Regolamento che in verità durò solamente un mese dato che dopo tale periodo il "soccer" (moderno calcio) si staccò nettamente dal rugby. In seguito si limitò nelle squadre di rugby, sia la primordiale violenza che lo aveva caratterizzato, abolendo anche gli ultimi cinque minuti di "hallelujah" (pestaggio generale) sia limitando il numero dei giocatori a quindici.

In seguito si ebbero diversi modi di praticare il rugby, ma la spinta evolutiva determinante fu l'affermarsi del gioco alla «mano». In tal modo infatti gli studenti di Oxford riuscirono per ben quattro anni consecutivi dal 1881 al 1884 a vincere l'annuale confronto con i colleghi di Cambridge.

Dalle battaglie dei legionari si era così arrivati ad un gioco nuovo, praticato inizialmente dai soli gentleman dell'aristocrazia inglese e nel quale primeggiavano la lealtà ed il coraggio fisico e morale.

IL GIOCO DEL RUGBY NELLA SUA ESSENZA

Il gioco del rugby viene definito dalla letteratura sportiva **gioco di situazione e di combattimento**, dove l'alto numero dei giocatori che vi partecipano, l'intensità del contatto fisico, rappresentano gli aspetti che maggiormente lo caratterizzano e lo distinguono dagli altri sport di squadra.

Nella sua evoluzione, esso si fonda su due rapporti di relazione fondamentali che regolano e determinano i comportamenti dei giocatori nello spazio di gioco:

- ◆ Un rapporto di opposizione tra i giocatori delle due squadre
- ◆ Un rapporto di cooperazione tra i giocatori di ciascuna squadra.

Tali rapporti di opposizione e di cooperazione, comuni a tutti gli sport di squadra, si concretizzano nel gioco attraverso il rispetto delle regole e dei principi fondamentali del gioco stesso e inducono i giocatori, al fine di essere efficaci, a percepire una situazione, individuare il più rapidamente possibile la soluzione tattica e metterla in essere con una tecnica efficace.

Da ciò si evince che al fine di essere efficaci, i giocatori devono rispettare le regole, i principi del gioco e gestire la loro attenzione alternativamente o contemporaneamente sul pallone e sullo spazio. (Il giocatore utile alla conservazione del pallone deve avere la sua attenzione sul pallone e agire affinché ciò avvenga con efficacia - i giocatori utili all'utilizzo del pallone devono avere l'attenzione sullo spazio e renderlo significativo).

E' noto che le regole fondamentali del gioco del rugby sono:

- ◆ Segnare la meta
- ◆ Placcare
- ◆ Il fuori gioco / Passaggio non in avanti
- ◆ Il tenuto

Il rispetto di tali regole nel gioco determinano i diritti e i doveri dei giocatori in campo:

Γ Il portatore può/deve avanzare; può passare; può calciare

Γ Il compagno può/deve avanzare; può/deve aiutare il compagno ad avanzare; può ricevere il pallone

Γ Il difensore può/deve: avanzare per bloccare correttamente il portatore; recuperare per contrattaccare

I principi fondamentali del gioco che regolano l'efficacia dei comportamenti dei giocatori in campo sono:

- ◆ Avanzare/pressare
- ◆ Sostenere
- ◆ Continuare (Avanzare/pressare)

Cerchiamo di definire ora, il rapporto tra le regole fondamentali e principi del gioco:

- ◆ Ciascun giocatore in campo al fine di rispettare la prima regola fondamentale – segnare la meta – deve **avanzare** e tale avanzamento deve essere portato **nello spazio più opportuno** – (creare e utilizzare lo spazio libero)
- ◆ **Placcare** : Ciascun giocatore della squadra che non ha il possesso del pallone ha il diritto di **avanzare velocemente (pressare)** per **placcare/bloccare** il portatore, **recuperare** il pallone e **riavanzare** per segnare la meta.

Tali comportamenti determinano che:

- ◆ Ciascun giocatore **al fine di essere utile alla conservazione del possesso del pallone (ATTACCO), o al suo recupero (DIFESA), deve essere in gioco** – (RISPETTO DELLA REGOLA DEL FUORI GIOCO) – per **sostenere**:

IN ATTACCO	IN DIFESA
il PORTATORE, intervenendo in suo aiuto, ancor prima che questi non sia più in grado di garantire l'avanzamento o la conservazione del pallone	Il PLACCATORE, al fine di recuperare il pallone, o impedire ulteriori avanzamenti da parte dell'attacco.

Tali comportamenti determinano, se vengono riprodotti rispettando i parametri di efficacia, **la continuità di gioco.**

Inoltre, ciascun giocatore nel momento in cui, placcato viene messo a terra **deve liberare il pallone (Tenuto)**, al fine di permettere ad un suo compagno di **continuare ad avanzare** nello spazio utile o permettere alla difesa **di entrare in possesso del pallone (recuperare) per avanzare** a sua volta nello spazio utile.

In sintesi:

REGOLE	PRINCIPI	PARAMETRO D'EFFICACIA
Segnare la meta	Avanzare/pressare	Spazio
Placcare	Avanzare/pressare	Pallone - Spazio
Fuori - gioco e pass. indietro	Sostenere	Pallone - Spazio
Tenuto	Continuare	Spazio

Da cui la necessità, al fine di essere efficaci, da parte dei giocatori di essere utili sul pallone e sullo spazio rispettando un equilibrio di distribuzione tra questi due parametri; il che significa che troppi giocatori che intervengono sul pallone determinano inefficacia della gestione dello spazio, troppi giocatori che intervengono sullo spazio determinano inefficacia nella conservazione del possesso o nel recupero del pallone. In precedenza abbiamo evidenziato che il gioco si fonda su due rapporti di relazione fondamentali che regolano e determinano i comportamenti dei giocatori nello spazio di gioco; analizziamo tali rapporti mediante una tabella che evidenzia l'evoluzione logica del gioco:

RAPPORTO DI OPPOSIZIONE			
	CONQUISTA		
	MOVIMENTO OFFENSIVO	MOVIMENTO DIFENSIVO	
RAPPORTO DI COLLABORAZIONE	AVANZARE <i>insieme per segnare</i> utilizzando forme diverse di gioco: <i>Penetrazione – asse</i> <i>Largo – spazio lat.</i> <i>Piede</i>	AVANZARE <i>insieme per placcare e/o recuperare</i> (sia sul punto che occupando opportunamente lo spazio laterale e quello profondo)	RAPPORTO DI COLLABORAZIONE
	SOSTENERE per conservare – trasf. diretta - pallone verso sostegno; trasf. indiretta - sostegno verso pallone Chi? I più vicini – attenzione sul pallone (sost. di conservazione)	PLACCARE/RECUPERARE E SOSTENERE Chi? I più vicini – attenzione sul pallone (sost. di recupero)	
	OBBLIGO DI CONTINUARE Chi? I più lontani – attenzione sullo spazio (sostegno. di riutilizzo)	OBBLIGO DI OCCUPARE Chi? I più lontani – attenzione sullo spazio (Sostegno. di occupazione)	

Da quanto asserito, si evince che i giocatori, al fine di essere efficaci devono rispettare nel gioco del rugby la sua ESSENZA e cioè

I PRINCIPI	Essere sempre utile	Equilibrio di occupazione e di utilizzo dello spazio utile
Avanzare / Pressare	(in ogni istante del gioco	
Sostenere	ciascun giocatore deve sapere	
Continuare	qual' è il suo compito e	
(Avanzare/Pressare)	metterlo in pratica con la massima efficacia)	

Tale efficacia può essere raggiunta costruendosi e lavorando in maniera **polivalente** **sul pallone e sullo spazio** nel rispetto dell'evoluzione logica del gioco senza tralasciare le abilità specifiche concernenti i ruoli.

L'AVVIAMENTO

PREMESSE METODOLOGICHE

Il rugby non può essere presentato all'allievo in tutta la sua complessità.

Questa dipende:

- dalla stessa attività (elevato numero di giocatori, con grande diversificazione di ruoli, regolamento molto complesso, svariate possibilità d'azione dei giocatori, ecc.);
- dalla complessità del soggetto a cui si vuole insegnare (problemi d'ordine affettivo, motorio, cognitivo).

L'educatore, quindi, nel presentare il gioco al bambino principiante deve **semplificarlo** senza snaturarlo, con un procedimento pedagogico che si sviluppa:

- dal semplice (per il bambino) al complesso;
- dal generale al particolare;
- dal conosciuto all'ignoto (cioè dall'attività del bambino, dalle sue conoscenze sul piano cognitivo, affettivo e motorio verso le esigenze fondamentali del rugby).

Il ruolo dell'educatore non è solo quello di "istruire" il giocatore, ma di metterlo in situazione, determinando degli apprendimenti frutto di attività coscienti e che gli permettono di capire ciò che fa.

Il ragazzo, all'inizio, inventa, poi capisce. Egli è capace di spiegare a posteriori il suo comportamento, la sua risposta motoria.

Non esistono ragazzi che, dal punto di vista motorio, "non sappiano nulla". Il ragazzo ha in sé delle azioni precostituite che sviluppa allorché è messo in presenza delle esigenze di una attività. All'inizio, INSEGNARLI IL GESTO in maniera a se stante, non sembra necessario se non legandolo alle necessità prioritarie del gioco, e tale gesto va valutato in rapporto alla sua efficacia.

È COMPITO DELL'EDUCATORE, dunque, PROPORRE DELLE SITUAZIONI PEDAGOGICHE DI GIOCO A CUI IL RAGAZZO DARÀ UNA PROPRIA RISPOSTA, e non quella che si vorrebbe; il ragazzo non è in grado di comprenderla dal momento che dovrà prima arrivare a confrontare ciò che conosce con le esigenze delle nuove situazioni proposte. Se, comunque il principiante non dovesse trovare le giuste risposte, devono essere proposte altre varianti (più semplici, meno complesse) della situazione.

Lo scopo che si vuole raggiungere deve essere sempre conosciuto, sì da motivare alla stessa attività, ed in modo da costringere il principiante a chiedersi il perché della riuscita o meno.

In questa fase di avviamento le forme dell'apprendimento che prediligiamo, sono, quindi: PER PROVE ED ERRORI, PER SCHEMI(e non per ripetizione continua degli stessi esercizi, senza errori), ed anche PER COMPrensIONE.

In linea generale, lo sviluppo motorio del bambino evolve dalle solite azioni isolate che, confrontate con situazioni diverse, si coordinano, si velocizzano, si differenziano, si generalizzano.

Questo sviluppo conferisce al ragazzo delle nuove capacità ed abilità. Si arriva così ad una costruzione continua del "saper fare" (APPRENDIMENTO). Il ragazzo è posto di fronte all'esigenza di costruirsi il suo RUGBY.

L'insegnamento del rugby dovrà essere fatto mettendo il ragazzo nell'azione ludica allo scopo di farlo reagire nella sua unità - totalità:

- **a livello affettivo (per superare l'eventuale diffidenza del "contatto"),**
- **a livello cognitivo (per una sempre migliore conoscenza e comprensione del gioco),**
- **a livello motorio (soprattutto per creare i presupposti coordinativi per l'apprendimento della tecnica e i presupposti della prestazione fisica).**

Nel rugby è indispensabile, a livello dell'apprendimento, **privilegiare il livello affettivo (evidentemente senza tralasciare gli altri): un fattore emozionale come la paura al contatto suolo/avversario, per esempio, fa percepire al giocatore delle informazioni false e, comporta, di conseguenza, reazioni inadatte. Risulta evidente che l'insegnante deve rendersi conto delle difficoltà dei ragazzi a questo livello e deve aiutarli a risolverle.**

Sarà solo quando il contatto non sarà più un problema che il ragazzo avrà la capacità di agire nella maniera più opportuna ed efficace. Sarà più facile, farlo lavorare sul rispetto dei principi del gioco e sulla sua comprensione, perché, tranquillo sul piano affettivo sarà disponibile a risolvere le situazioni in maniera valida (reazione intelligente - decisione tattica nel gioco).

Il rugby deve essere insegnato in modo vivo, per mezzo della opposizione e deve essere vissuto immediatamente nella sua realtà che è quella di uno sport di contatto e di combattimento. Sul piano della didattica sarà indispensabile per l'educatore dare il massimo dinamismo e ritmo a tutte le azioni, e perciò sia le immediate riprese del gioco che le stimolazioni verbali nel movimento sono molto importanti.

Questo periodo di ricerca e scoperta del rugby, definito come un periodo genetico, è caratterizzato inoltre da alcune indicazioni metodologiche:

- **nessuna diversificazione dei ruoli** (agli inizi è importante formare l'intelligenza tattica di un giocatore, successivamente questa sarà una buona base di partenza per la specializzazione ed il perfezionamento);
- **opposizione permanente** (è il solo modo per allenare la decisione tattica, importantissima nel determinare la prestazione rugbistica, può essere variata in forma ed intensità e, a volte, eliminata per la tecnica individuale, ma occorrerà, poi, ritornare alla realtà del l'opposizione);
- **strutturazione del gruppo (formare squadre equilibrate)**
- **strutturazione dello spazio (rapportato al livello di gioco dei principianti);**
- *strutturazione del processo d'apprendimento* in cicli di allenamenti - incontri (in cui i problemi emersi nel gioco potranno essere affrontati negli allenamenti seguenti e verificati nel prossimo incontro), e che esige la presenza di un educatore che osserva, analizza e interpreta i comportamenti dei partecipanti, definisce obiettivi e realizza i mezzi per raggiungerli.

L'AVVIAMENTO E LA FORMAZIONE DEL GIOCATORE

Sebbene gli apprendimenti di un gruppo non possono essere standardizzati " a priori", in quanto non è possibile definire i necessari tempi di evoluzione, possiamo, comunque, definire le *tappe* attraverso cui si struttura e si sviluppa l'apprendimento stesso. L'osservazione, l'analisi, l'interpretazione e la verifica dei relativi comportamenti dominanti significativi di ciascun livello sono quindi di grandissima importanza per gli educatori/animatori che potranno gestire meglio l'intero processo formativo con una *programmazione* anche di tipo *individualizzata*

I FASE:

L'introduzione delle regole fondamentali,

LA SCOPERTA DEL GIOCO E

LA PRESA IN CONSIDERAZIONE DELL'AVVERSARIO

Progressione didattica:

Sul piano metodologico tutte le indicazioni precedenti trovano attuazione nella progressione didattica di **AVVIAMENTO AL RUGBY**.

Il Gioco è sempre il punto di partenza e di arrivo di questa progressione ed una graduale introduzione di semplici regole permette di strutturare il Gioco stesso a livelli diversi propri della comprensione e della padronanza di abilità motorie dei partecipanti.

Attraverso l'introduzione nel Gioco delle REGOLE FONDAMENTALI (Meta ,Placcaggio, Tenuto, Passaggio indietro/Fuorigioco) si realizza l'obiettivo di presentare un rugby semplice, facilmente comprensibile a tutti, ma con tutte le caratteristiche proprie del Gioco stesso, così come quello di una progressiva e graduale complessità, base di un continuo ed effettivo apprendimento.

Da un punto di vista operativo si possono immediatamente **formare 2 squadre, equilibrate sul piano fisico e motorio, ed avviare la Scoperta del Rugby, nel Gioco, secondo la conoscenza delle Regole Fondamentali:**

- META
- PLACCARE
- FUORI GIOCO/ PASSAGGIO NON IN AVANTI
- TENUTO

L'attività ludica caratterizza la conoscenza del gioco del rugby.

Le regole sono introdotte durante il gioco, in apposite pause e con appropriate spiegazioni (poche parole chiare e dirette).

La proposta deve avere le seguenti caratteristiche:

IL GIOCO COME CONTINUA OPPOSIZIONE: il gioco viene conosciuto secondo il concetto di opposizione che lega le 2 squadre (l'attacco gioca in rapporto alla difesa, e viceversa).

- **IL GIOCO COME MOVIMENTO ININTERROTTO:** il gioco si sviluppa inoltre, secondo un concetto di DINAMISMO CONTINUO, grazie al ruolo dell'educatore che lo organizza continuamente rilanciandolo quando vi sono arresti del movimento.
- **COINVOLGIMENTO DELL'INTERO GRUPPO** assegnando il pallone, oggetto del gioco, in fase di rilancio anche agli elementi che vi partecipano poco spontaneamente in modo da riportare la totalità del gruppo verso la zona di interesse.
- **POCHI GIOCATORI IN UNO SPAZIO STRETTO** es.: 6 giocatori contro 6 giocatori in uno spazio di 12 mt. di larghezza e 30 mt. di lunghezza; ciò determinerà:
 - situazioni d'apprendimento iniziali che prediligono l'affrontamento piuttosto che l'evitamento, per una precisa scelta metodologica;
 - contatti più numerosi e meno pericolosi (gestire una minore profondità degli affrontamenti - stimolando l'avanzamento difensivo - aiuta a realizzare contatti meno pericolosi);
 - corse laterali che non risulteranno efficaci;
 - molti arresti dell'azione offensiva - necessità del sostegno "vicino" per la conservazione e la continuità -
- L'AVVIO DEL GIOCO IN TUTTE LE RIPRESE (dopo un arresto a seguito di un'azione del giocatore oltre il limite delle regole o dello spazio assegnato) SI FARA' SEMPRE TRAMITE L'EDUCATORE CHE ASSEGNERA' IL PALLONE AD UN GIOCATORE DELLA SQUADRA CHE NE HA DIRITTO CO I GIOCATORI AVVERSARI SCHIERATI AD ALMENO 3 MT.
- Durante il gioco vengono costantemente stimolati i Principi Fondamentali dell'AVANZARE e SOSTENERE, prioritari per una giusta comprensione del rugby.

Si realizza così la prima tappa, definita anche come SCOPERTA DEL GIOCO DEL RUGBY, in cui oltre ad un gioco continuamente e diversamente strutturato per la progressiva introduzione di regole e limiti all'azione dei partecipanti, devono emergere

le VALENZE EDUCATIVE del nostro sport (rispetto dell'avversario, dell'arbitro, dei compagni, lealtà, ecc.).

Sia dal punto di vista affettivo che motorio, di fondamentale importanza sono le esercitazioni di **EDUCAZIONE AL CONTATTO avversario/terreno**, per far familiarizzare i principianti a queste due forme tipiche e ricorrenti nella nostra attività.

In questa prima tappa dell'AVVIAMENTO, detta anche della **"costruzione dell'avversario"** è fondamentale, dato l'approccio nettamente egocentrico del principiante, proporre una ricca e variata serie di esercitazioni di 1 contro 1, per coppie omogenee, ai fini di un più agevole l'apprendimento dei comportamenti - base d'attacco e di difesa.

A partire da queste situazioni facilitate di 1 contro 1 (ma estremamente variare nei rapporti spazio - temporali), facendo intervenire compagni in grado di "aiutare", si cercherà di costruire l'esigenza del sostegno e del compagno, della liberazione a contatto, di una maggiore protezione del pallone, ecc..

Sarà così più evidente anche la necessità dell'avanzamento difensivo e di una primordiale esigenza del "placcaggio".

Le situazioni di gioco svolte sia al livello squadra, che a livello individuale saranno finalizzate ad una sempre maggiore comprensione di gioco nel rispetto dei principi.

II FASE:
L'INTRODUZIONE DELLE REGOLE COMPLEMENTARI,
LA PRESA IN CONSIDERAZIONE DEL COMPAGNO E
L'AFFERMAZIONE DELLA COOPERAZIONE

Progressione didattica:

Poco alla volta, ma sempre durante il gioco, si potranno introdurre le Regole Complementari, relative alle fasi di ripresa del gioco dopo che questo è stato interrotto, e consistenti in:

- MISCHIA
- TOUCHE
- CALCIO D'INVIO E DI RINVIO
- ANNULLATO ecc.

Questa attività, volta ad una conoscenza e comprensione del Gioco sia sotto il profilo regolamentare che di possibilità d'azione, e che prelude alla creazione di giocatori intelligenti ed efficaci, deve avvenire nel Gioco Reale. Da questa realtà, giocatori ed educatore individueranno i problemi urgenti che, se non possono essere chiariti a livello della squadra (grande gruppo), saranno trattati a livello di (sottogruppo) reparto, e poi a livello individuale per ritornare, in seguito, alla realtà del Gioco; si realizza così il procedimento metodologico "dal generale al particolare".

Con l'introduzione delle Regole Complementari, oltre a migliorare la conoscenza e la comprensione del gioco (con tutti gli accorgimenti già fatti a riguardo della I fase), si avvia, al momento della ripresa del gioco, anche una certa differenziazione - definizione di compiti all'interno della squadra (compiti individuali e di reparto).

La formazione dei reparti non deve, però, essere rigida, ma basata sull'intercambiabilità; deve stimolare tutti a prendere coscienza della differenziazione dei compiti relativamente alla CONQUISTA ed UTILIZZO DEL PALLONE con un GIOCATORE DI RACCORDO tra i due reparti. È indispensabile che i ragazzi provino compiti differenti IN QUANTO L'OBIETTIVO DEL NOSTRO LAVORO E' LA FORMAZIONE DI UN GIOCATORE POLIVALENTE e EFFICACE sia SUL PALLONE che SULLO SPAZIO.

Questa fase è importantissima in quanto, avendo concentrato un certo numero di giocatori, partecipanti alla fase di ripresa del gioco, su una zona ristretta di campo, ed essendo, in genere, questi giocatori impossibilitati all'utilizzo del pallone (proprio per la forte concentrazione di avversari), il gioco può svilupparsi meglio verso spazi più

ampi. Nasce così l'esigenza di un primordiale GIOCO AL LARGO, come alternativa di scelta al GIOCO IN PENETRAZIONE INDIVIDUALE fino adesso spontaneo. Si rende, quindi, necessario un lavoro sul rispetto dei principi fondamentali del gioco del rugby mediante la scelta delle forme di gioco più opportune.

Per l'evoluzione del livello di gioco sarà indispensabile questo periodo definito come la **"presa in considerazione del compagno"**, in cui l'obiettivo maggiore sarà quello di una effettiva collaborazione tra più compagni sia in situazione di contatto per favorire la liberazione, sia in situazione di passaggio volontario ad un compagno meglio piazzato.

Anche i comportamenti difensivi evolveranno a partire da una collaborazione nell'avanzamento e nell'occupazione laterale.

Per questa evoluzione è indispensabile che l'insegnamento sia ricco di situazioni e di giochi in cui l'obiettivo primario sia la collaborazione (per la riuscita del compito).

Alle situazioni di 1 contro 1, proprie della tappa precedente, si sostituiranno quelle di 2 contro 1 in condizioni variate e con la possibilità dell'intervento di un difensore in ritardo (2 contro 1 + 1); in genere le situazioni di sovrannumero rendono evidente la collaborazione.

- È questa, quindi, la fase in cui si hanno le premesse per lo sviluppo di un gioco più organizzato, dove i piccoli atleti devono immediatamente comprendere la loro utilità nel gioco sul pallone o sullo spazio siano essi in attacco o in difesa e cominciare a rapportare la propria azione almeno con quella del compagno vicino.
- Altresì, la CRESCITA DELLE POTENZIALITÀ OFFENSIVE (alternativa di Gioco in penetrazione o al largo avanzanti) farà sì che, conseguentemente, l'educatore possa far crescere anche il LIVELLO DI EFFICACIA DIFENSIVO, basato sempre e comunque sulla disponibilità e volontà individuale di placcare, e che comincia a concretizzarsi verso una forma di linea di DIFESA che AVANZA INSIEME "sbarramento - difensivo".
- Il Gioco al Piede, come forma di gioco d'attacco, non è ancora proprio di questa fase perché se ne vede continuamente l'inefficacia; è, invece, utilizzato come calcio di liberazione (per regolamento è possibile effettuarlo solo all'interno della propria area difensiva dei "22").

IL GIOCATORE PRINCIPIANTE E LA SUA FORMAZIONE

OBIETTIVI E METODI OPERATIVI DISTINTI PER CICLI

La guida, che affronta le prime tappe della formazione del giocatore, è stata organizzato in cicli che, a volte, racchiudono più categorie in rapporto alla differente e crescente complessità che ne caratterizza i Regolamenti di gioco. Tutto ciò permette, quindi, di gestire l'insieme degli apprendimenti in un sistema più flessibile, che meglio può adattarsi alle diversità degli allievi e dei gruppi che alleniamo.

Gli apprendimenti evolvono a partire dal "saper fare" individuale cioè dal vissuto del bambino, che prescinde dall'età del soggetto e che dipende, quasi esclusivamente, dallo sviluppo della motricità di base e dalla sua motivazione ad apprendere e si struttureranno in una progressiva complessità; quindi se il principiante tredicenne mostra comportamenti analoghi al principiante di dieci anni, dettati da vissuti analoghi, gli obiettivi da perseguire saranno gli stessi per entrambi.

I° CICLO

6 – 9 ANNI

L'introduzione delle regole fondamentali,

LA SCOPERTA DEL GIOCO E

LA PRESA IN CONSIDERAZIONE DELL'AVVERSARIO

Chi è il principiante nel rugby? Quali sono di norma i suoi comportamenti osservabili nel gioco?

Il bambino principiante è caratterizzato da estremo egocentrismo, non pensa che a se stesso, l'attrezzo di gioco è di sua proprietà e mostra un gran bisogno di affermazione individuale. I comportamenti osservabili nel gioco sono da identificare in:

- ◆ "grappoli" di giocatori intorno al pallone
- ◆ paura del contatto fisico – pallone utilizzato come scudo del corpo –
- ◆ giocatori "satelliti"
- ◆ sostegno presente ma solo in attesa del passaggio
- ◆ rifiuto della perdita di equilibrio
- ◆ aggiramenti e corse laterali
- ◆ passaggi non necessari
- ◆ giocatori dominanti sul piano fisico

Gli obiettivi da perseguire in questo ciclo sono:

OBIETTIVI	
Educativi	Didattici
<p>Piano affettivo: socializzare, vincere la paura del contatto con il suolo e l'avversario, favorire l'iniziativa individuale</p>	<p>Regole fondamentali del rugby: Segnare la meta ed annullare,placcare; tenuto, passaggio in avanti, fuori gioco</p>
<p>Piano cognitivo: organizzare un progetto individuale tenendo conto di spazio e tempo; conoscere e rispettare le regole</p>	<p>Principi fondamentali del rugby <i>In attacco:</i> avanzare per segnare la meta, dare vita al pallone senza perderne il possesso - sostenere per continuare ad avanzare.</p>
<p>Piano motorio: schemi motori di base, capacità coordinative e rapidità</p>	<p><i>In difesa</i> : avanzare per non far avanzare il portatore del pallone; cercare di recuperare lo stesso per riavanzare e segnare la meta <u>Abilità individuali</u> relative al livello di gioco sviluppato dal gruppo</p>

Metodo operativo

Proporre tutti gli esercizi sotto forma di gioco, utilizzare il pallone da rugby il più possibile come supporto di lavoro.

Le esercitazioni e giochi propedeutici dovranno essere svolti in regime di velocità e mirare anche a sviluppare gli schemi motori di base (correre, saltare, afferrare, lanciare, rotolarsi e arrampicarsi, ecc.) L'insegnamento del gioco del rugby, nel senso stretto del termine, seguirà il seguente sviluppo:

- ♣ gioco con opposizione estremamente semplificato
- ♣ stimolare l'efficacia dell'azione individuale nel rapporto di opposizione attaccante / difensore (legarla ai principi fondamentali del gioco)
- ♣ risolvere immediatamente il problema affettivo del contatto al suolo /avversario
- ♣ stimolare comportamenti creativi individuali

▲ introdurre progressivamente le quattro regole fondamentali: segnare la meta, tenuto, passaggio in avanti, fuori gioco.

Il compito dell'educatore è quello di creare situazioni-problema e "guidare" negli apprendimenti il ragazzo il quale, dovrà rispondere secondo la propria esperienza. Il suo ruolo è quello di osservare, valutare, intervenire, rinforzare, modificare e controllare l'apprendimento avendo come riferimento il gioco nella sua forma più semplice, stimolando quindi, in regime di velocità, l'avanzamento individuale e la forma più grezza del sostegno, sia per i comportamenti di attacco che per quelli di difesa non solo per un'efficacia del gioco ma anche per prevenire contatti pericolosi.

La valutazione dell'apprendimento verrà fatta: per quanto riguarda il gioco del rugby valutando i comportamenti **(riferimenti all'essenza)**; a tal uopo è utile formulare schede di valutazione strutturate in base agli obiettivi definiti. Per quanto riguarda le altre attività osservando se il ragazzo è in grado di correre, afferrare, lanciare, rotolarsi, spingere, tirare, saltare nei più diversificati modi.

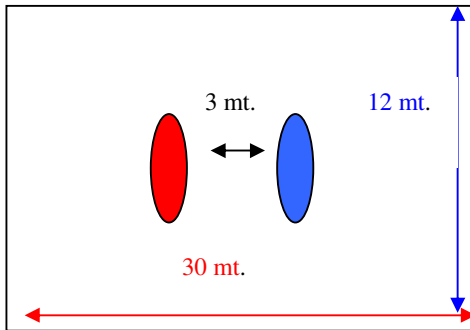
Volume di lavoro

Annuale : almeno 80 - 100 ore

Settimanale : due sedute di 45' - 60'

Competizioni : almeno 2 concentramenti mensili ed un torneo nazionale

ESERCIZIO N° 1



LIVELLO: Principianti

OB. : Presa in considerazione dell'avversario

Spazio 12mt. x 30 mt.; Giocatori 6 x 6

Consegne:

Attacco: Il possessore del pallone può/deve avanzare per segnare; può passare ad un compagno libero; se bloccato ha l'obbligo di

liberare il pallone verso il compagno;

I compagni possono /devono avanzare per aiutare il compagno ad avanzare, o per ricevere il pallone e tentare di segnare a sua volta

Difesa: I difensori possono /devono avanzare per bloccare il portatore, recuperare il pallone e tentare di segnare a loro volta.

Avvio: L'educatore assegna il pallone ad un giocatore di una squadra avendo cura che la difesa rimanga a tre metri fino a quando questi non è entrato in possesso del pallone. A ogni pallone ingiocabile o uscita dello stesso dallo spazio di gioco, l'educatore comanda l'arresto di gioco e immediatamente consegna il pallone alla squadra che non aveva il possesso prima dell'evento.

Evoluzioni: Introduzione in successione delle regole del tenuto, fuori gioco/pass. non in avanti.

L'educatore deve stimolare:

Il portatore all'avanzamento e alla ricerca dello spazio più opportuno per avanzare, alla liberazione del pallone a contatto;

Il sostegno a seguirlo per intervenire sul pallone e per avanzare a sua volta;

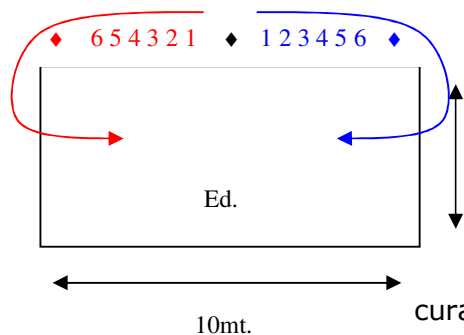
per la difesa : avanzare insieme, per bloccare prima possibile, per recuperare e contrattaccare;

Nell'evoluzioni stimolare, all'avvio, l'entrata in possesso in avanzamento

Caratteristiche del gioco:

- Gioco caratterizzato da dinamismo continuo
- Gioco che coinvolge l'intero gruppo

ESERCIZIO N° 2



Ob.: presa in considerazione dell'avversario.

- Situazione di uno contro uno
Giocatori seduti a terra ad un lato dello spazio di gioco ed a ognuno viene attribuito un numero - l'attribuzione dei numeri verrà fatta avendo cura che a numeri uguali corrispondono coppie omogenee di giocatori sul piano fisico motorio. L'educatore chiama un numero e i giocatori corrispondenti alzandosi velocemente entrano nello spazio di gioco (vedi grafica); l'educatore assegna il pallone a uno dei due giocatori.

Consegne

Attacco: Il portatore deve avanzare nello spazio per segnare

Difesa : il difensore deve avanzare per bloccare l'attaccante e, recuperare il pallone e tentare di segnare a sua volta

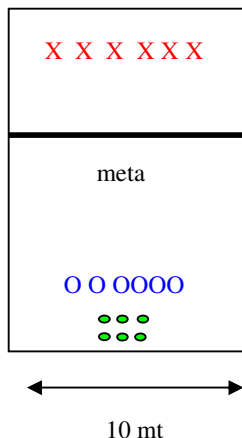
L' educatore deve stimolare, l'avanzamento nello spazio per il portatore, e qualora bloccato, la determinazione a continuare ad avanzare difendendo il pallone. per il difensore a intervenire bloccando prima possibile.

Sull'intervento efficace del difensore è opportuno chiamare ulteriore coppia di giocatori al per:

il sostegno di attacco aiutare il compagno ad avanzare, o ricevere il pallone e tentare di segnare a sua volta;

il sostegno in difesa, aiutare il primo difensore a recuperare il pallone e segnare a sua volta

ESERCIZIO N° 3



OB. :Preso in considerazione dell'avversario

Spazio 10mt.x 15 mt.; Giocatori 6 x 6

Avvio:

attaccanti, O, seduti a terra nello spazio di gioco; dietro di loro vengono posti 6 palloni;

- **i difensori, X**, seduti a terra nello spazio dietro la linea di meta

- Al via gli attaccanti si alzano, raccolgono velocemente i palloni per se gare, i difensori si alzano velocemente per non far

segnare

L'educatore deve stimolare: gli attaccanti ad avanzare velocemente negli spazi opportuni per segnare e, i difensori, ad avanzare per non far segnare ed a scegliersi un attaccante su cui intervenire che non sia stato già scelto da un compagno.

Evoluzione: Ridurre progressivamente il numero dei palloni in attacco facendo nascere la necessità del sostegno per essere efficaci;

ESERCIZI DI LOTTA E PER SDRAMMATIZZARE IL CONTATTO

I° esercizio

Due bambini posti schiena contro schiena si spingono senza perdere il contatto; vince chi spinge per primo l'altro oltre una linea posta dietro di loro a 1,5 mt.;

II° esercizio

Stesso esercizio ma posti uno di fronte all'altro con le mani sulle spalle;

III° esercizio

Stesso esercizio, posti uno di fronte all'altro spalla contro spalla

IV ° Esercizio:

Due bambini posti di fronte in quadrupenia con il corpo proteso dietro; Il gioco consiste a far perdere l'equilibrio l'altro togliendogli un appoggio con le mani

V° esercizio

LA TARTARUGA

Un bambino posto al suolo in quadrupedia l'altro deve girarlo fino a metterlo con la schiena a terra

VI° Esercizio

IL LUPO E L'AGNELLO

Un gruppo di bambini in fila indiana che si tengono per i fianchi, un bambino posto di fronte (il lupo). Scopo del gioco è che il lupo prenda l'ultimo della fila (l'agnello) e questi non deve farsi prendere aiutato dai suoi compagni da cui non può staccarsi.

VII° Esercizio

Uno spazio quadrato di lato di 1,5 mt. Quattro bambini posti in ginocchio sui lati del quadrato; consegnato loro un pallone, ciascuno deve fare la meta, avanzando rimanendo in ginocchio, sul lato opposto.

L'INSEGNAMENTO DEL PLACCAGGIO

Significato psico - pedagogico dell'azione del "placcaggio":

Tramite un contatto dinamico il difensore cerca, sacrificando il proprio equilibrio, una distruzione di quello del portatore, per obbligarlo a lasciare il pallone e permetterne il recupero".

L'apprendimento impone, quindi, la risoluzione di alcune problematiche relative:

- Sia alla necessaria **attitudine e determinazione** dettata dall'assolvimento del compito difensivo;
- Sia alla tecnica vera e propria del **contatto dinamico efficace**, a partire da giochi individuali di contatto e di lotta e con coinvolgimenti dell'equilibrio dinamico;
- Sia alla corsa di **"fissazione difensiva"** in situazioni individuali di evitamento da parte dell'attaccante (per costringere il portatore ad entrare nel proprio spazio d'intervento).

• Giochi individuali di contatto, opposizione – resistenza, lotta per coppie omogenee		
<u>Educazione al contatto con il suolo e con l'avversario.</u>	<u>ESERCITAZIONE</u> –	• Situazioni d'esercizio relative a Giochi di contatto, opposizione – resistenza, lotta già descritti per il GIOCO SPORT DELLA META.
<i>Progetto individuale per immobilizzare l'avversario a partire da situazioni di baricentro bassissimo (distesi a terra)</i>	<u>BASE</u> <i>Da distesi a terra (proni) e affiancati, l'attaccante, in possesso di pallone e vicino all'area di meta</i>	• Situazioni motorie variate relative all'equilibrio, con cadute, rotolamenti,

<p>Progetto individuale per far cadere l'avversario a partire da situazioni di baricentro basso (carponi, ginocchio, gambe piegate) o già in appoggio sull'attaccante</p>	<p><i>deve segnare mentre il difensore farà di tutto per trattenerlo a terra e impedirgli di segnare.</i></p> <p><u>La situazione di coppie omogenee, con giocatori vicini in spazio stretto e poco profondo aumenta l'accettazione della situazione di lotta; quella di baricentro basso aumenta l'accettazione del contatto con il suolo.</u></p> <p>Evoluzione verso posizioni di partenza più alte da terra (ginocchio, gambe piegate), con lo scopo anche di atterrare l'avversario.</p>	<p>ecc..</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi di lotta in situazione di equilibrio (rovesciare la tartaruga, lotta dei galli, ecc.). • Da dietro, a gambe piegate e larghe, trattenerlo per i fianchi chi vuole scappare (scattare con partenza in piedi). • Da dietro, a gambe piegate, cinturare alla vita, prima lasciandosi trasportare da chi deve scattare, e poi cercando di far cadere l'avversario abbassando e stringendo la presa (curare la posizione della testa, come fattore di prevenzione). • Da dietro, di lato o di fronte ma entrambi in ginocchio e vicini, su una zona erbosa, il difensore dovrà atterrare l'attaccante prima che riesca a segnare; curare gli aspetti tecnici del placcaggio – l'appoggio della spalla e della testa e il serrare le braccia
---	--	--

• Fissazione difensiva in situazioni individuali di evitamento		
<p><i>Progetto di fissazione difensiva (corsa controllata in direzione e ritmo che costringe l'avversario ad entrare nel proprio spazio d'azione)</i></p> <p>Situazioni di orientamento spazio temporale, reazione motoria di tipo complessa, anticipazione, ecc. per riuscire a toccare, bloccare un giocatore che scappa e evita di esser preso all'interno di uno spazio definito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di movimento e di inseguimento, in gruppo con possibilità di toccare a una / due mani, bloccare, bloccare e spingere fuori dal campo, ecc.. • Situazioni individuali per <u>coppie omogenee</u> con possibilità di toccare a una / due mani, bloccare, bloccare e spingere fuori dal campo, ecc.. • Lo spazio per la riuscita del compito difensivo evolve da uno spazio stretto ad uno più largo e più profondo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Situazioni d'esercizio del GIOCO SPORT DELLA META (Giochi di movimento e di inseguimento) • Situazioni di 1 contro 1 per <u>coppie omogenee</u> con variazioni di posizione difensiva (dietro, di lato, davanti) e variazioni nel rapporto spazio temporale (ritardo – anticipo del difensore) • Situazioni più strutturate di avanzamento difensivo 1 contro 1 di fronte (con linea di meta tra l'attaccante ed il difensore e di controllo spazio – temporale della corsa dell'attaccante) • Progetto difensivo individuale in 1 contro 1 di fronte (tenere l'interno per controllare sull'esterno) e ritmo della corsa di fissazione difensiva (veloce – controllo - veloce per chiudere lo spazio e bloccare l'attaccante)

A partire dalle situazioni descritte prima il PLACCAGGIO DA DIETRO può evolvere verso una situazione di **1 contro 1**, in cui il **placcatore** dovrà far cadere l'attaccante che cammina davanti a lui (curare l'appoggio della spalla, la posizione della testa, la cintura delle braccia).

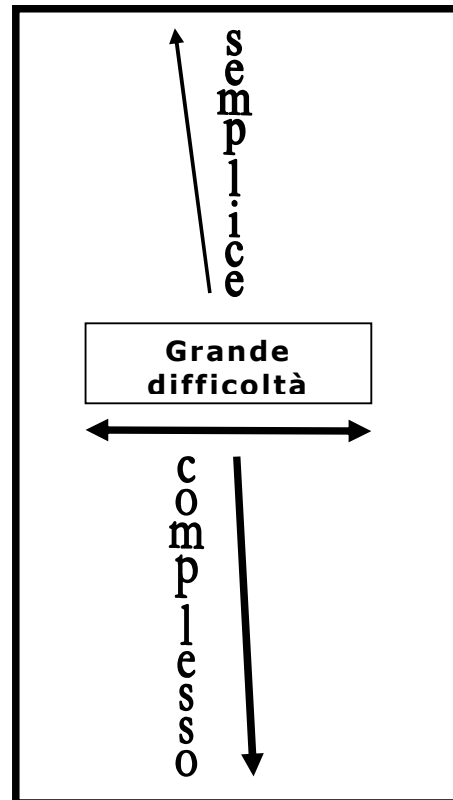
Il PLACCAGGIO DI FRONTE può evolvere a partire da una situazione di **1 contro 1**, in cui il **placcatore** si trova già a **gambe piegate** e l'attaccante cammina verso di lui; in questo caso il difensore avrà solo il compito di chiudere le gambe del portatore per provocarne la caduta nel proprio campo (curando gli aspetti tecnici determinanti e di prevenzione).

In rapporto al parametro spazio la situazione d'esercizio evolverà da:

- GIOCATORI VICINI PRIMA SU UNA LINEA (l'attaccante da un lato ed il difensore dall'altro in modo da favorire l'appoggio della spalla ed un placcaggio leggermente di fianco, il posizionamento della testa, la cintura delle braccia e la spinta delle gambe con cui far cadere il portatore)
- POI IN UN CORRIDOIO DA 1 METRO (scelta della spalla più idonea corrispondente alla possibilità dell'attaccante di battere il difensore su 2 lati), DA 2, 4 e via via sempre più grande man mano che aumenta la loro abilità nel placcare;
- GIOCATORI via via più distanti man mano che aumenta la loro abilità nel placcare; se entrambi in movimento, risulterà determinante l'abilità della fissazione difensiva prima che la stessa abilità nel placcare.

Le esercitazioni potranno evolvere successivamente verso un PLACCAGGIO OFFENSIVO su un avversario fermo che dovrà essere messo a terra nel più breve tempo possibile, su un avversario che cammina di fronte e che dovrà essere ricacciato dietro con lo stesso placcaggio (placcaggio d'incontro).

Lo spazio relativo alle situazione di placcaggio si sviluppa a partire da uno spazio stretto e poco profondo (inizialmente anche una linea) proprio per facilitare l'azione del difensore principiante. Larghezza e profondità dello spazio di esercitazione finalizzata al placcaggio, per contro, rappresentano parametri di difficoltà e complessità, specie per i principianti.



II° CICLO

10 - 11 anni

Introduzione delle regole complementari

Inizio della formazione del giocatore

Attivazione della cooperazione

I comportamenti osservabili nel gioco sono da identificare in:

- ▲ Interesse di tutti i giocatori
- ▲ Il portatore di palla utilizza
- ▲ Acquisizione del concetto di corpo ostacolo – liberazione a contatto
- ▲ Il bloccaggio può evolvere in placcaggio
- ▲ Il sostegno interviene per continuare
- ▲ Il grappolo si va trasformando in raggruppamento
- ▲ Prime forme di gioco largo “corto”
- ▲ Si formano delle linee difensive di occupazione

Gli obiettivi da perseguire in questo ciclo sono:

OBIETTIVI	
Educativo	Didattico
Piano affettivo: sentire il bisogno dell'altro e la ricerca della competizione, sicurezza in se stesso e nelle proprie capacità	Regole complementari del rugby Touche, mischia, calcio di invio, rinvio, ecc..
Piano cognitivo: esigenza dell'organizzazione per un compito comune; elaborazione di progetti comuni che tengano conto dei compagni e degli avversari: prevedere situazioni, elaborare programmi, realizzare azioni adeguate al compito; iniziativa individuale / compito di gruppo;	Principi fondamentali del rugby Stimolazione della determinazione finalizzata all'avanzamento efficace; comprensione del concetto d'utilità d'intervento pallone/spazio; miglioramento dei requisiti della "conquista". In difesa: avanzamento collettivo, placcaggio; recupero del pallone

Piano motorio: capacità coordinative; velocità, forza veloce; mobilità articolare	<u>Abilità individuali relative al livello di gioco sviluppato dal gruppo</u>
--	--

Metodo operativo

La seduta di allenamento dovrà prevedere:

- ▲ tutta una vasta serie di esercizi e giochi, svolti in regime di velocità, da effettuarsi possibilmente con un pallone da rugby, che abbiano come fine la comprensione dell'obiettivo prioritario del gioco: la meta mediante l'avanzamento collettivo ;
- ▲ lavoro finalizzato all'acquisizione dei concetti di opposizione:
 - forte - debole
 - combattere - evitare
- ▲ lavoro finalizzato alla stimolazione e alla ricerca di collaborazione (principio del sostegno in attacco e in difesa)
- ▲ lavoro finalizzato alla comprensione dei rapporti di gioco:
 - portatore - sostegno di conservazione / placcatore - sostegno di recupero;
 - occupazione degli spazi laterali per riutilizzo/recupero
- ▲ lavori non stereotipati sulla tecnica individuale e sul due contro uno, due contro uno più uno, tre contro due, tre contro due più uno in regime di velocità .
- ▲ sviluppo delle capacità coordinative (adattamento motorio, reazione, equilibrio, differenziazione, accoppiamento fantasia motoria sempre in regime di velocità ecc.)

La maggior parte del gioco dovrà essere svolto in regime di opposizione:

IL MOMENTO TATTICO PRECEDERÀ COME IMPORTANZA IL MOMENTO TECNICO

Inizieranno i primi lavori finalizzati all'acquisizione di competenze per ruolo; acquisizione e miglioramento del concetto di conquista e dei compiti individuali relativi legandoli immediatamente all'essenza propria della categoria

Nel corso del secondo ciclo l'allenatore si concentrerà oltre ad analizzare i comportamenti relativi al rapporto di opposizione individuale attaccante/difensore anche alle prime forme di rapporto di cooperazione portatore/sostegno e, inoltre, a verificare parallelamente nell'evoluzione del gioco se i giocatori producono i seguenti comportamenti:

- Il portatore avanza velocemente alla ricerca di spazi opportuni? avanza passa e sostiene?
- Il portatore, se bloccato, ha immediatamente l'idea di far vivere e liberare il pallone?
- Il sostegno si adatta all'azione del portatore e, se bloccato, lo aiuta a liberare?
- I giocatori si pongono il problema di essere utili sul pallone o sullo spazio? (Fare vivere sempre il principio di utilità)
- I giocatori utili nello spazio lo occupano insieme?

Tutti questi comportamenti devono essere sempre legati al raggiungimento dell'obiettivo della meta e quindi all'efficacia.

Volume di lavoro

> *Annuale : almeno 100 - 150 ore*

> *Settimanale : due sedute di 70' o tre sedute di 50'*

> *Competizioni : almeno 3 concentramenti mensili ed un torneo nazionale*

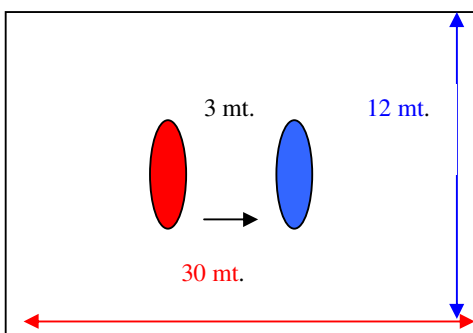
ESERCIZIO N°1

OB.: attivazione della collaborazione

Spazio 12mt.x 30 mt.; Giocatori 6 x 6

Consegne:

Attacco: Il possessore del pallone può/deve avanzare per segnare; può passare ad un compagno libero; se bloccato ha l'obbligo di liberare il pallone verso li compagno;



I compagni possono /devono avanzare per aiutare il compagno ad avanzare, o per ricevere il pallone e tentare di segnare a sua volta

Difesa: I difensori possono /devono avanzare per bloccare il portatore , recuperare il pallone e tentare di segnare a loro volta.

Avvio: L'educatore assegna il pallone ad un giocatore di una squadra avendo cura che la difesa rimanga a tre metri fino a quando questi non è entrato in possesso del pallone. A ogni pallone ingiocabile o uscita dello stesso dallo spazio di gioco, l'educatore comanda l'arresto di gioco e immediatamente consegna il pallone alla squadra che non aveva il possesso prima dell'evento.

L'educatore deve stimolare:

Il portatore ad avanzare, passare, sostenere per ricercare lo spazio più opportuno per avanzare, alla liberazione del pallone a contatto (corpo ostacolo);

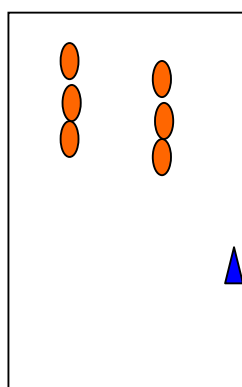
Il sostegno a seguirlo per intervenire con determinazione chi sul pallone chi sullo spazio e per avanzare a sua volta negli spazi più opportuni (percezione e risposta efficace);

per la difesa : avanzare insieme, per bloccare prima possibile, per recuperare e contrattaccare – sostegno difensivo concetti pallone s/ spazio;

Caratteristiche del gioco:

- Gioco caratterizzato da dinamismo continuo
- Ritmi alti adeguati alla capacità dei giocatori

ESERCIZIO N° 2



ESERCIZIO :2 Contro 1

Obiettivo: Giocare un sovrannumero

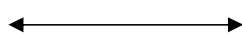
Consegne

Attacco: segnare la meta

Difesa: il difensore deve intervenire sul primo attaccante e non anticipare sul secondo attaccante

Avvio: L'educatore dopo un segnale di prelancio, lancia il pallone al primo attaccante - variare le modalità -

L'educatore deve stimolare:



10 mt.

l'attaccante :

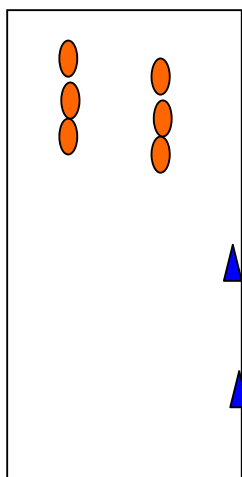
- A correre dritto per fissare
- a comportarsi secondo i parametri::
avversario lontano ⇒ + velocità di corsa, - velocità di passaggio
avversario vicino ⇒ - velocità di corsa , + velocità di passaggio

Evoluzione: Il difensore può anticipare sul secondo attaccante

In tal caso **L'educatore deve stimolare:**

- Se l'avversario anticipa all'esterno batterlo all'interno

ESERCIZIO N° 3



Esercizio :2 contro 1 +1

Obiettivo: Giocare un sovrannumero

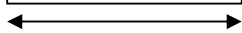
Consegne

Attacco: segnare la meta

Difesa: impedire di segnare la meta; il 1°difensore può anche anticipare sul secondo attaccante; Un secondo difensore viene posto sul lato dello spazio 5 metri più indietro

Avvio: L'educatore dopo un segnale di "prelancio", lancia il pallone al primo attaccante - variare la modalità -

L'educatore deve stimolare:



10 mt.

1° attaccante :

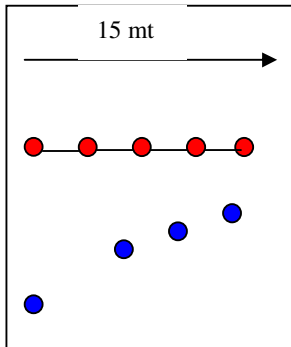
- A correre dritto per fissare
 - Se l'avversario anticipa all'esterno batterlo all'interno
- Se l'avversario non anticipa all'esterno passare, e immediato sostegno interno

- a comportarsi secondo i parametri:

avversario lontano \Rightarrow + velocità di corsa, - velocità di passaggio

avversario vicino \Rightarrow - velocità di corsa, + velocità di passaggio

ESERCIZIO N°4



LA RETE

5 CONTRO 5

Spazio 15 x 20 mt.

Obiettivo: attivazione della collaborazione nel mov. Offensivo e nel mov. difensivo

Consegne

Attacco: segnare la meta

Difesa: Impedire di segnare la meta;

I difensori devono tenersi per mano senza mai lasciarsi e possono difendere muovendosi solo lateralmente.

L'educatore deve stimolare:

per l'attacco

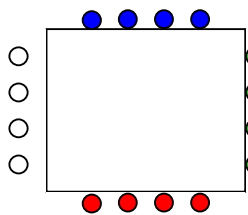
- l'avanzamento nello spazio più opportuno
- se esso viene chiuso l'intervento del sostegno con la giusta attitudine per conservare e l'immediato riutilizzo per ricercare l'avanzamento in un nuovo spazio.

Per la difesa:

- di reagire immediatamente chiudendo le "porte" all'attacco

Evoluzione : la difesa interviene avanzando.

ESERCIZIO N°5



Spazio 10 x 10 mt.

4 gruppi di giocatori posti sui lati

Ad ogni gruppo viene assegnato un numero da 1 a 4

L'educatore chiamerà i gruppi in successione e i giocatori si muoveranno passandosi il pallone correndo verso il lato opposto del quadrato e gestendo la corsa e il gesto in rapporto agli altri gruppi che incrociano nella corsa.

L'educatore deve stimolare:

- Un'alta velocità di corsa e di passaggio
- Il portatore a colpire con il pallone "il bersaglio" -le mani di chi riceve-
- Il portatore ad accelerare verso l'interno del compagno nel momento in cui ha passato
- Chi riceve, a mostrare il bersaglio – le mani –
- La comunicazione

III° CICLO

12-13 anni

Formazione del giocatore di rugby

Inizio della specializzazione

I comportamenti osservabili nel gioco sono da identificare in:

- ▲ Prese di iniziative individuali da trasformare immediatamente in progetto collettivo
- ▲ Organizzazione delle linee offensive e difensive
- ▲ I concetti di sostegno di conservazione e di riutilizzo per l'attacco e, di sostegno di recupero e di occupazione prendono completo significato
- ▲ I giocatori assumono un atteggiamento più critico e sentono il bisogno di acquisizioni più evolute

Gli obiettivi da perseguire in questo ciclo sono:

OBIETTIVI	
Educativo	Didattico
<p>Piano affettivo:</p> <p>Stimolo e controllo della combattività; acquisizione dell'autocontrollo, fiducia in se stesso e nelle proprie capacità</p>	<p>Principi fondamentali del rugby</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ rispetto nel gioco dei principi fondamentali; ▲ rispetto del concetto di utilità; ▲ ricerca dell'equilibrio di occupazione e d'utilizzo dello spazio ▲ miglioramento della "conquista" come presupposto ad un efficace "avvio" del movimento ▲ produzione di un volume grezzo <p><u>Abilità individuali relative al livello di gioco sviluppato dal gruppo</u></p>
<p>Piano cognitivo:</p> <p>Elaborazione di progetti comuni che tengano conto dei compagni e degli avversari: prevedere situazioni, elaborare programmi, realizzare azioni adeguate al compito</p>	
<p>Piano motorio:</p> <p>Capacità coordinative; velocità, forza veloce; mobilità articolare</p>	

L'insegnamento mirerà a migliorare quanto appreso nei due cicli precedenti.

Il gioco del rugby nella sua ESSENZA è predominante all'interno della struttura dell'allenamento che si arricchisce di un lavoro sistematico finalizzato all'acquisizione di abilità tecniche individuali e collettive sulla base di una più elevata comprensione del gioco e dei principi generali che lo regolano.

Gli allenatori si adopereranno affinché i piccoli atleti producano durante gli allenamenti un volume di gioco adeguato, dove i loro interventi sono anche finalizzati alla produzione di gioco a ritmi alti ed adeguate accelerazioni. dapprima grezzo, e via via più fine.

La strutturazione dell'esercitazione dovrà quasi sempre prevedere almeno:

NEL MOVIMENTO OFFENSIVO

> un "lancio" (avvio del gioco rapportato immediatamente all'essenza anche nella forma più semplice); la squadra che entra in possesso del pallone dovrà rientrare immediatamente nell'essenza del gioco.

>una conservazione sul Punto d'incontro (portatore/placcato > sostegno di conservazione - chi? (i più vicini)- che interviene sul pallone determinando una liberazione in avanzamento e veloce per un riutilizzo veloce del pallone)

>un riutilizzo (i giocatori sullo spazio - attenzione sullo spazio e non sul pallone al fine di una scelta adeguata -largo/penetrazione- alla situazione percepita con un sostegno adeguato.

NEL MOVIMENTO DIFENSIVO

> Un avanzamento del fronte (concetto di avanzamento di linea identificando il proprio avversario per arrivare prima possibile al placcaggio)

> Placcaggio/recupero/occupazione (Intervento del placcatore finalizzato sempre a mettere a terra l'avversario - sostegno di recupero che interviene sul pallone per recuperare e se non è possibile >evitare avanzamenti dell'attacco sul punto) - Una immediata Occupazione da parte di chi non è interessato al recupero al fine di pareggiare (stimolare i ragazzi ad essere attenti allo spazio e non solo al pallone).

Quanto detto al fine di produrre, almeno in forma grezza, un gioco che rispetti l'essenza del rugby, finalizzandolo al raggiungimento della meta mediante la continuità dell'avanzamento collettivo efficace, facendo propri attitudini quali determinazione e combattività.

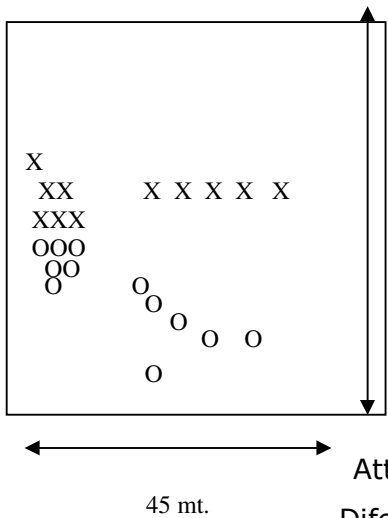
Volume di lavoro

Annuale : almeno 150 ore

> Settimanale : tre sedute di 60'

> Competizioni : almeno 3 concentramenti mensili o la partecipazione al campionato di categoria; partecipazione ad almeno un torneo nazionale.

ESERCIZIO N° 1



OB.:

Mov. Offensivo: avanzamento nello spazio più opportuno e, sull'intervento difensivo, ricerca della continuità di avanzamento producendo un adeguato volume e con variazioni di ritmo

Spazio 45 mt. x 55 mt.;

Giocatori 12 x 12

Consegne:

Attacco: segnare nel rispetto dei principi del gioco

Difesa : avanzare il più rapidamente possibile per difendere insieme – placcare e mettere pressione sul pallone e sullo spazio senza recuperare il pallone

Avvio:

Partenza da mischia 5 C 5

L'educatore deve stimolare:

Mov. Offensivo

- Individuazione di quali "porte" utilizzare per passare attraverso la difesa
La ricezione del pallone in avanzamento e sull'utilizzo, immediato sostegno interno
- Sull'intervento difensivo efficace:
 - Portatore in piedi /terra il sostegno di conservazione (I più vicini) a intervenire sul pallone con la giusta attitudine e determinazione per una liberazione veloce ed in avanzamento
 - il sostegno di riutilizzo alla percezione in anticipo di quali spazi utilizzare per continuare ad avanzare con efficacia.

ESERCIZIO N°2

Ob.: Avanzamento e continuità dell'avanzamento

Spazio: area dei 22 di traverso

Giocatori 8 C 8

Consegne:

Attacco: segnare nel rispetto dei principi del gioco

Difesa : avanzare il più rapidamente possibile per difendere insieme – placcare e mettere pressione sul pallone e sullo spazio senza recuperare il pallone

Avvio

- Un giocatore di fronte a due difensori
- gruppo di attaccanti e difensori nei pressi, gruppo di

attaccanti e difensori più lontano

- L'educatore, anticipato da un prelanco, consegna il pallone all'attaccante (il segnale d'inizio del gioco è il prelanco)

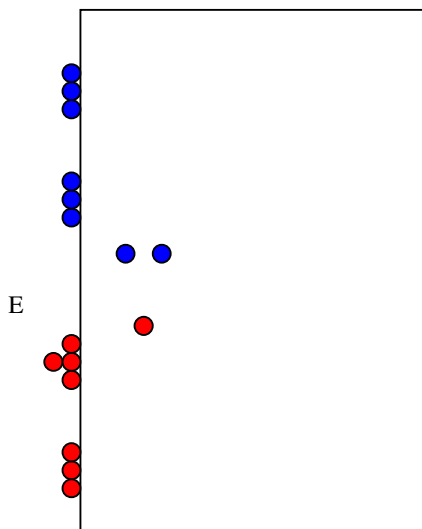
L'educatore deve stimolare:

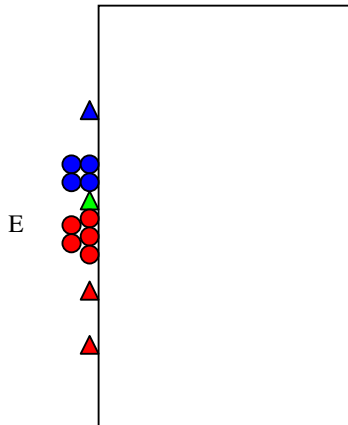
Mov. Offensivo:

- Il portatore ad avanzare determinato sul lato debole dei difensori e, sull'intervento difensivo, conservare l'attitudine avanzante proteggendo il pallone (corpo ostacolo) mettendolo a disposizione del sostegno
- Il sostegno di conservazione (i più vicini) a battere in velocità e determinazione il sostegno di recupero nell'intervento sul portatore per una liberazione veloce ed in avanzamento
- Il sostegno di riutilizzo di battere il sostegno di occupazione anticipandolo sullo spazio libero per una continuità efficace

Mov. Difensivo

La pressione che tale movimento deve produrre sul pallone e sullo spazio deve essere tale comunque da far produrre all'attacco un volume adeguato di gioco





Esercizio N° 3

Ob.: migliorare la capacità di risolvere in maniera efficace una sovrannumero sulla larghezza

Spazio: area 22 metri

5contro5

Consegne : al prelanco attacco e difesa occupano lo spazio girando dietro ai conetti;

La difesa è condizionata in due aspetti:

1. I primi tre difensori intervengono girando dietro il primo conetto, il terzo e il quarto dietro il II° cono in modo da determinare un ritardo del loro intervento difensivo
2. I primi tre difensori devono difendere uomo a uomo sui primi tre attaccanti senza "scalare"

L'educatore deve stimolare:

Per l'attacco:

- Una rapida ed efficace occupazione dello spazio a disposizione- I° fuori gli altri si adeguano

La fissazione mediante la cosa dritta e il passaggio valutando i parametri **tempo** (velocità di corsa) / **spazio**(Distanza attacco- difesa)

- avversario lontano ⇒ + velocità di corsa, - velocità di passaggio
- avversario vicino ⇒ - velocità di corsa , + velocità di passaggio
- a sostenere una volta passata la palla

Per la difesa :

Curare il piazzamento iniziale (interno all'attaccante):la velocità di corsa , la direzione di corsa e il placcaggio.

IV° CICLO

UNDER 15 – 16
(MOMENTO DI PRIME COMPETENZE)

SUL PALLONE

- ❖ risolvere il problema affettivo sull'impatto (momento della verità).
- ❖ Curare che in tali momenti non ci siano cadute al ritmo e arresto dell'avanzamento. (costruzione dell'attitudine).

NELLO SPAZIO

- ❖ Risolvere il problema dell'utilità sul pallone e sullo spazio
- ❖ rendere lo spazio significativo

- lavori sull'essenza 85%.
- Primi lavori sull'organizzazione 15%

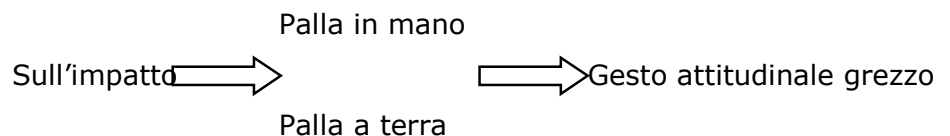
MOVIMENTO OFFENSIVO.

PORTATORE

- 4 Deve vivere l'AVANZAMENTO - PRESSIONE nel punto debole dell'avversario.
"Stimolare ad uscire dal frontale"
- 4 Deve utilizzare il pallone in avanzamento (comprensione dell'efficacia)

come?:

Prima dell'impatto \ passaggio



**Dopo l'impatto vincente { continuità di utilizzo con il passaggio prima di altri
impatti**

nessuna caduta del ritmo dell'avanzamento

***Vanno eliminate al più presto le posizioni inutili:
si interviene sul punto di incontro o ci si organizza nullo spazio interno
od esterno***

- 4 Costruzione dell'intervento del placcatore e del sostegno di recupero "immediato" (placcaggio determinato - gesto tecnico attitudinale del recupero nel rispetto del regolamento).
- 4 Conoscenza delle posizioni delle guardie e comprensione del principio difensivo:
4 si difende dall'interno verso l'esterno.
- 4 Conoscenza delle posizioni nella linea difensiva (gli intervalli non devono essere troppo allargati per avere la possibilità di "difendere insieme").
- 4 Conoscenza dell'evoluzione della salita difensiva (salire - chiudere - ripiegare) e conoscenza dell'intervento difensivo individuale (zona di difesa, posizione un po' interna rispetto all'avversario per difendere sul I' interno - sull'asse e sull'esterno).

LAVORO SULL'ORGANIZZAZIONE 15%.

MISCHIA E LANCIO DEL GIOCO.

- 4 La mischia ordinata deve essere lavorata per organizzare l'entrata collettiva in posizione di spinta corretta ed unita.
- 4 L'entrata deve essere collegata al tallonaggio ed all'utilizzo del pallone il più velocemente possibile (liberazione del canale d'uscita)

"Deve essere compresa l'utilità della palla utilizzata velocemente come anticipo sull'intervento difensivo".

- 4 Il lancio del gioco deve essere collegato alla capacità di aggredire la linea del vantaggio negli intervalli difensivi opportuni per rientrare velocemente "nell'essenza del movimento del gioco" e creare i presupposti di una continuità efficace.

Nota

Stimolare sempre l'intervento dell'estremo e delle ali dal lato chiuso, in quanto sono i giocatori che possono fare la differenza non essendo immediatamente considerati nelle linee di attacco

TOUCHE E LANCIO DEL GIOCO

- 4 In un 1° tempo la touche deve essere lavorata senza le costruzioni anticipate della Piramide di conquista (per sensibilizzare il saltatore e saltare e lottare individualmente per la conquista) facendo intervenire i sostegni dopo che il saltatore si è sollevato.
- 4 In un 2° tempo di lavoro sulla costruzione del blocco di salto sul 1° e 2° saltatore.
- 4 Conoscenza dell'organizzazione del raggruppamento sul 1° e 2° saltatore (da utilizzare in situazione difensiva per liberare o vicino l'area di meta avversaria per segnare).
- 4 Il lancio del gioco prevalentemente deve essere sviluppato attraverso l'utilizzo veloce del pallone della conquista (senza passare per il raggruppamento) ed ancora una volta deve essere collegato all'idea di aggredire la linea del vantaggio negli intervalli utili.

"Abituare l'apertura e quindi la linea a salire nel ricevere il pallone, fissando le III linee avversarie portando la linea di incontro con la difesa il più alto possibile.

Note.

- ❖ *Anche in questa situazione stimolare la partecipazione dell'estremo e delle ali dal lato chiuso.*
- ❖ *"Nel lavorare il lancio del gioco si inizia" senza la costruzione delle giocate ed in seguito se ne preparano alcune, semplici, **che per la loro forma esteriore non condizionano l'avanzamento**"*

DIFESA DA MISCHIA E DA TOUCHE

- 4 Conoscenza della salita della 1^ linea di difesa con copertura interna.
- 4 Costruzione della 2^ linea di difesa più copertura profonda 3^ linea di difesa
- 4 Conoscenza del compito della riserva

Nota

Anche quando si lavora la difesa da fasi statiche tutti i giocatori devono comprendere che hanno un lavoro da eseguire e si deve lavorare mettendo in evidenza che sul placcaggio bisogna simultaneamente ricostruire il sostegno di recupero ed il sostegno di occupazione

esterna ed interna. Ciò si evidenzia dopo il I° punto d'incontro dove tutti devono essere posizionati o sul pallone o nello spazio interno od esterno.

Esercizi

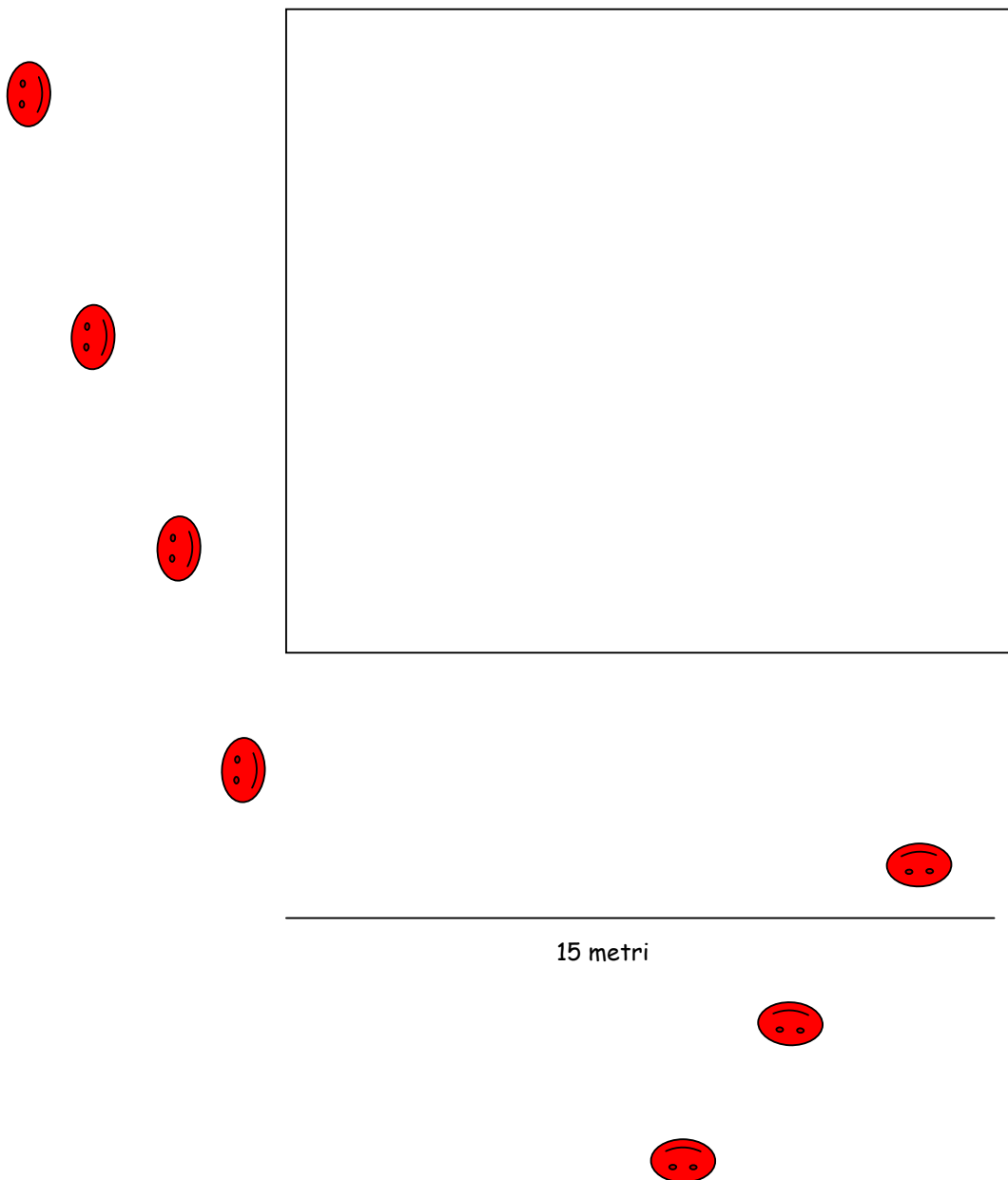
OBIETTIVO: tecnica e velocità del passaggio e ri piazzamento.

N° GIOCATORI: gruppi di 4 giocatori

SPAZI: Quadrato di 15 metri per lato.

CONSEGNA: Il Pallone va da giocatore A al giocatore D senza che i giocatori entrino nel quadrato.

FISSO - PASSO - SOSTENGO. Ci si Sposta sull'altro lato e si fa lo stesso esercizio.



INTERVENTI DELL'ALLENATORE

1 Direzione di corsa.

2 Qualità del passaggio.

3 Qualità del ripiazzamento.

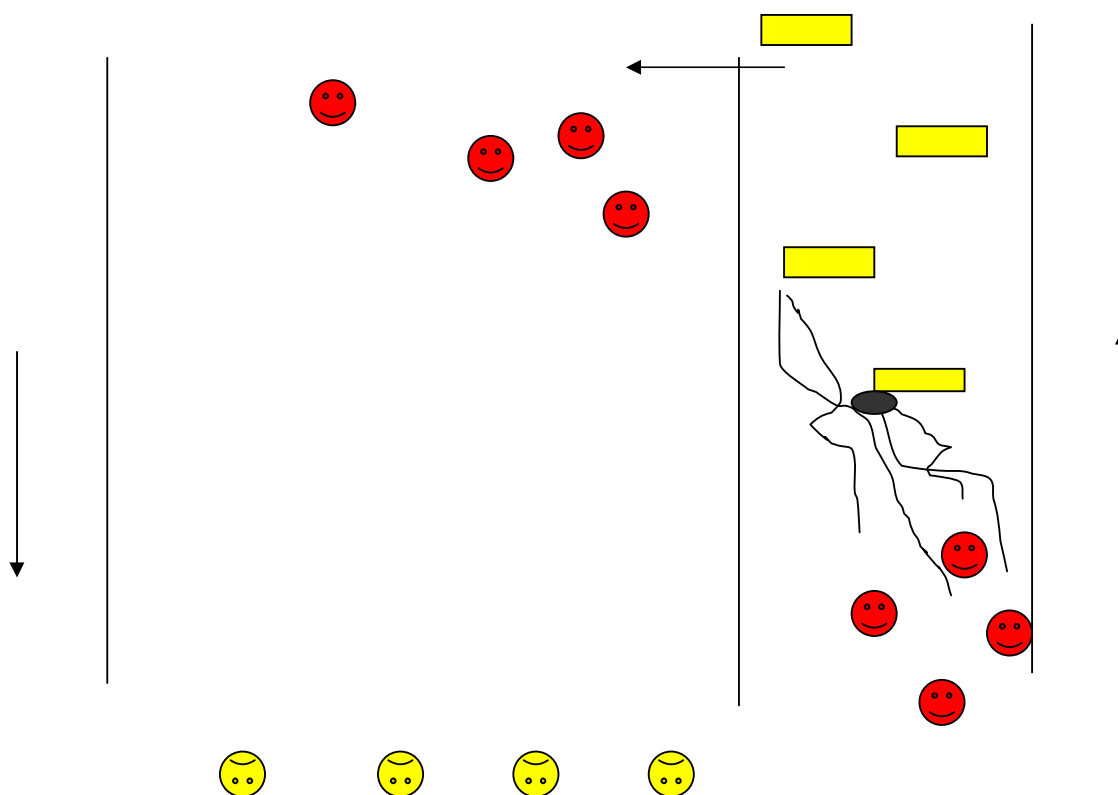
OBIETTIVO: Avanzamento e Continuità di avanzamento.

N° GIOCATORI: 4 + 4

SPAZI: 8 Metri in primo canale e 20 metri il secondo canale.

CONSEGNA: Il giocatore 1 esce dal frontale va a contatto sulla parte debole cercando l'avanzamento, il giocatore 2 va a sostegno e apre il pallone al giocatore 3 che va a contatto sostenuto dal 4.

La difesa si dispone sulla larghezza del campo e A - B - C - D attaccano cercando gli intervalli fissando gli avversari sia con il pallone che senza.



INTERVENTI DELL'ALLENATORE

- 1) Qualità del gioco dentro la difesa (impatto - passaggio)
- 2) Qualità del gioco davanti alla difesa

OBIETTIVO:

NUMERO GIOCATORI:

SPAZI:

CONSEGNA: Il Giocatore A e C escono dal frontale, vanno a contatto sul punto debole cercando l'avanzamento il giocatore B e D sono i sostegni.

Nella fase successiva si gioca un 2 contro 1.

OBIETTIVO:

N° GIOCATORI: 1 su 1 2 su 1 3 su 1.

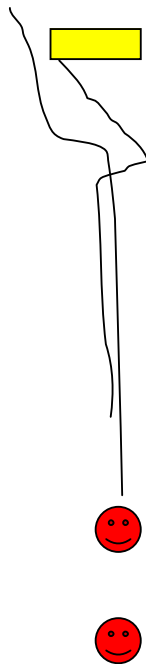
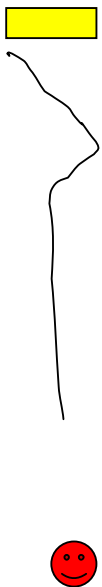
SPAZI: 3 canali da 5 metri per 10 metri.

CONSEGNA:

1° canale: Il giocatore A esce dal frontale, va a contatto sulla parte debole dell'avversario e cerca l'avanzamento.

2° canale: Il giocatore esce dal frontale, va a contatto sulla parte debole dell'avversario e cerca l'avanzamento, passa la palla al giocatore B che viene dall'asse e continua l'avanzamento "Continuità diretta".

3° canale: Il giocatore esce dal frontale, va a contatto sulla parte debole dell'avversario e cerca l'avanzamento, arriva il giocatore B in sostegno che strappa la palla e la apre al giocatore C il quale accelera e continua l'avanzamento.



INTERVENTI DELL'ALLENATORE

- 1) Qualità dell'uscita dal frontale.
- 2) Qualità del punto d'incontro.
- 3) Qualità del sostegno.

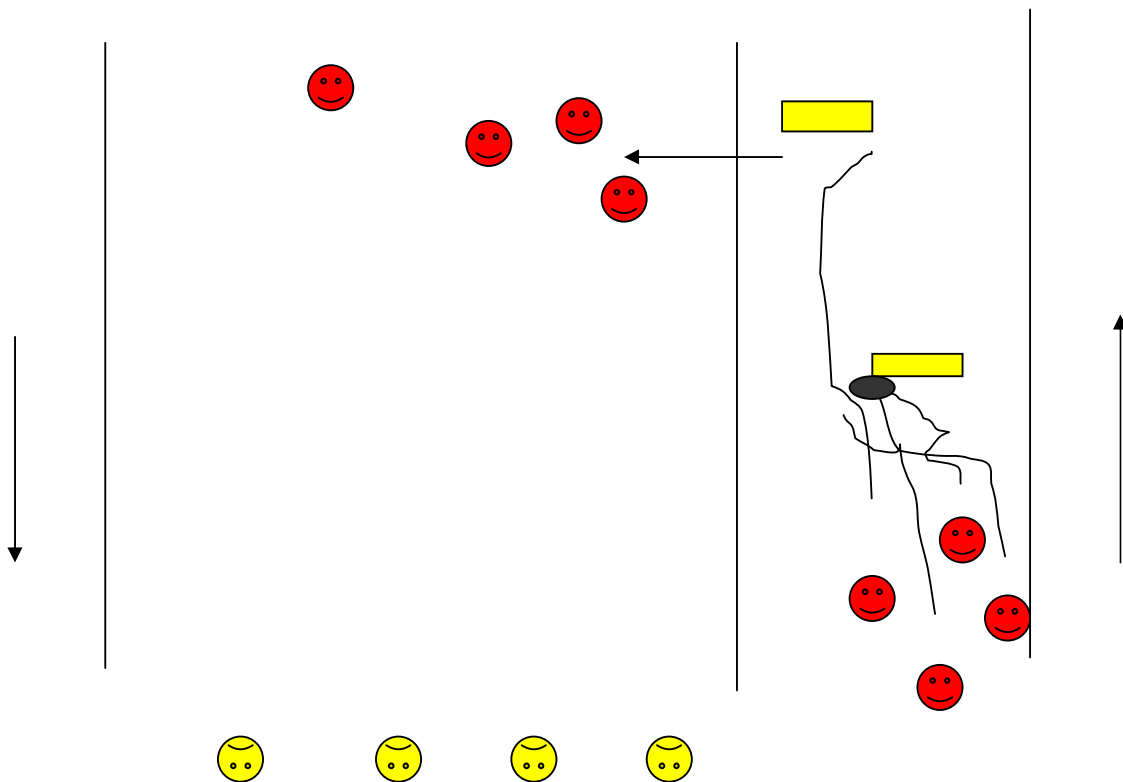
OBIETTIVO:

N° GIOCATORI: 4 + 4

SPAZI: due canali uno da 8 metri ed uno da 20 metri di larghezza.

CONSEGNA: il giocatore A esce dal frontale e ricerca l'1 contro 1. Va a contatto contro la parte debole del muro cercando l'avanzamento. Il giocatore B va in sostegno in spinta e strappa il pallone. Il giocatore C fa girare il giocatore con il pallone portandosi via anche il difensore. Il giocatore D arriva in velocità, riceve il pallone e attacca i due scudi posti più indietro.

I quattro giocatori in attacco (tre in prima linea ed uno in seconda linea d'attacco) entrano nel secondo canale di 20 metri ed attaccano la difesa cercando gli intervalli.



INTERVENTI DELL'ALLENATORE

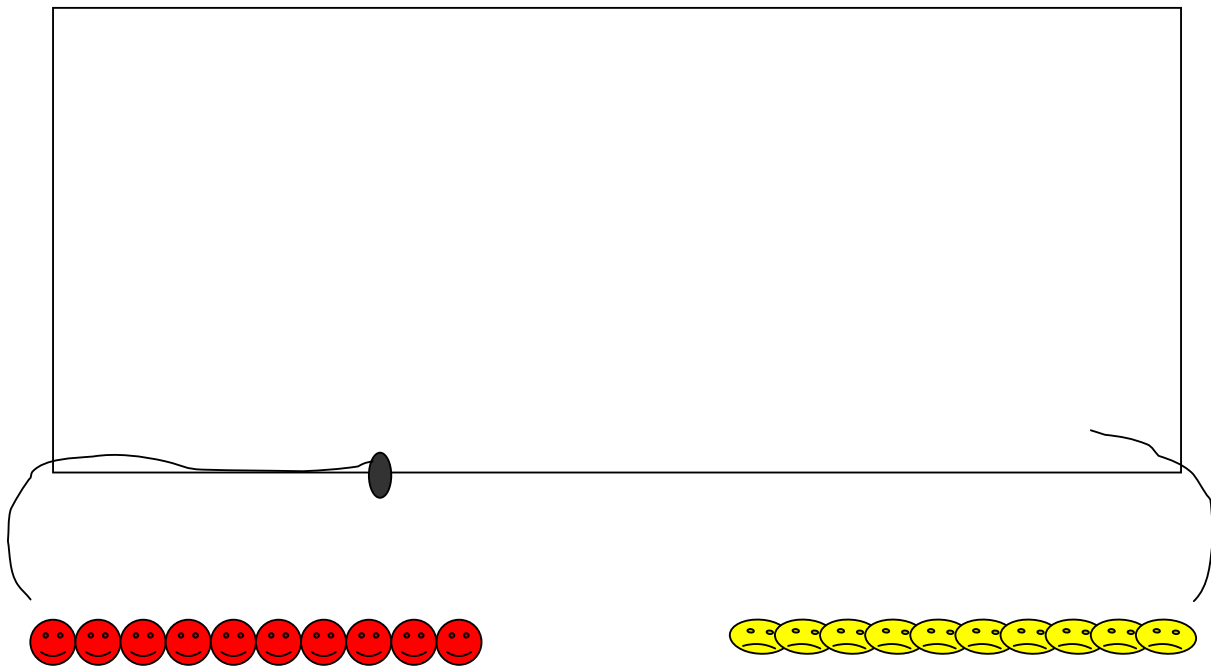
- 1) Qualità dell'avanzamento e della continuità dell'avanzamento attraverso mini raggruppamenti in piedi (2 su 1).
- 2) Qualità del gioco davanti alla difesa.

OBIETTIVO:

N° GIOCATORI: 10 + 10

SPAZZI: 16 lunghezza per 50 metri.

CONSEGNA: L'attacco e la difesa si schierano. L'attacco deve far allargare la difesa in modo da cercare interval



INTERVENTO DELL'ALLENATORE:

- 1) Qualità del gioco davanti alla difesa/sulla difesa/oltre la difesa
- 2) Qualità e velocità del ripiattamento.

Under 15: organizzazione di una seduta di allenamento.

Obiettivo:

1. movimento offensivo
2. avanzamento
3. continuità nell'avanzamento.

RAGAZZI

Al quarto anno di formazione (6 anni di Rugby)

20' di riscaldamento

50' per raggiungere l'obiettivo

20' di Gioco (Verifica di ciò che è stato appreso)

RISCALDAMENTO

Es 1

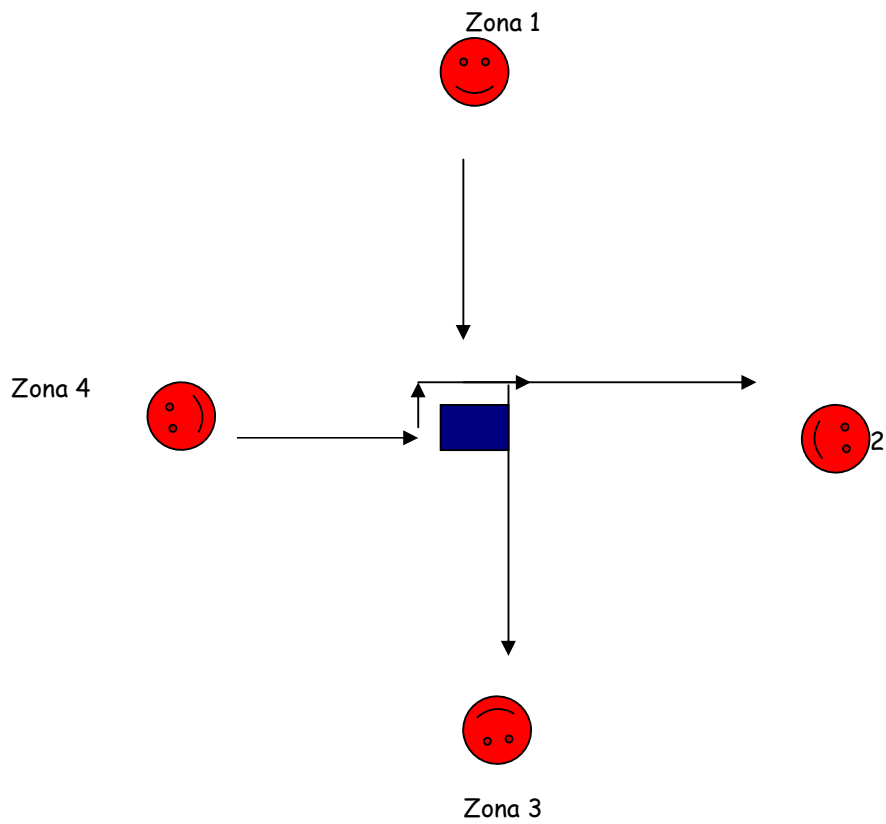
OBIETTIVO: ricerca del tono funzionale ottimale, uscita dal frontale e cambio di velocità.

N° GIOCATORI: almeno 8

SPAZZI: 10 x 10.

CONSEGNA: Da zona 1 a zona 3 facendo un' uscita dal frontale ed una successiva riaccelerazione davanti al muro "Blu" delimitato da conetti.

Da zona 2 a zona 4 facendo un' uscita dal frontale ed una successiva riaccelerazione davanti al muro "Blu" delimitato da conetti.



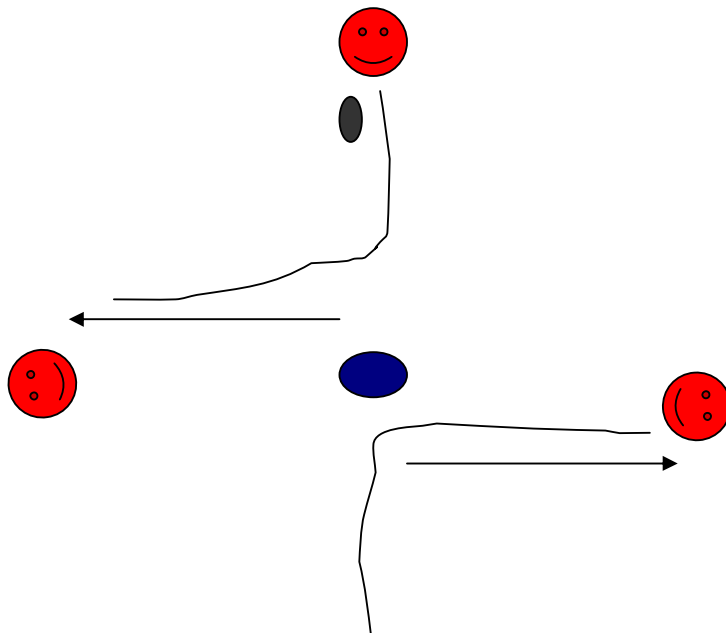
Es. 2

OBIETTIVO: ricerca del tono funzionale ottimale, uscita dal frontale e linee di corsa del sostegno.

N° GIOCATORI: almeno 8

SPAZZI: 10 x 10.

CONSEGNA: "dai e segui" fisso al centro e poi passo a sinistra o a destra e seguio (sostegno).





Es. 3

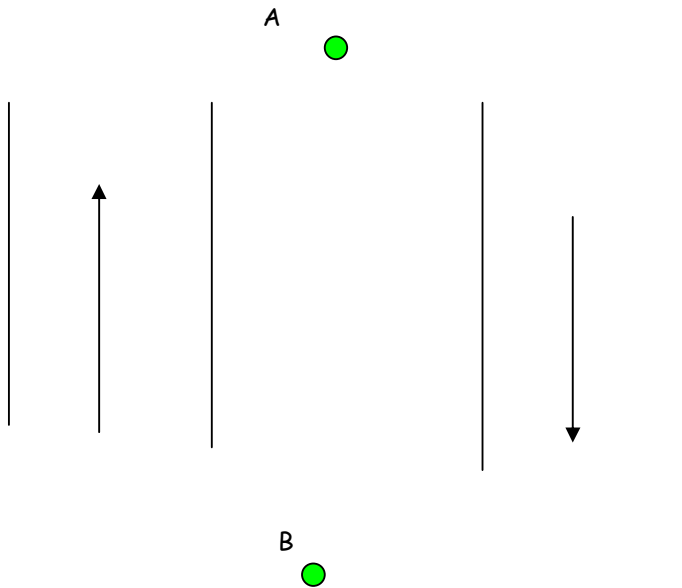
OBIETTIVO: ricerca del tono funzionale ottimale.

N° GIOCATORI: gruppi di 4 giocatori

SPAZZI:

CONSEGNA: Da A al corridoio 1 avanzamento a schieramento largo con sostegno nel corridoio 1 avanzamento (penetrazione) interno esterno

Da B al corridoio 2 avanzamento a schieramento largo con sostegno nel corridoio 2 avanzamento (penetrazione) interno esterno



Fase Centrale

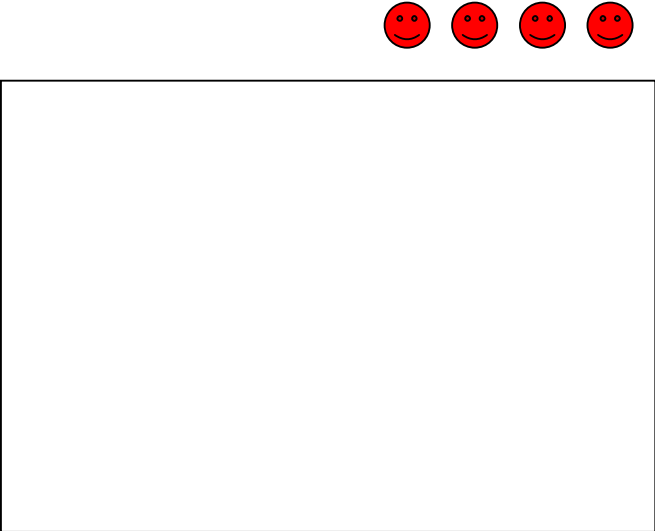
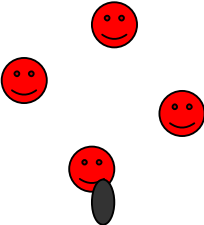
Es 1

OBIETTIVO:

N° GIOCATORI: gruppi d 7

SPAZZI:

CONSEGNA: la linea d'attacco crea il diamante portatore pallone sostegno interno ed esterno ed asse.



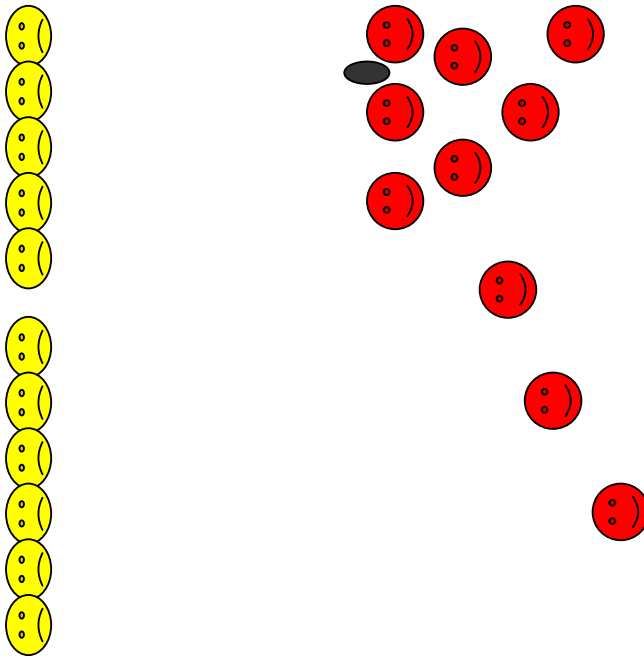
Es. 2

OBIETTIVO: capacità di analisi ed adattamento veloce alla situazione difensiva

N° GIOCATORI:

SPAZZI:

CONSEGNA: l'attacco parte prono dando le spalle alla difesa. Nel momento in cui si alza l'attacco deve adeguarsi alla posizione in cui si trova la difesa (raggruppata o schierata in occupazione).



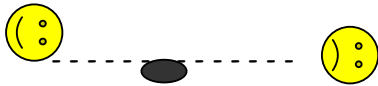
OBIETTIVO:

N° GIOCATORI: gruppi di quattro giocatori

SPAZZI:

CONSEGNA: il primo giocatore parte ed appoggia la palla a terra e si schiera in difesa, a circa tre metri in avanti rispetto la palla, il secondo raccoglie la palla fissa il primo ed gli esce dal frontale, e va sul punto debole, il terzo va in sostegno, il quarto in accelerazione riceve il pallone ed eseguirà la stessa azione del primo.

Fase 1



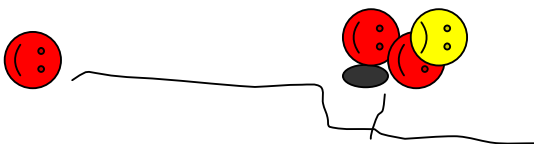
fase 2



fase 3



fase 4

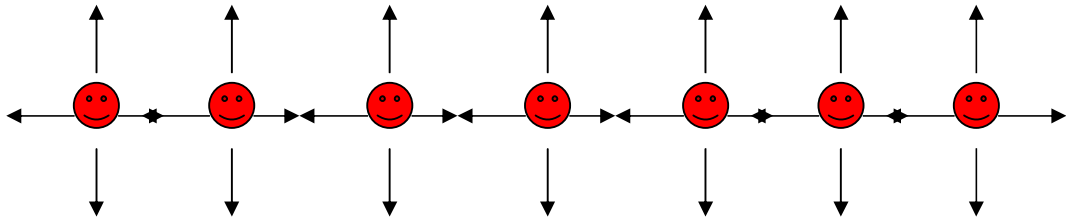


OBIETTIVO: Difesa

N° GIOCATORI: Variabile

SPAZZI:

CONSEGNA: I giocatori in linea corrono tutti insieme mantenendo una linea e lo spazio tra loro. Lo spostamento guidato dal tecnico è AVANTI - DIETRO - DESTRA - SINISTRA.



INTERVENTI DELL'ALLENATORE

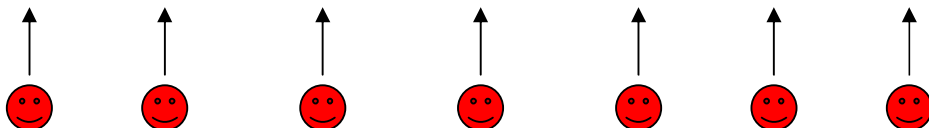
Allineamento e comunicazione.

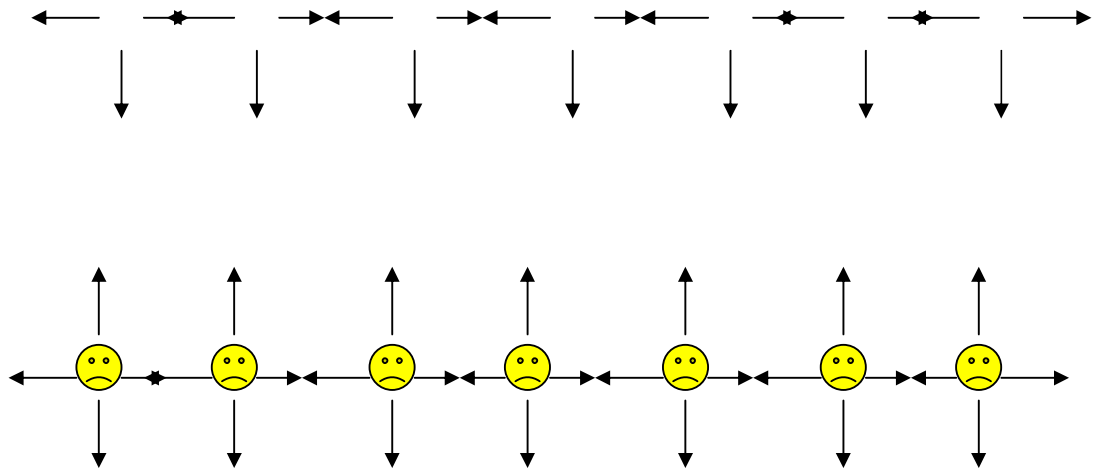
OBIETTIVO: Difesa

N° GIOCATORI: Variabile ma pari da una parte all'altra

SPAZZI:

CONSEGNA: mantenimento di due gruppi a specchio mantenere la linea in difesa. Lo spostamento è guidato dagli attaccanti "a specchio" AVANTI - DIETRO - DESTRA - SINISTRA.





INTERVENTI DELL'ALLENATORE

- 1) Allineamento.
- 2) Comunicazione.
- 3) Indicazione proprio avversario.

OBIETTIVO: Difesa

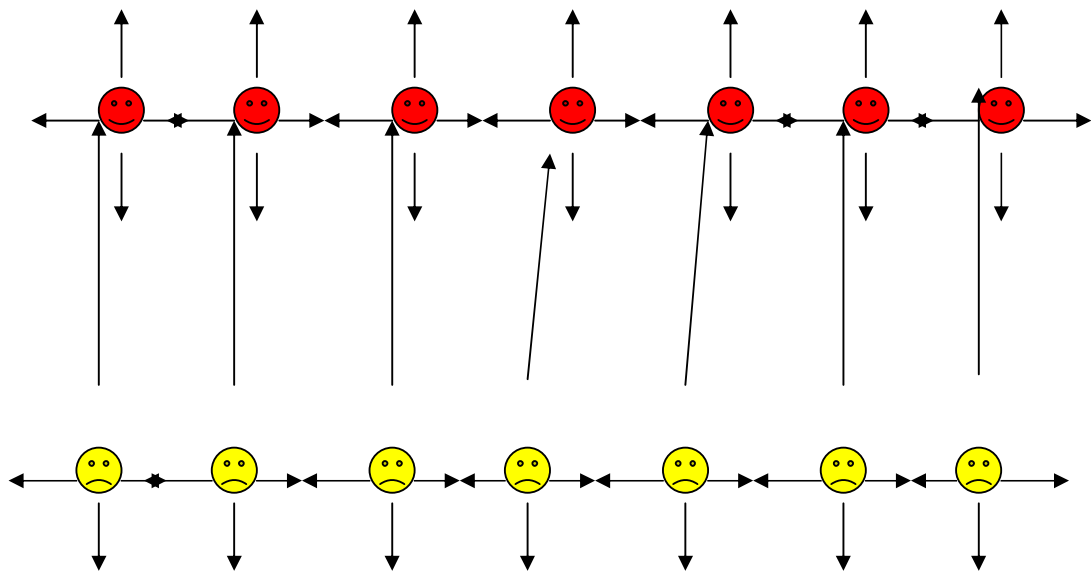
N° GIOCATORI: Variabile ma pari da una parte all'altra

SPAZZI:

CONSEGNA: L'attacco si muove AVANTI - DIETRO - DESTRA - SINISTRA, la difesa deve mettersi in corrispondenza dell'attacco.

All'ordine stabilito con un segnale del tecnico i difensori devono placcare tenendo in piedi l'uomo.

All'ordine stabilito con un segnale del tecnico i difensori devono placcare con l'atterramento del giocatore.



INTERVENTO DELL'ALLENATORE

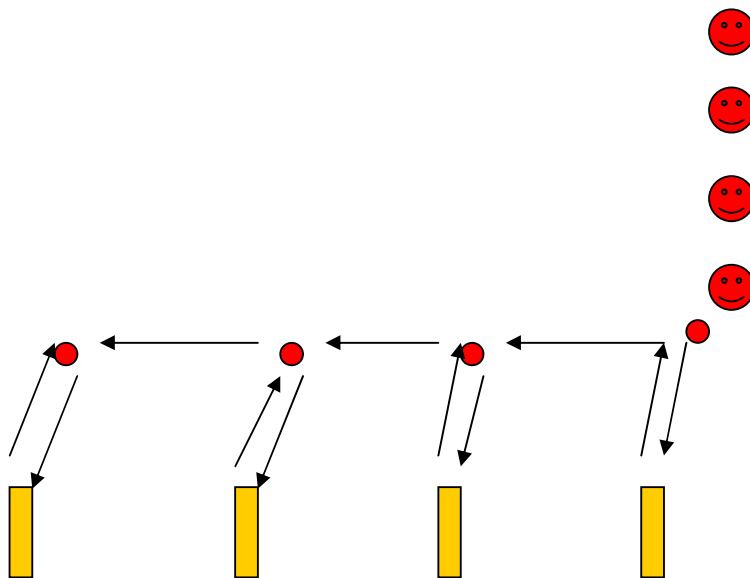
- 1) Allineamento.
- 2) Comunicazione.
- 3) Indicazione proprio avversario.
- 4) Qualità del bloccaggio e del placcaggio.

OBIETTIVO: Difesa

N° GIOCATORI: gruppi di 4

SPAZZI: 5 metri tra saccone e partenza del difensore a 3 metri tra i sacconi.

CONSEGNA: parte il primo placca il primo saccone, torna indietro "correndo all'indietro" scala e va a placcare il secondo saccone e così via. Il giocatore sul primo saccone chiama l'avanzamento.



INTERVENTO DELL'ALLENATORE

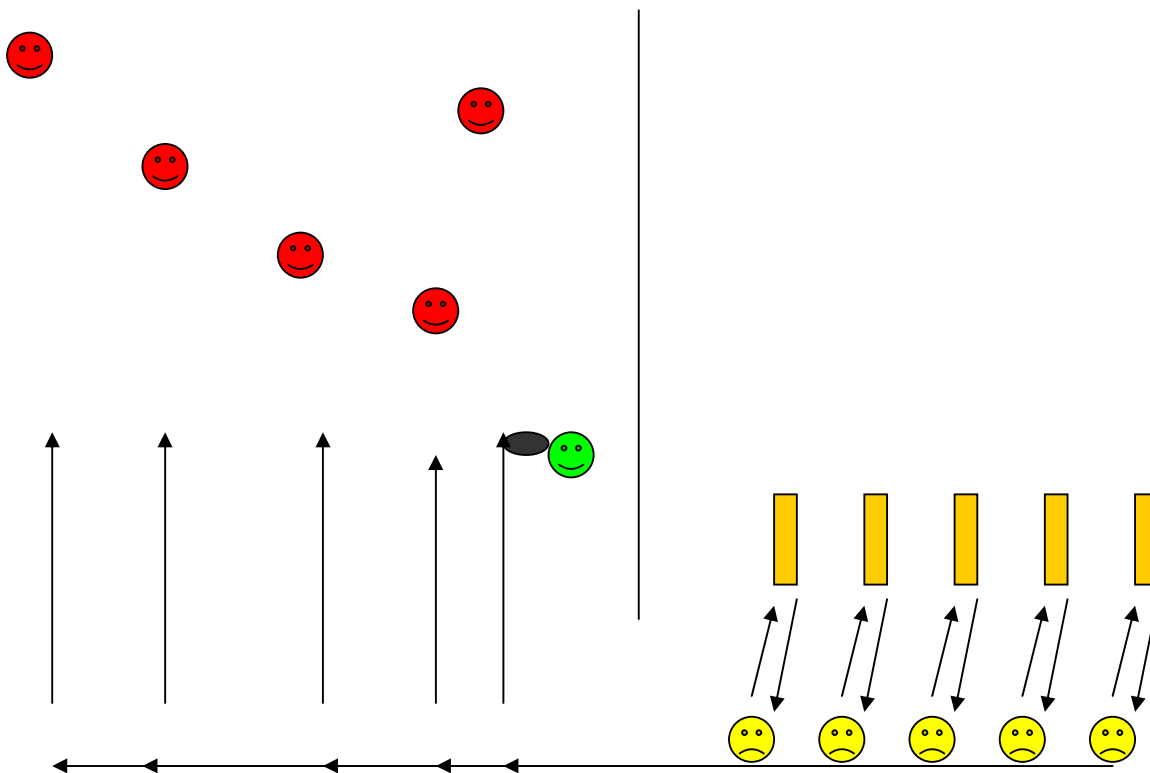
- 1) Tecnica del placcaggio.
- 2) Velocità nel rialzarsi.

OBIETTIVO: Difesa e scivolamento difensivo.

N° GIOCATORI: 5 + 5 + 5

SPAZZI: 2 canali

CONSEGNA: i cinque difensori eseguono 4 placcaggi sui sacchi con chiamata di tutta la linea. Eseguiti i quattro placcaggi la difesa si schiera nel campo in parte eseguendo un scivolamento difensivo, a questo punto cinque giocatori attaccano e la difesa deve difendere (OCCUPAZIONE SALITA DIFENSIVA ED INTERVENTO DIFENSIVO EFFICACE).



INTERVENTO DELL'ALLENATORE

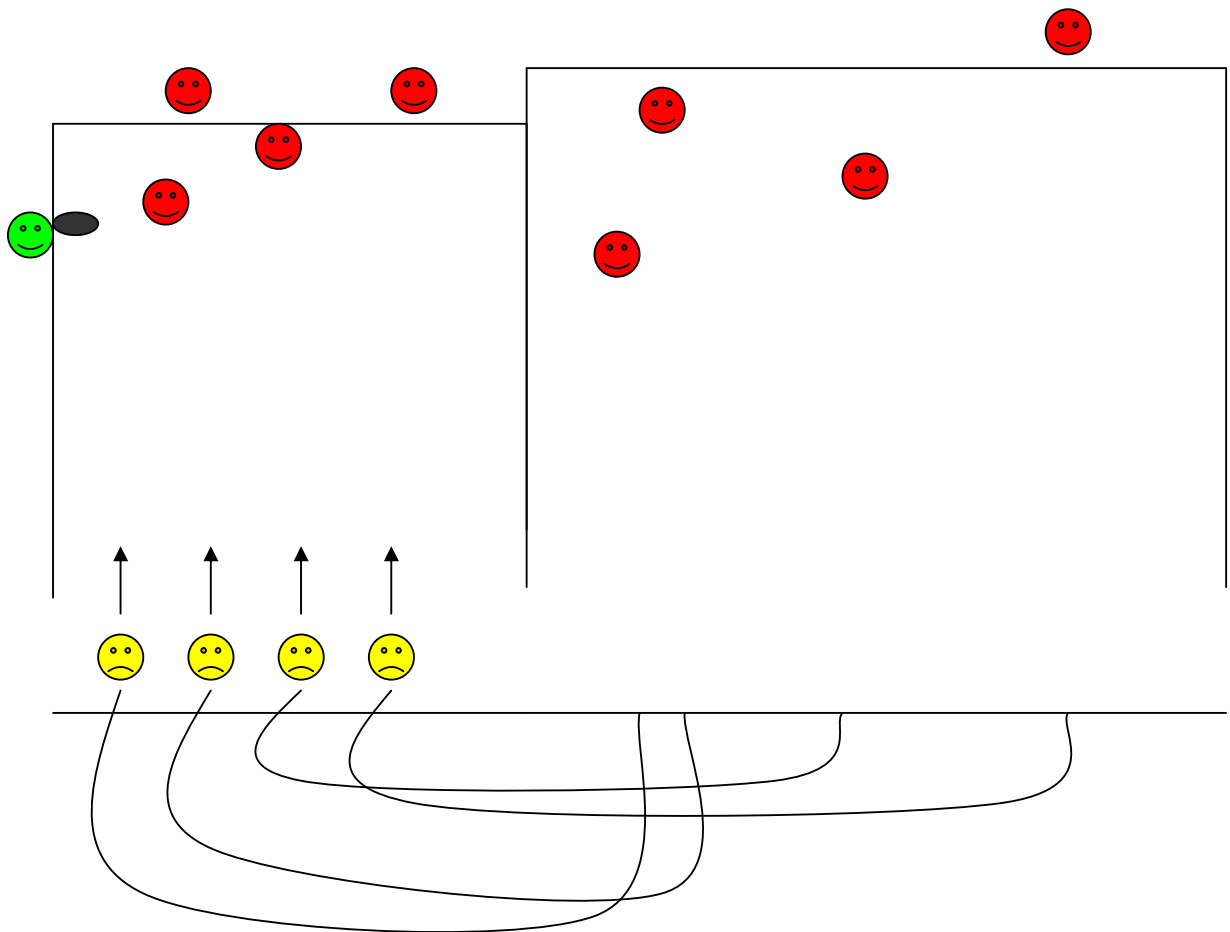
- 1) Tecnica del placcaggio.
- 2) Velocità nel rialzarsi.
- 3) Velocità nello scivolamento.
- 4) Occupazione, salita difensiva
- 5) Comunicazione.

OBIETTIVO: Difesa

N° GIOCATORI: 4 + 4 + 4

SPAZZI:

CONSEGNA: Difesa su campo stretto "Campo 1" con conquista del pallone finita l'azione la difesa si sposta sul Campo 2. Difesa su campo largo con conquista del pallone.



INTERVENTO DELL'ALLENATORE

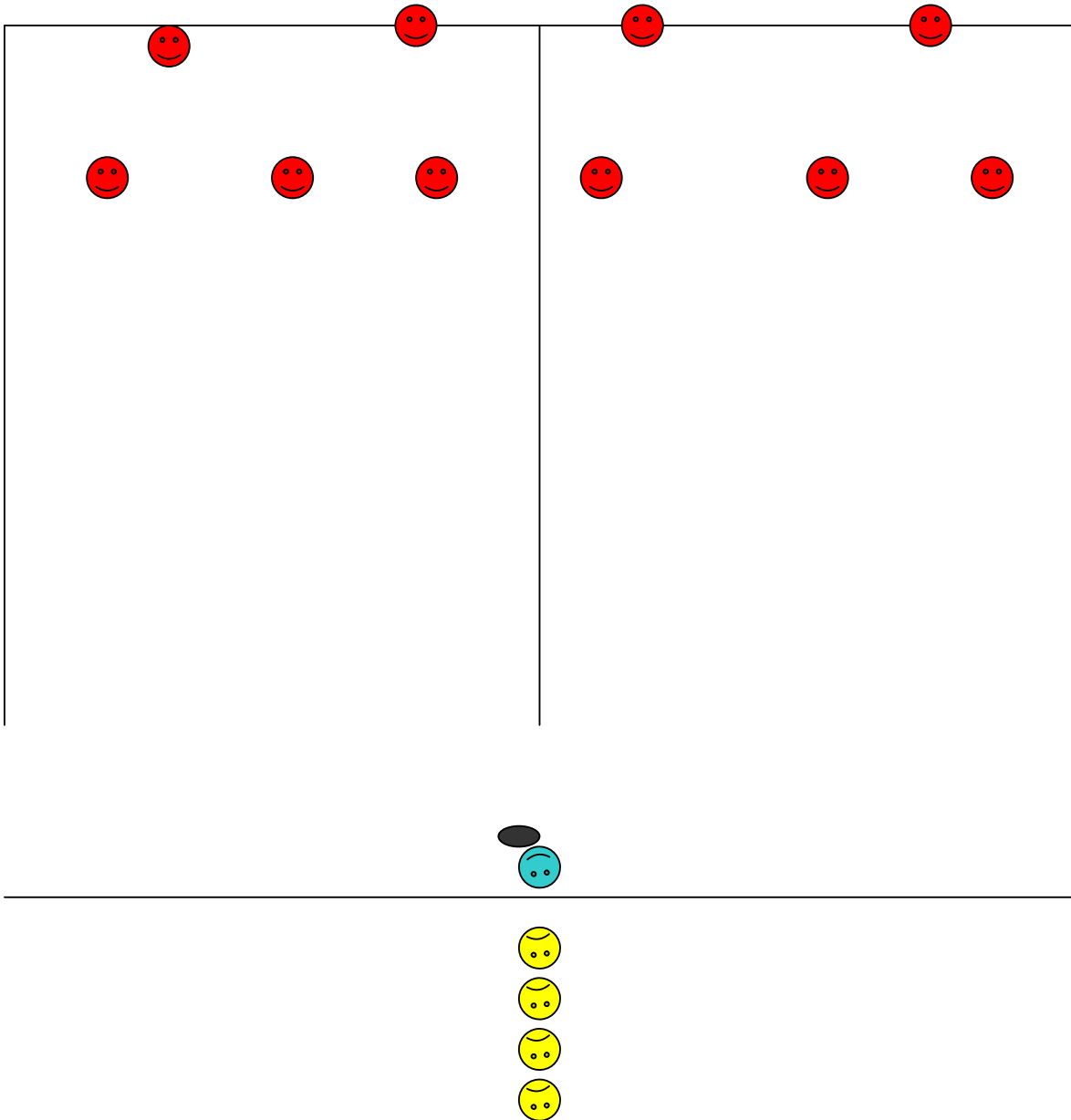
- 1) Occupazione.
- 2) Salita difensiva.
- 3) Intervento difensivo efficace.
- 4) Comunicazione.

OBIETTIVO: Difesa

N° GIOCATORI: 4 + 5 + 5

SPAZZI: due canali da 20 metri di larghezza.

CONSEGNA: La difesa deve schierarsi e difendere in base a dove l'allenatore calcia il pallone campo 1 o campo 2. finita l'azione la difesa torna al punto di partenza in fila indiana.



INTERVENTI DELL'ALLENATORE:

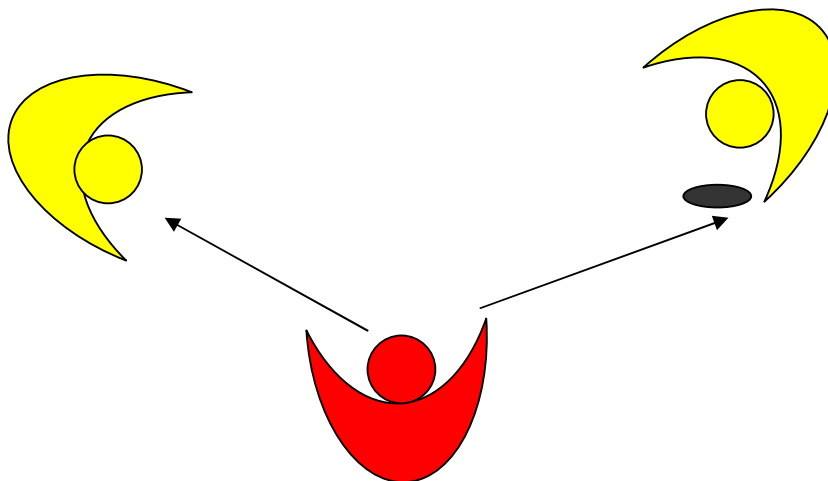
1. Velocità e qualità dell'occupazione.
2. Qualità della salita difensiva.
3. Qualità dell'intervento difensivo.
4. Comunicazione.

Per i 3/4

Esercizi per il mediano di mischia.

1) in posizione prona il giocatore passa la palla a destra e a sinistra

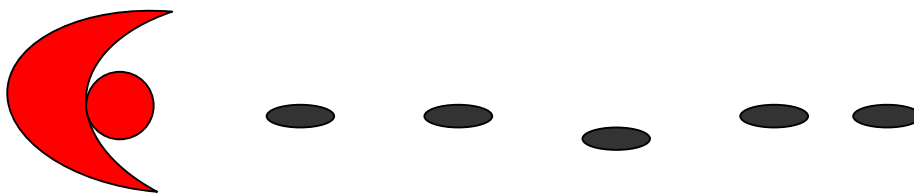
1 B) riceve a sinistra e passa a destra e viceversa



2) in ginocchio il giocatore passa la palla a destra e a sinistra.

2 B) riceve a sinistra e passa a destra e viceversa.

3) il giocatore percorre un percorso nel quale sono posti una serie di palloni, questo li raccoglie e li passa a destra o a sinistra. "curare la posizione dei piedi ed la postura in generale del corpo durante l'esecuzione tecnica e la rapidità del passaggio.

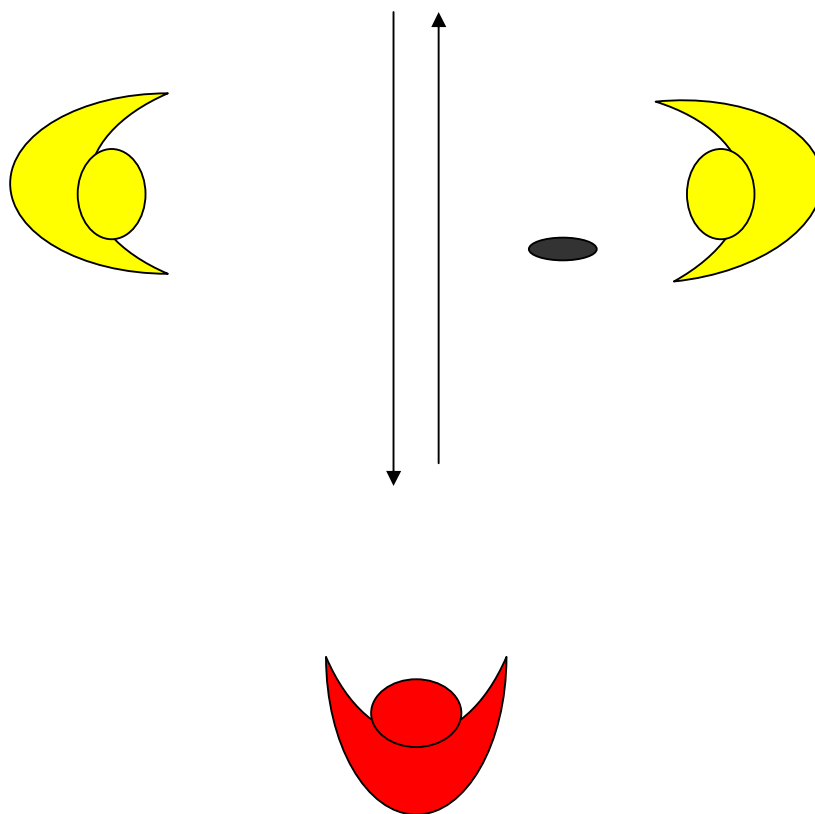


4) il giocatore prende dei palloni posti ad altezza petto esempio un tavolo ed esegue dei passaggi a destra ed a sinistra verso dei punti di riferimento ad esempio giocatori "raggruppamenti palla in mano"

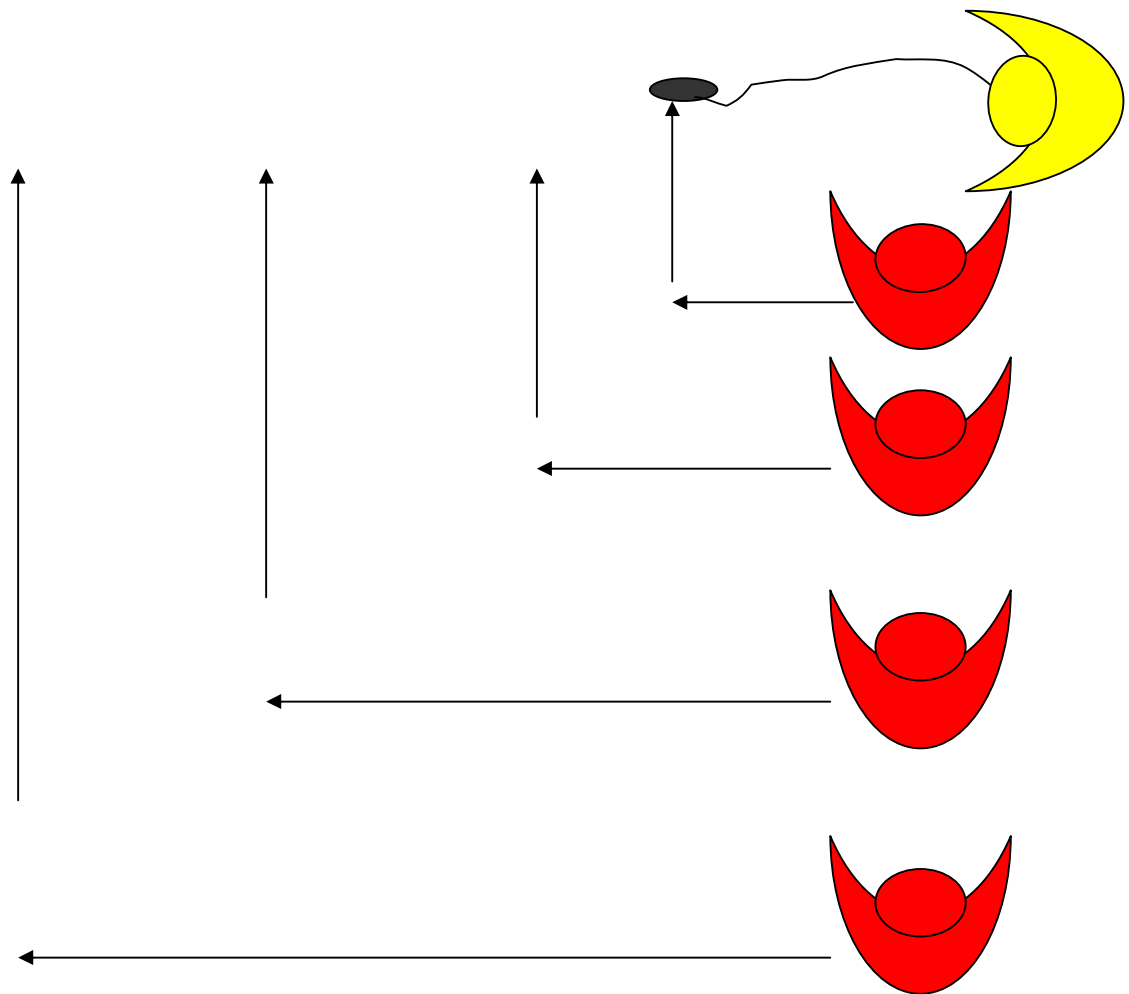
- 5) i tre giocatori, il mediano raccoglie il pallone a terra, all'interno dei piedi di un secondo giocatore, e lo passa ad un terzo, il quale attacca la palla. Ricevuta la palla il terzo giocatore decelera e si ferma riposizionando il pallone all'interno degli arti inferiori, il mediano segue e ripete il gesto di raccolta e passaggio immediato al precedente giocatore.

Esercizio di tecnica di passaggio.

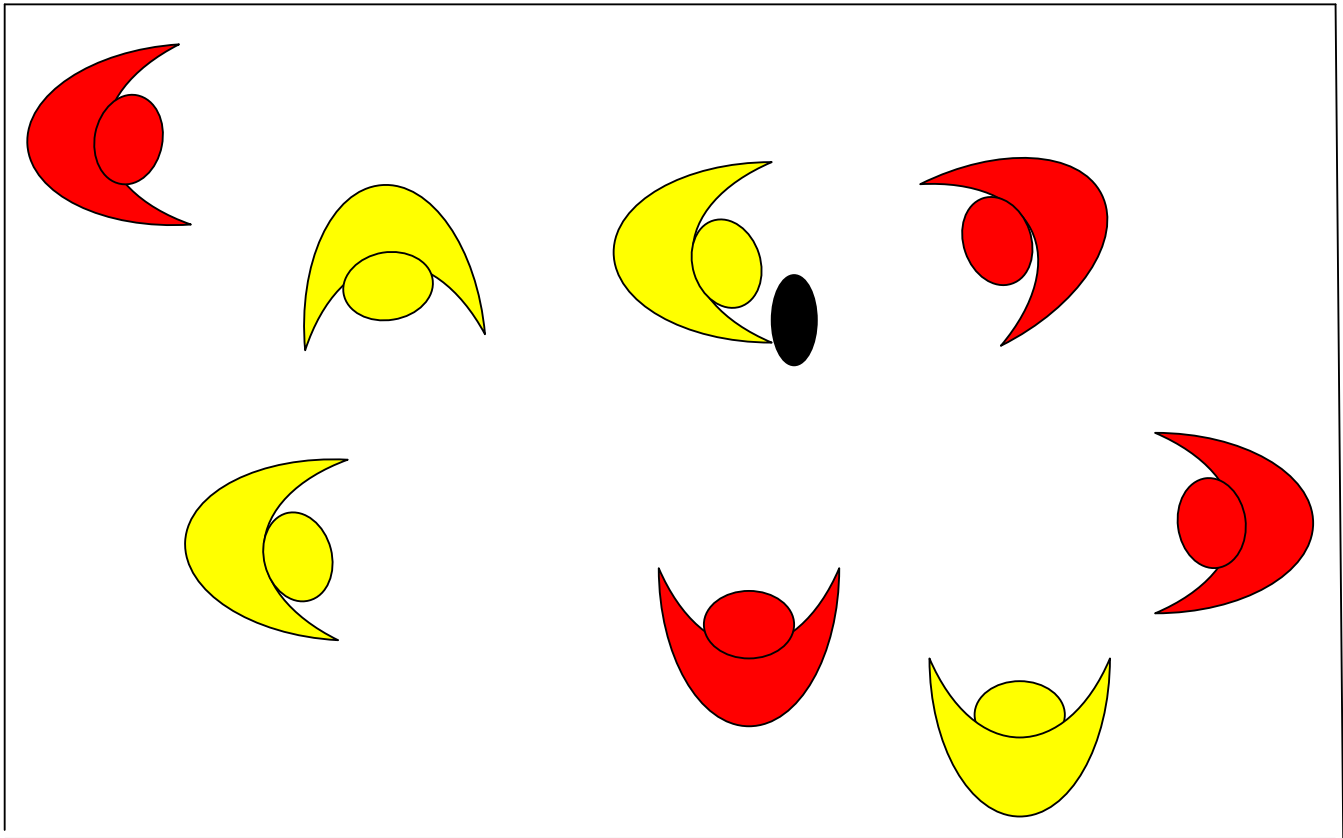
- 1) tre giocatori, due posti frontalmente ad una distanza di 8 metri l'uno dall'altro un terzo corre ad una velocità max, riceve la palla da uno dei due giocatori e la passa immediatamente all'altro, si gira e ripete ricevendo il pallone dal secondo e lo passa al primo.



- 2) quattro giocatori in fila a distanza di tre metri, L'istruttore con la palla, la lancia in alto, quando la riprende la passa al primo della fila. Il quale durante il tempo di volo della palla, percorre uno spazio al largo per poi raddrizzare la corsa e attaccare la palla, il secondo, il terzo ed il quarto effettueranno la stessa azione. Quando la palla viene ricevuta dal quarto, i giocatori si riposizionano in fila e ripropongono l'esecuzione dell'esercizio.



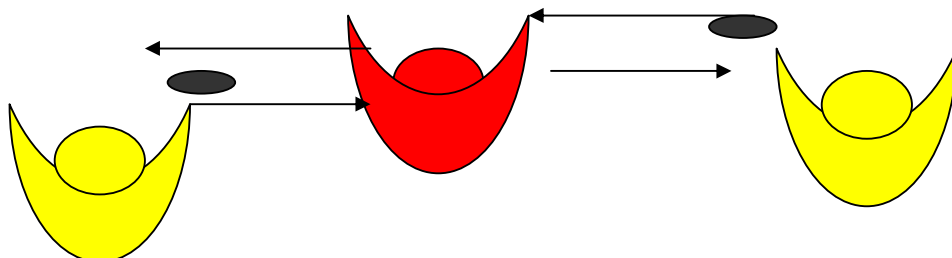
- 3) su un campo di 10 x 10 metri, 8 giocatori i due squadre 4 contro 4 una squadra con il pallone deve eseguire 10 passaggi senza che la palla cada a terra, esca dal campo, o venga toccata dall'altra squadra. Il pallone prima di ogni passaggio il giocatore deve battere la palla a terra.



3B) variante con il piede.

- 4) tre giocatori in linea posti a 8 metri l'uno dall'altro i due giocatori all'esterno hanno un pallone ciascuno alternativamente passano e ricevono la palla al giocatore posto centralmente, il quale non deve mai muovere l'appoggio dei piedi e la postura degli arti inferiori. Indipendenza arti inferiori busto ed arti superiori. "velocità di esecuzione massimale.

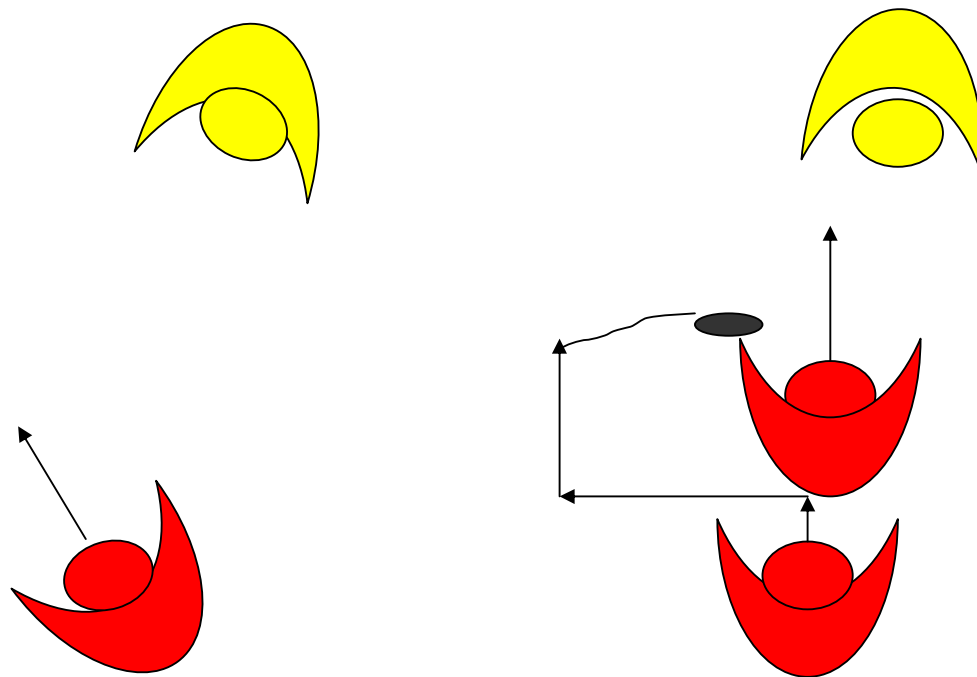
4B) Il giocatore centrale è posto avanti rispetto ai due giocatori laterali



Esercizi davanti alla difesa

2 contro 2 più 1. due giocatori in difesa contro due in attacco più uno che parte in seconda linea dall'asse del giocatore interno.

Compito del primo giocatore è fissare il primo difensore. il secondo deve allargare per allargare la difesa. Se il secondo difensore segue il giocatore che allarga la palla va al giocatore posto in seconda linea d'attacco. Se il secondo difensore stringe, il pallone va allargo.





FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

Foro Italico - Stadio Olimpico – Curva Nord, 117 – 00194 ROMA

REGOLAMENTO DI GIOCO

UNDER 15

&

CATEGORIE PROPAGANDA

UNDER 13

UNDER 11

UNDER 9

UNDER 7

edizione **2003 - 2004**

A cura del Centro Studi della F.I.R.

INDICE

	Pag.
PREMESSA	3
TABELLA RIASSUNTIVA	5
REGOLAMENTO U. 15	6
REGOLAMENTO U. 13	9
REGOLAMENTO U. 11	15
REGOLAMENTO U. 9	21
REGOLAMENTO U. 7	29

Nel presente Regolamento di Gioco sono descritte tutte le modifiche alle Regole di Gioco dell'IRB "RUGBY UNION" distinte per l'U.15 e le categorie PROPAGANDA U.7, U.9, U.11 e U.13. In tal senso esso rappresenta un'integrazione al "REGOLAMENTO di GIOCO", per cui, per quanto non contemplato, si demanda al documento originario.

La scansione delle numerose modifiche ha una grandissima validità in quanto permette di avere un approccio al Gioco del Rugby estremamente semplice con le categorie. U.7 e U.9 e di renderlo più reale a partire dall'U.11 all'U.13 fino all'U.15.

Questo regolamento differenziato per categoria, in rapporto alle varie possibilità d'azione permette, quindi, di sviluppare, in un periodo abbastanza lungo (10 anni), una vera e propria **PROGRESSIONE DI DIFFICOLTA'**, nell'intento di favorire una migliore conoscenza e comprensione del gioco ed un più solido apprendimento tecnico-tattico, basato più sulla **"VOGLIA DI DIVERTIRSI" CHE SU RIGIDE APPLICAZIONI SCHEMATICHE DEL GIOCO DEL RUGBY.**

Agli interessati raccomandiamo un'attenta lettura, allo scopo di non fuorviare lo spirito che sottende le singole modifiche nelle varie categorie, così come consigliamo una lettura globale dell'intero Regolamento, per meglio uniformarsi al processo unitario della **FORMAZIONE DEL GIOCATORE** distinguibile più in tappe che per età (e, quindi, non sempre coincidenti con le diverse categorie), ed a cui si può far riferimento consultando appositi opuscoli tecnici editi per gli allievi-allenatori o frequentando gli appositi Corsi ed i relativi aggiornamenti regionali.

Inoltre il Regolamento di Gioco per le categorie U.7 e U.9 riporta accanto all'enunciazione della singola regola anche alcune **NOTE PEDAGOGICHE**, che rappresentano la vera motivazione alla modifica della regola originaria.

Le caratteristiche principali del Regolamento di Gioco delle categorie U.7 e U.9 possono così sintetizzarsi:

RUGBY A MISURA DI BAMBINO, in quanto propongono un **GIOCO SEMPLICE, DINAMICO E DIVERTENTE**, più rispettoso delle capacità psico-fisiche del bambino così come delle sue aspettative, in cui:

- il numero ridotto dei giocatori favorisce una loro maggiore partecipazione al Gioco;
- le sostituzioni illimitate ed il diritto a formare sempre squadre con numero pari di giocatori fa sì che la competizione si sviluppi sulla base di un effettivo "confronto";
- la facilità, l'immediatezza e l'unicità delle fasi di ripresa del gioco permette di sviluppare un gioco di continuità che diverte e coinvolge tutti i partecipanti;
- **gli incontri fino all'U.13 devono essere diretti dagli educatori abilitati**, per avere degli "arbitri" già esperti nel rapporto con i bambini. ed in grado di percepirne problemi e difficoltà tecniche;
- la formula della competizione privilegia quella del **TORNEO A CONCENTRAMENTO**, con più incontri nella stessa giornata, tempo di gioco variabile in rapporto al numero degli incontri e dove è più facile alternare vittorie e sconfitte ridando il giusto valore al "confronto".

Nel Regolamento delle categorie U.11 (10 giocatori) è prevista la possibilità di giocare il pallone con i piedi (solo però dall'interno dell'area dei propri "22") e, soprattutto, tutte le fasi di ripresa del gioco (mischia, touch, ecc.) anche se in modo semplificato, volte all'essenzialità e con numero ridotto di giocatori.

Nel Regolamento della categoria U.13 (12 giocatori) si aggiunge la possibilità di aumentare il punteggio finale con le "trasformazioni" (eseguite, tramite calcio di rimbando, alla fine dell'incontro).

Infine, il Regolamento della categoria U.15, che possiamo considerare la categoria di preparazione alle categorie giovanili (U.17 e U.19) impone di giocare su un terreno di gioco regolamentare e con 15 giocatori; solo il tempo di gioco è ridotto, e la competizione viene svolta a Campionato (con incontri di andata e ritorno).

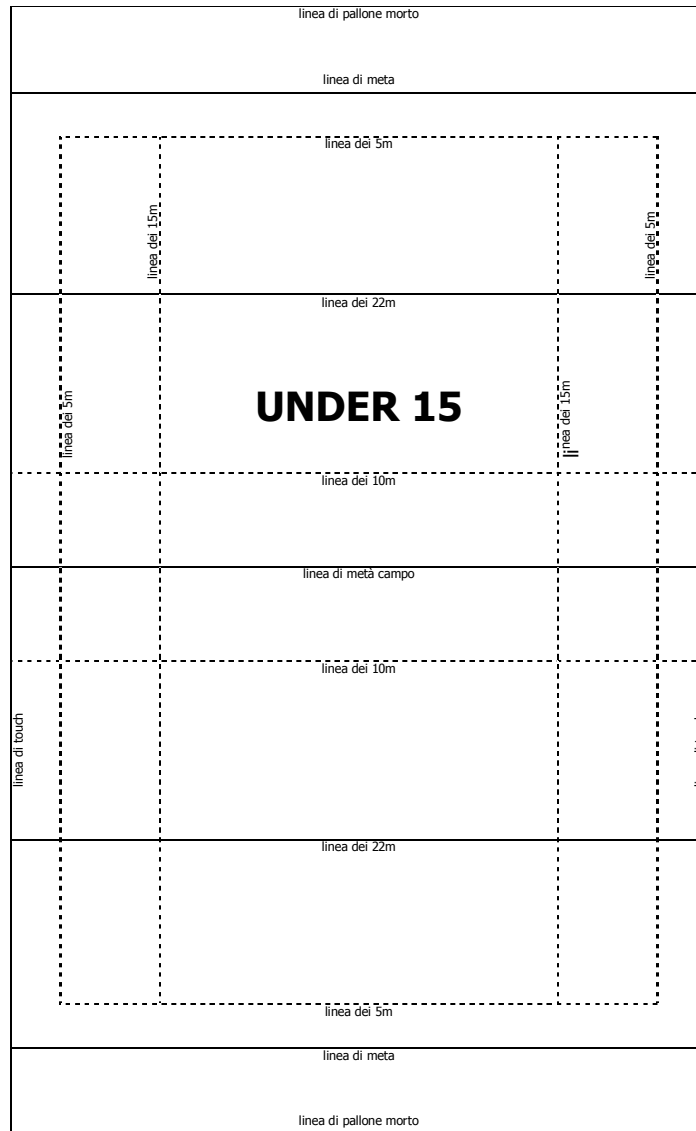
Gli interessati alle varie categorie di gioco potranno prendere visione di tutte le altre specifiche regole consultando i capitoli che sono contenuti nelle pagine seguenti.

Ci auguriamo che, pur nel "rispetto di una regola codificata", permanga, in tutti gli addetti, un certo criterio di "flessibilità" e di "buon senso", insito nel termine di "propaganda" che contraddistingue queste categorie.

NUOVO REGOLAMENTO PER IL MINIRUGBY

Categoria	Pallone	Numero giocatori	Minuti totali di gioco in un concentramento	Tempo di gioco per singola partita	Terreno di gioco
Under 15	n. 5	15-11	60'	2 tempi di 30' con 5' d'intervallo.	Tutto campo
Under 13	n. 4	12	60'	2 tempi di 20' con 5' d'intervallo; Ciascun tempo diviso in 2 mini tempi da 10' con 3' di intervallo	Larghezza: 40-45m Lunghezza: 56-69m Vedi figura
Under 11	n. 4	10	48'	2 tempi di 20' con 5' d'intervallo; Ciascun tempo diviso in 2 mini tempi da 10' con 3' d'intervallo.	Vedi figura
Under 9	n. 3	8	40'	2 tempi di 15' con 5' d'intervallo	Vedi figura
Under 7	n. 3	6	32'	2 tempi di 10' con 5' d'intervallo	Vedi figura

REGOLAMENTODI GIOCO
UNDER 15



Valgono le Regole di Gioco dell'IRB "RUGBY UNION" valide per la categoria U.19 salvo quanto di seguito specificato:

Regola 1 - IL TERRENO

Tutta "l'Area di Gioco".

Regola 2 - IL PALLONE

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 5 (Mitre od equivalente).

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

Un incontro sarà disputato da non più di 15 giocatori per squadra.

Le riserve, che possono sedere in panchina, saranno al massimo 7, pertanto vi possono essere al massimo 7 sostituzioni.

Un giocatore che è stato sostituito per motivi tecnici può rimpiazzare un giocatore infortunato.

NOTA PEDAGOGICA

PER OVVIARE ALL'ABBANDONO PRECOCE FARE IN MODO CHE TUTTI I GIOCATORI POSSANO PARTECIPARE AGLI INCONTRI, UTILIZZANDO ANCHE I GIOCATORI CHE SIEDONO IN PANCHINA

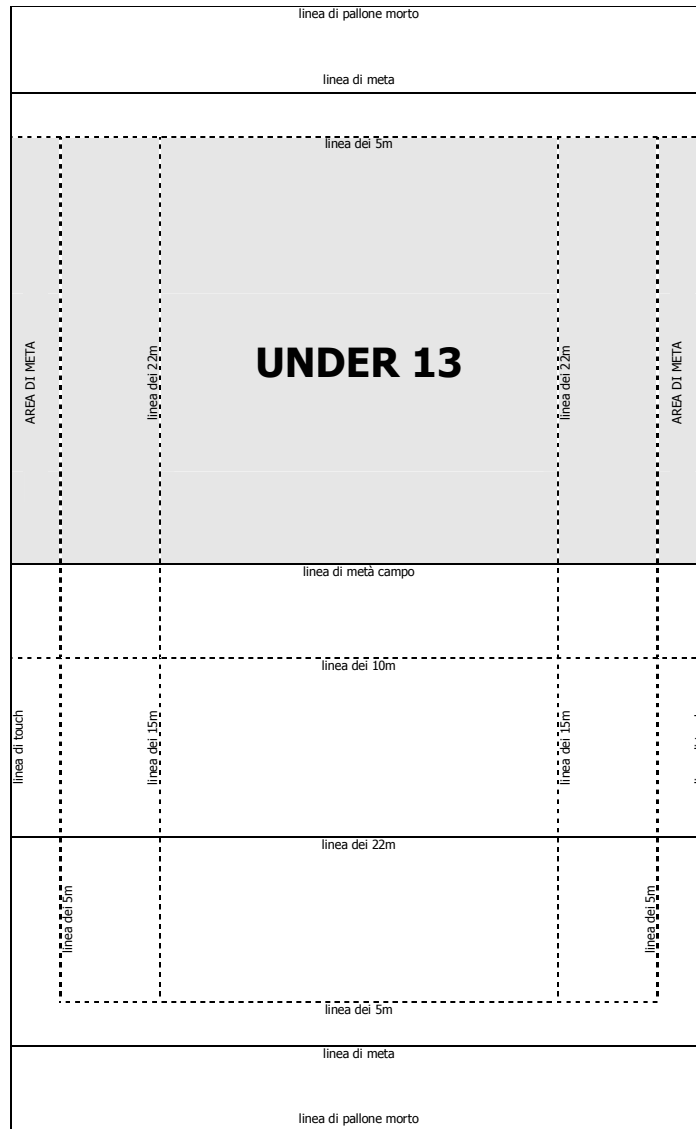
Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

La gara sarà divisa in 2 tempi di 30' ciascuno con intervallo di 5'.

Regola 10 - ANTIGIOCO

In caso d'espulsione definitiva o temporanea di un giocatore, valgono le regole valide per l'U.19, con la sola modifica del tempo di durata dell'espulsione temporanea che sarà di 7'.

REGOLAMENTI DI GIOCO
PER LA CATEGORIA PROPAGANDA
UNDER 13



Valgono le Regole di gioco dell'IRB "RUGBY UNION" valide per la categoria U.19 salvo quanto di seguito specificato:

Regola 1 - IL TERRENO

Larghezza : 40-45m.

Lunghezza: 56-69m (comprese le aree di mete della larghezza di 5m).
(vedi figura)

Regola 2 - IL PALLONE

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 4 (Mitre od equivalente).

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

a) Un incontro sarà disputato da 12 giocatori per squadra. Tale numero di giocatori sarà anche il minimo per poter dare inizio alla gara.

Le riserve, che possono sedere in panchina, saranno al massimo 7, pertanto, vi possono essere al massimo 7 sostituzioni.

È OBBLIGATORIO CHE TUTTI I GIOCATORI DI RISERVA SIANO IMPIEGATI DURANTE L'INCONTRO.

Un giocatore che è stato sostituito per motivi tecnici può rimpiazzare un giocatore infortunato.

b) Qualora una squadra si presenti al campo di gioco con un numero ridotto di giocatori, le squadre avversarie sono tenute a schierare i propri giocatori, in più, con tale squadra ridotta, fino a che essa raggiunge il numero di 12 giocatori.

La gara non potrà continuare se una squadra rimane con meno di 9 giocatori in campo.

Regola 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

I giocatori dovranno portare scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o di plastica, purché entrambi i tipi di tacchetti non abbiano l'anima metallica. Tecnici, Dirigenti e gli Educatori-Arbitri sono invitati a controllare con meticolosità che le scarpe usate durante la gara non abbiano tacchetti usurati in modo tale da risultare pericolosi.

Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

Partita singola

2 tempi di 20' con 5' d'intervallo. Ciascun tempo diviso in 2 mini tempi da 10' con 3' d'intervallo.

Concentramento

Il tempo totale di gioco, per ogni squadra, non dovrà superare i 60'.

Regola 6 - UFFICIALI DI GARA

Ogni incontro sarà diretto dagli educatori abilitati (un educatore per tempo o, di comune accordo, da uno degli educatori presenti).

Regola 7 - MODO DI GIOCARE

Il gioco al piede è permesso solo all'interno della propria area dei 22m.

Non è consentito calciare al di fuori della propria area dei 22m, L'INFRAZIONE DI TALE REGOLA SARÀ PUNITA CON UNA MISCHIA SUL PUNTO DOVE È STATO EFFETTUATO IL CALCIO, introdurrà la squadra avversaria di chi ha calciato.

Un calcio di punizione od un calcio libero potranno essere giocati al piede solo se il segno dell'infrazione è all'interno della propria area dei 22m, L'INFRAZIONE DI TALE REGOLA SARÀ PUNITA CON UNA MISCHIA SUL PUNTO DOVE È STATO EFFETTUATO IL CALCIO, introdurrà la squadra avversaria di chi ha calciato.

Regola 9 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO

Alla fine dell'incontro verranno effettuati, mediante calcio di rimbalzo, tanti tentativi di porta quante sono le mete realizzate da ciascuna squadra.

Regola 10 - ANTIGIOCO

Ricordando che:

- a) È vietato a qualsiasi giocatore:
 - Sgambettare un giocatore dell'altra squadra;
 - Placcare all'altezza delle spalle, al collo o alla testa, un giocatore dell'altra squadra o, comunque, in modo "scorretto", "pericoloso" e/o "poco sportivo".
 - Trattenerne, fermare o placcare un giocatore non in possesso del pallone, o impedire, in qualsiasi altro modo, ad un giocatore dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra;
 - Protestare nei confronti di un giocatore dell'altra squadra e dell'educatore.
- b) L'educatore dovrà richiamare e potrà allontanare dal gioco il giocatore che si è reso colpevole di:
 - Gioco pericoloso, scorrettezza;
 - Ostruzionismo, nervosismo;
 - Mancanza di lealtà, falli ripetuti.

È prevista sia l'espulsione definitiva che la temporanea, quest'ultima non potrà durare più di 5' di gioco. In entrambi i casi il giocatore espulso sarà sostituito da un giocatore in panchina.

Per i tornei giocati con la formula del concentramento il giocatore espulso definitivamente non potrà prendere parte all'incontro successivo (fatte salve le ulteriori disposizioni del Giudice Sportivo del torneo).

Regola 19 - TOUCH E GIOCO DEL TOUCH

FORMAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

- a) All'allineamento devono partecipare, sempre, 4 giocatori per squadra, disposti in singole file parallele, pronti a ricevere il pallone che deve essere lanciato tra di loro.
- b) L'allineamento si estende, sempre, dai 3m agli 8m dalla linea di touch.
- c) Non si può sostenere né sollevare il giocatore che salta per la conquista del pallone in touch.

LINEA DI FUORI GIOCO PER I NON PARTECIPANTI

Indica una linea immaginaria posta ad 8m dalla linea di rimessa in gioco.

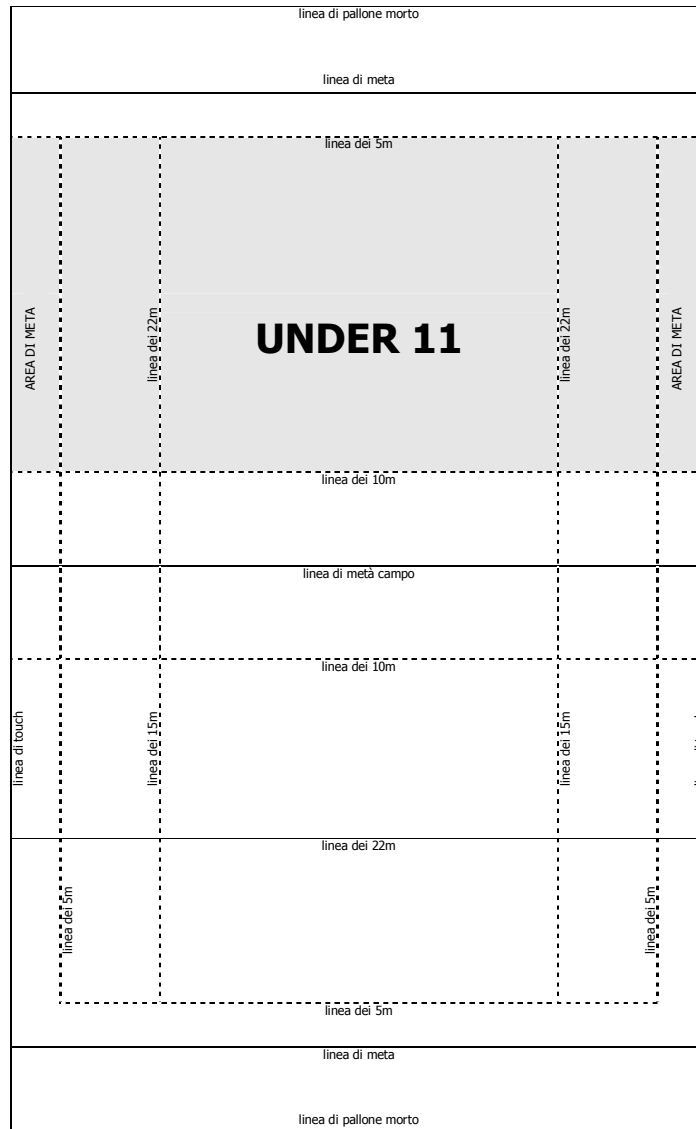
Regola 20 - MISCHIA

- a) La mischia deve essere formata da 6 giocatori: 3 in prima linea 2 in seconda linea e 1 in terza linea, secondo la formazione 3-2-1.
Nell'interesse della sicurezza, le prime linee, prima del contatto, devono essere alla distanza di un braccio, in posizione raccolta con testa e spalle non più basse del bacino; dovranno, poi, marcare un tempo d'arresto e venire successivamente a contatto (su specifico comando dell'educatore-arbitro). Il giocatore in terza linea deve posizionarsi tra le due 2 linee. A tale giocatore (3 linea) è permesso raccogliere il pallone e passarlo, avanzando, con il pallone in mano, al massimo di un passo.
- b) La conquista del pallone in mischia può avvenire con il tallonaggio e la distensione delle gambe. È, perciò, vietato esercitare qualsiasi spinta nell'intento di far retrocedere gli avversari.
- c) Il mediano di mischia che non introduce, non può seguire la progressione del pallone in mischia, deve posizionarsi dietro la linea passante per l'ultimo piede dell'ultimo giocatore della propria squadra partecipante alla mischia, rimanendo dal lato dell'introduzione.
- d) **Liberare il pallone**
L'eventuale distensione delle gambe in mischia è finalizzata alla sola conquista del pallone. È vietato, perciò, continuare a spingere.

L'INFRAZIONE SARA' PUNITA CON UN CALCIO DI PUNIZIONE.

Conseguentemente è vietato trattenerne il pallone in mischia una volta che ne è stato stabilito il controllo alla base della mischia.

**REGOLAMENTI DI GIOCO
PER LA CATEGORIA PROPAGANDA
UNDER 11**



Valgono le Regole di gioco dell'IRB "RUGBY UNION" valide per la categoria U.19 salvo quanto di seguito specificato:

Regola 1 - IL TERRENO

Larghezza : 35m.

Lunghezza: 69m (comprese le aree di mete della larghezza di 5m).

(Vedi figura)

Regola 2 - IL PALLONE

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 4 (Mitre od equivalente).

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

a) Un incontro sarà disputato da 10 giocatori per squadra.

b) Vi possono essere un numero illimitato di riserve.

È OBBLIGATORIO CHE TUTTI I GIOCATORI DI RISERVA SIANO IMPIEGATI DURANTE L'INCONTRO.

c) Un giocatore sostituito può riprendere a giocare nella stessa gara.

d) Qualora una squadra si presenti al campo con un numero ridotto di giocatori, le squadre avversarie sono tenute a schierare i propri giocatori, in più, con tale squadra ridotta, fino a che essa raggiunge il numero minimo di 10 giocatori.

La gara non potrà continuare se una squadra rimane con meno di 9 giocatori in campo e non vi è la possibilità d'integrare tale numero per mancanza di giocatori di riserva delle due squadre che stanno giocando.

Regola 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

I giocatori dovranno portare scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o di plastica, purché entrambi i tipi di tacchetti non abbiano l'anima metallica. Tecnici, Dirigenti e gli Educatori-Arbitri sono invitati a controllare con meticolosità che le scarpe usate durante la gara non abbiano tacchetti usurati in modo tale da risultare pericolosi.

Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

Partita singola

2 tempi di 20' con 5' d'intervallo. Ciascun tempo diviso in 2 mini tempi da 10' con 3' d'intervallo.

Concentramento

Il tempo totale di gioco, per ogni squadra, non dovrà superare i 48'.

Regola 6 - UFFICIALI DI GARA

Ogni incontro sarà diretto dagli educatori abilitati (un educatore per tempo o, di comune accordo, da uno degli educatori presenti).

Regola 7 - MODO DI GIOCARE

Il gioco al piede è permesso solo all'interno della propria area dei 22m.

Non è consentito calciare al di fuori della propria area dei 22m, L'INFRAZIONE DI TALE REGOLA SARÀ PUNITA CON UNA MISCHIA SUL PUNTO DOVE È STATO EFFETTUATO IL CALCIO, introdurrà la squadra avversaria di chi ha calciato.

Un calcio di punizione od un calcio libero potranno essere giocati al piede solo se il segno dell'infrazione è all'interno della propria area dei 22m, L'INFRAZIONE DI TALE REGOLA SARÀ PUNITA CON UNA MISCHIA SUL PUNTO DOVE È STATO EFFETTUATO IL CALCIO, introdurrà la squadra avversaria di chi ha calciato.

Regola 9 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO

- a) L'unico modo di segnare i punti è quello di effettuare un toccato a terra nell'area di meta dell'altra squadra.
- b) Sarà concesso un annullato quando un giocatore effettua un toccato a terra nella propria area di meta.

NOTE PEDAGOGICHE

SI FAVORISCE COSÌ LA RELAZIONE ATTACCANTE – DIFENSORE (CONTATTO) DOVENDO PORTARE IL PALLONE IN META CON L'OSTACOLO DELLA PRESENZA AVVERSARIA.

Regola 10 - ANTIGIOCO

Ricordando che:

- a) È vietato a qualsiasi giocatore:
 - Sgambettare un giocatore dell'altra squadra;
 - Placcare all'altezza delle spalle, al collo o alla testa, un giocatore dell'altra squadra o, comunque, in modo "scorretto", "pericoloso" e/o "poco sportivo".
 - Trattenere, fermare o placcare un giocatore non in possesso del pallone, o impedire, in qualsiasi altro modo, ad un giocatore dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra;
 - Protestare nei confronti di un giocatore dell'altra squadra e dell'educatore.
- b) L'educatore dovrà richiamare e potrà allontanare dal gioco il giocatore che si è reso colpevole di:
 - Gioco pericoloso, scorrettezza;
 - Ostruzionismo, nervosismo;
 - Mancanza di lealtà, falli ripetuti.

È prevista sia l'espulsione definitiva che la temporanea, quest'ultima non potrà durare più di 5' di gioco. In entrambi i casi il giocatore espulso sarà sostituito da un giocatore in panchina.

Per i tornei giocati con la formula del concentramento il giocatore espulso definitivamente non potrà prendere parte all'incontro successivo (fatte salve le ulteriori disposizioni del Giudice Sportivo del torneo).

Regola 19 - TOUCH E GIOCO DEL TOUCH

FORMAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

- a) All'allineamento devono partecipare 2 giocatori per squadra disposti in singole file parallele pronti a ricevere il pallone che deve essere lanciato tra di loro.
- b) L'allineamento si estende dai 3m agli 8m dalla linea di touch.
- c) Non si può sostenere né sollevare il giocatore che salta per la conquista del pallone in touch.

LINEA DI FUORI GIOCO PER I NON PARTECIPANTI

Indica una linea immaginaria ad 5m dalla linea di rimessa in gioco.

Regola 20 - MISCHIA

- a) La mischia deve essere formata costantemente da 3 giocatori per squadra nella formazione 2-1.

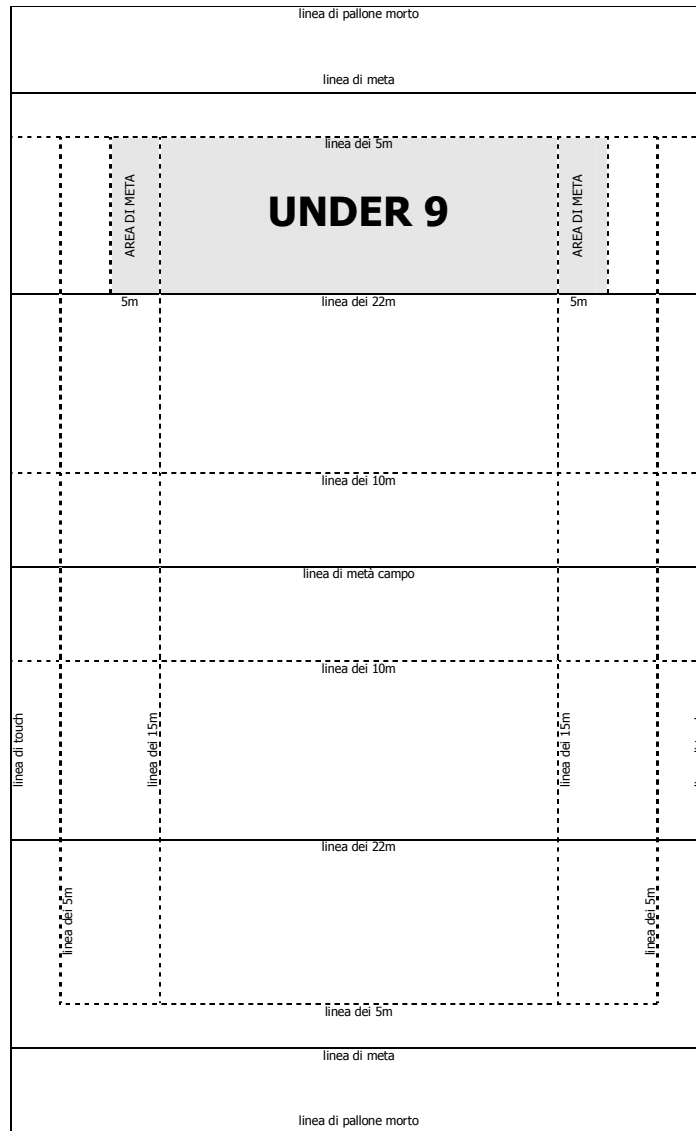
Nell'interesse della sicurezza, le prime linee, prima del contatto, devono essere alla distanza di un braccio, in posizione raccolta con testa e spalle non più basse del bacino; devono, poi, marcare un tempo d'arresto e venire successivamente a contatto (su specifico comando dell'educatore-arbitro). Il giocatore 2 linea, deve posizionarsi, dietro, tra i due giocatori 1 linea e non potrà utilizzare il pallone.

- b) La palla è conquistata dalla squadra che introduce.

- c) Il mediano di mischia che non introduce, non può seguire la progressione del pallone in mischia, deve posizionarsi dietro la linea passante per l'ultimo piede dell'ultimo giocatore della propria squadra partecipante alla mischia, rimanendo dal lato dell'introduzione.

L'INFRAZIONE SARA' PUNITA CON UN CALCIO DI PUNIZIONE.

**REGOLAMENTI DI GIOCO
PER LA CATEGORIA PROPAGANDA
UNDER 9**



Valgono le Regole di gioco dell'IRB "RUGBY UNION" valide per la categoria U.19 salvo quanto di seguito specificato:

Regola 1 - IL TERRENO

Larghezza : 17-22m.

Lunghezza: 40-45m (comprese le aree di mete della larghezza di 5m).

(Vedi figura)

NOTE PEDAGOGICHE

TERRENO DI GIOCO DI DIMENSIONI RIDOTTE (STRETTO) PER:

EVITARE GLI AGGIRAMENTI E PER CREARE SITUAZIONI DI CONTATTO;

UTILIZZARE IL SOSTEGNO (SOPRATTUTTO NEL BLOCCAGGIO);

FACILITARE IL RIPIAZZAMENTO CONTINUO DEL SOSTEGNO;

RISOLVERE PROBLEMI AFFETTIVI ED EMOZIONALI (FAVORIRE I MOMENTI DI CONTATTO);

ACCENTUARE L'ASPETTO PSICOLOGICO DEL RAGAZZO NELLA RICERCA DEL POSSESSO DEL PALLONE.

Regola 2 - IL PALLONE

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 3 (Mitre od equivalente).

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

a) Un incontro sarà disputato da 8 giocatori per squadra.

b) Vi possono essere un numero illimitato di riserve.

È OBBLIGATORIO CHE TUTTI I GIOCATORI DI RISERVA SIANO IMPIEGATI DURANTE L'INCONTRO.

c) Un giocatore sostituito potrà riprendere il gioco nella stessa gara.

d) Qualora una squadra si presenti al campo con un numero ridotto di giocatori, le squadre avversarie sono tenute a schierare i propri giocatori, in più, con tale squadra ridotta, fino a che essa raggiunge il numero minimo di 8 giocatori.

La gara non potrà continuare se una squadra rimane con meno di 7 giocatori in campo e non vi è la possibilità d'integrare tale numero per mancanza di giocatori di riserva delle due squadre che stanno giocando.

Regola 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

I giocatori dovranno portare scarpe da ginnastica. E' consentito l'uso di scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o di plastica, purché entrambi i tipi di tacchetti non abbiano l'anima metallica. Tecnici, Dirigenti ed Educatori-Arbitri sono invitati a controllare con meticolosità che le scarpe usate durante la gara non abbiano tacchetti usurati in modo tale da risultare pericolosi.

Nei casi in cui le condizioni del terreno di gioco lo permettano, i giocatori potranno giocare a piedi scalzi.

Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

Partita singola

2 tempi di 15' con 5' d'intervallo.

Concentramento

Il tempo totale di gioco, per ogni squadra, non dovrà superare i 40'.

NOTE PEDAGOGICHE

DURANTE GLI ARRESTI DEL GIOCO GLI EDUCATORI DOVRANNO DARE CONSIGLI ED INCORAGGIAMENTI AI GIOCATORI.

Regola 6 - UFFICIALI DI GARA

Ogni incontro sarà diretto dagli educatori abilitati (un educatore per tempo o, di comune accordo, da uno degli educatori presenti).

NOTE PEDAGOGICHE

CIÒ CONSENTE DI UTILIZZARE PERSONE GIÀ ESPERTE NEI RAPPORTI CON I RAGAZZI ED IN GRADO QUINDI DI PARTECIPARE AI PROBLEMI ED ALLE DIFFICOLTÀ TECNICHE CHE INCONTRANO.

Regola 7 - MODO DI GIOCARE

a) OGNI GIOCATORE IN GIOCO PUÒ:

- Prendere, raccogliere, e correre portando il pallone;
- Passare, gettare o spingere indietro il pallone verso un compagno;
- Placcare un giocatore dell'altra squadra in possesso del pallone, purché lo faccia in conformità alle regole del gioco;
- Effettuare un tocco a terra nell'area di meta;
- È vietato giocare il pallone con i piedi.

b) **PALLONE INGIOCABILE**

Quando a seguito di uno o più giocatori in piedi a contatto del portatore del pallone in situazione di lotta per il possesso, il pallone stesso diviene "ingiocabile", l'educatore comanderà un arresto del gioco.

Il pallone sarà assegnato, con le modalità previste dalla reg. 13 b) c) d) alla squadra che non ne aveva il possesso nel momento in cui tale situazione di pallone ingiocabile si è determinata (Turn-Over).

NOTE PEDAGOGICHE

FAVORIRE LA LIBERAZIONE DEL PALLONE, IL DINAMISMO E LA CONTINUITÀ DI GIOCO. RESPONSABILITÀ DEL PORTATORE E DEI SUOI COMPAGNI NEL MANTENERE IL POSSESSO DEL PALLONE.

Regola 8 - VANTAGGIO - ERRORI CAUSATI DA POCA ABILITA'

- a) L'educatore non dovrà interrompere il gioco per punire gli errori causati da poca abilità dei giocatori.
- b) L'educatore non dovrà interrompere il gioco per un'infrazione, o un errore, che sia seguita da un qualsiasi tipo di vantaggio per l'altra squadra.

NOTE PEDAGOGICHE

DATA L'ETÀ' DEI RAGAZZI ED I PROBLEMI DI COORDINAZIONE CHE SPESSO PRESENTANO, OCCORRE EVITARE DI INTERRUPTARE IL GIOCO OGNI QUALVOLTA SI DETERMINANO PICCOLI IN AVANTI O PASSAGGI IN AVANTI, OPPURE NON VENGANO OSSERVATE INTEGRALMENTE ALCUNE LINEE DI FUORIGIOCO SE CIÒ RISULTI DI SCARSA RILEVANZA PER L'AZIONE (FAVORIRE LA CONTINUITÀ).

Regola 9 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO

- a) L'unico modo di segnare è quello di effettuare un toccato a terra (meta) nell'area di meta dell'altra squadra.
- b) Sarà concesso un annullato quando un giocatore effettua un toccato a terra nella propria area di meta.

NOTE PEDAGOGICHE

SI FAVORISCE COSÌ LA RELAZIONE ATTACCANTE – DIFENSORE (CONTATTO) DOVENDO PORTARE IL PALLONE IN META CON L'OSTACOLO DELLA PRESENZA AVVERSARIA.

Regola 10 - ANTIGIOCO

Ricordando che:

- a) È vietato a qualsiasi giocatore:
- Sgambettare un giocatore dell'altra squadra;
 - Placcare all'altezza delle spalle, al collo o alla testa, un giocatore dell'altra squadra o, comunque, in modo "scorretto", "pericoloso" e/o "poco sportivo".
 - Trattenerne, fermare o placcare un giocatore non in possesso del pallone, o impedire, in qualsiasi altro modo, ad un giocatore dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra;
 - Protestare nei confronti di un giocatore dell'altra squadra e dell'educatore.
- b) L'educatore dovrà richiamare e potrà allontanare dal gioco il giocatore che si è reso colpevole di:
- Gioco pericoloso, scorrettezza;
 - Ostruzionismo, nervosismo;
 - Mancanza di lealtà, falli ripetuti.

È prevista sia l'espulsione definitiva che la temporanea, quest'ultima non potrà durare più di 3' di gioco. In entrambi i casi il giocatore espulso sarà sostituito da un giocatore in panchina.

Per i tornei giocati con la formula del concentramento il giocatore espulso definitivamente non potrà prendere parte all'incontro successivo (fatte salve le ulteriori disposizioni del Giudice Sportivo del torneo).

NOTA BENE

GLI EDUCATORI POSSONO SEGUIRE IL GIOCO DELLA LORO SQUADRA ALL'INTERNO DEL "TERRENO DI GIOCO".

IL LORO INTERVENTO, MIRATO A MIGLIORARE LA COMPrensIONE DEL GIOCO TRAMITE SUGGERIMENTI, DEVE ESSERE CONTINUAMENTE IMPORTATO AD UN ATTEGGIAMENTO CONTROLLATO, UN BASSO TONO DELLA VOCE E TANTO GIOIOSO ENTUSIASMO. COLORO CHE NON OSSERVERANNO TALI CARATTERISTICHE VERRANNO ALLONTANATI DAL MOMENTANEO "DIRETTORE DI GARA", A SUA DISCREZIONE, E SEGNALATI AL "DIRETTORE DI CONCENTRAMENTO", CHE DOVRÀ ANNOTARE QUANTO AVVENUTO NELLA PROPRIA RELAZIONE.

Regola 11 - FUORI GIOCO E IN GIOCO NEL GIOCO APERTO

- a) Un giocatore che si trova davanti ad un proprio compagno in possesso del pallone sarà un giocatore considerato in fuori gioco.
- b) Un giocatore in fuori gioco non potrà partecipare al gioco.

NOTE PEDAGOGICHE

FAVORIRE IL GIOCO DEGLI ATTACCANTI E DEL SOSTEGNO.

ABITUARE I GIOCATORI A RIPROPORSI NEL GIOCO ACQUISTANDO DINAMISMO E PERCEZIONE DELLE SITUAZIONI.

Regola 12 - IN-AVANTI E PASSAGGIO IN-AVANTI

- a) Il pallone non può essere passato ad un compagno in posizione di fuorigioco.
- b) Si ha un in-avanti quando il pallone si dirige verso la linea di pallone morto dell'altra squadra, dopo che un giocatore ne ha perduto il possesso, oppure dopo che il pallone ha colpito il braccio o la mano di un giocatore. Si ha un passaggio in-avanti quando un giocatore spinge o proiettato in-avanti il pallone col suo braccio o la/le sua/e mano/i.
- c) Nei casi succitati, il gioco sarà interrotto a meno che l'educatore non giudichi che l'infrazione sia dovuta alla poca abilità del giocatore.
- d) La ripresa del gioco sarà effettuata sul punto dell'errore (o dell'infrazione) ma a non meno di 5m dalla linea di touch e a non meno di 5m dalla linea di meta.
- e) La ripresa del gioco sarà effettuata con le stesse modalità previste dalla regola 13 b) c) e d).

NOTE PEDAGOGICHE

LA RIPRESA DEL GIOCO DOVRÀ ESSERE EFFETTUATA A NON MENO DI 5m DALLA LINEA DI TOUCH, PER PERMETTERE LA SCELTA DEL LATO DI ATTACCO, E A NON MENO DI 5m DALLA LINEA DI META PER EVITARE AMMUCCHiate VICINO ALLA META.

Regola 13 - CALCI D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

DOPO UNA META E DOPO UN'INFRAZIONE

- a) La ripresa del gioco dopo una meta (così come per l'inizio del gioco) sarà effettuata al centro della metà campo.
- b) La ripresa del gioco avviene mediante un passaggio da terra dal punto di ripresa.
- c) L'educatore posizionerà il pallone a terra sul punto dell'infrazione e si porterà a 5m dallo stesso, regolando la distanza della difesa.
- d) Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha diritto passa il pallone.
- e) I giocatori dell'altra squadra dovranno portarsi a 5m dal punto di ripresa del gioco fino al momento in cui il gioco avrà inizio.

COMPORAMENTO DELL'EDUCATORE IN CASO DI INFRAZIONE

SI APPLICA IL PUNTO 7 DELLA REGOLA 21 DEL REGOLAMENTO DI GIOCO AVENDO CURA PERO' DI PORTARE IN AVANTI IL PUNTO DI RIPRESA DEL GIOCO DI SOLI 5m.

DOPO UNA ANNULLATO/PALLONE DIVENUTO MORTO

- a) Dopo un annullato, o dopo che il pallone ha superato la linea di pallone morto o di touch di meta, la ripresa del gioco sarà effettuata al centro della linea passante a 5m dalla linea di meta, in campo di gioco.
- b) Modalità di ripresa come reg. 13 b) c) d) e).

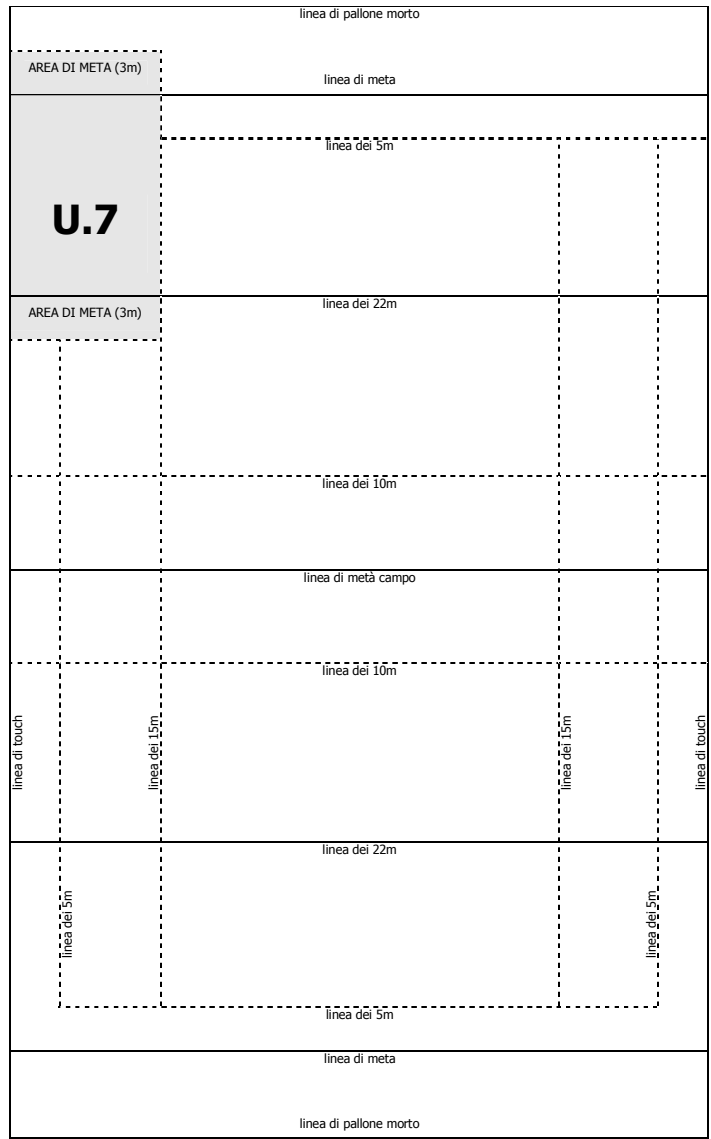
Regola 15 - PLACCAGGIO PORTATORE DEL PALLONE MESSO A TERRA

- a) Un giocatore placcato deve immediatamente passare o lasciare il pallone.
- b) Un giocatore a terra col pallone in suo possesso (anche se non trattenuto), deve immediatamente passare o lasciare il pallone.
- c) Ad eccezione dei casi precedenti a) b), un giocatore deve essere in piedi prima di poter partecipare nuovamente al gioco.
- d) È vietato intervenire, in ogni altro modo, su un giocatore a terra.

Regola 19 - TOUCH E GIOCO DEL TOUCH

- a) Quando il pallone tocca o supera la linea di uscita laterale, l'educatore dovrà interrompere il gioco.
- b) Quando un giocatore, in possesso del pallone, tocca o supera la linea di uscita laterale, l'educatore dovrà interrompere il gioco.
- c) La ripresa del gioco sarà effettuata a non meno di 5m dalla linea di uscita laterale, di fronte al punto in cui il pallone, o il giocatore in possesso del pallone, ha superato tale linea, con le stesse modalità previste dalla reg. 13 b) c) d) e).

**REGOLAMENTI DI GIOCO
PER LA CATEGORIA PROPAGANDA
UNDER 7**



Valgono le Regole di gioco dell'IRB "RUGBY UNION" valide per la categoria U.19 salvo quanto di seguito specificato:

Regola 1 - IL TERRENO

Larghezza : 15m.

Lunghezza: 22m (più le aree di meta, ciascuna larga 3m).

(Vedi figura)

NOTE PEDAGOGICHE

*TERRENO DI GIOCO DI DIMENSIONI RIDOTTE (STRETTO) PER:
EVITARE GLI AGGIRAMENTI E PER CREARE SITUAZIONI DI CONTATTO;
UTILIZZARE IL SOSTEGNO (SOPRATTUTTO NEL BLOCCAGGIO);
FACILITARE IL RIPIAZZAMENTO CONTINUO DEL SOSTEGNO;
RISOLVERE PROBLEMI AFFETTIVI ED EMOZIONALI (FAVORIRE I MOMENTI DI CONTATTO);
ACCENTUARE L'ASPETTO PSICOLOGICO DEL RAGAZZO NELLA RICERCA DEL POSSESSO DEL PALLONE.*

Regola 2 - IL PALLONE

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 3 (Mitre od equivalente).

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

a) Un incontro sarà disputato da 6 giocatori per squadra.

b) Vi possono essere un numero illimitato di riserve.

È OBBLIGATORIO CHE TUTTI I GIOCATORI DI RISERVA SIANO IMPIEGATI DURANTE L'INCONTRO.

c) Un giocatore sostituito potrà riprendere il gioco nella stessa gara.

d) Qualora una squadra si presenti al campo con un numero ridotto di giocatori, le squadre avversarie sono tenute a schierare i propri giocatori, in più, con tale squadra ridotta, fino a che essa raggiunge il numero minimo di 6 giocatori.

La gara non potrà continuare se una squadra rimane con meno di 5 giocatori in campo e non vi è la possibilità d'integrare tale numero per mancanza di giocatori di riserva delle due squadre che stanno giocando.

NOTE PEDAGOGICHE

IL NUMERO RIDOTTO DI GIOCATORI PERMETTE UNA MIGLIORE (E MAGGIORE) PARTECIPAZIONE DEI GIOCATORI E QUINDI FAVORISCE LA "CONTINUITÀ DEL GIOCO". QUANDO È POSSIBILE, FORMARE PER IL TORNEO DELLE SQUADRE DI LIVELLO OMOGENEO.

Regola 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

I giocatori dovranno portare scarpe da ginnastica. È consentito l'uso di scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o di plastica, purché entrambi i tipi di tacchetti non abbiano l'anima metallica. Tecnici, Dirigenti e gli Educatori-Arbitri sono invitati a controllare con meticolosità che le scarpe usate durante la gara non abbiano tacchetti usurati in modo tale da risultare pericolosi.

Nei casi in cui le condizioni del terreno di gioco lo permettano, i giocatori potranno giocare a piedi scalzi.

Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

Partita singola

2 tempi di 10' con 5' d'intervallo.

Concentramento

Il tempo totale di gioco, per ogni squadra, non dovrà superare i 32'.

NOTE PEDAGOGICHE

DURANTE GLI ARRESTI DEL GIOCO GLI EDUCATORI DOVRANNO DARE CONSIGLI ED INCORAGGIAMENTI AI GIOCATORI.

Regola 6 - UFFICIALI DI GARA

Ogni incontro sarà diretto dagli educatori abilitati (un educatore per tempo o, di comune accordo, da uno degli educatori presenti).

NOTE PEDAGOGICHE

CIÒ CONSENTE DI UTILIZZARE PERSONE GIÀ ESPERTE NEI RAPPORTI CON I RAGAZZI ED IN GRADO QUINDI DI PARTECIPARE AI PROBLEMI ED ALLE DIFFICOLTÀ TECNICHE CHE INCONTRANO.

Regola 7 - MODO DI GIOCARE

a) OGNI GIOCATORE IN GIOCO PUÒ:

- Prendere, raccogliere, e correre portando il pallone;
- Passare, gettare o spingere indietro il pallone verso un compagno;
- Placcare un giocatore dell'altra squadra in possesso del pallone, purché lo faccia in conformità alle regole del gioco;
- Effettuare un tocco a terra nell'area di meta;
- È vietato giocare il pallone con i piedi.

b) **PALLONE INGIOCABILE**

Quando a seguito di uno o più giocatori in piedi a contatto del portatore del pallone in situazione di lotta per il possesso, il pallone stesso diviene "ingiocabile", l'educatore comanderà un arresto del gioco.

Il pallone sarà assegnato, con le modalità previste dalla reg. 13 b) c) d) alla squadra che non ne aveva il possesso nel momento in cui tale situazione di pallone ingiocabile si è determinata (Turn-Over).

NOTE PEDAGOGICHE

FAVORIRE LA LIBERAZIONE DEL PALLONE, IL DINAMISMO E LA CONTINUITÀ DI GIOCO. RESPONSABILITÀ DEL PORTATORE E DEI SUOI COMPAGNI NEL MANTENERE IL POSSESSO DEL PALLONE.

Regola 8 - VANTAGGIO - ERRORI CAUSATI DA POCA ABILITA'

- a) L'educatore non dovrà interrompere il gioco per punire gli errori causati da poca abilità dei giocatori.
- b) L'educatore non dovrà interrompere il gioco per un'infrazione, o un errore, che sia seguita da un qualsiasi tipo di vantaggio per l'altra squadra.

NOTE PEDAGOGICHE

DATA L'ETÀ' DEI RAGAZZI ED I PROBLEMI DI COORDINAZIONE CHE SPESSO PRESENTANO, OCCORRE EVITARE DI INTERRUPTERE IL GIOCO OGNI QUALVOLTA SI DETERMINANO PICCOLI IN AVANTI O PASSAGGI IN AVANTI, OPPURE NON VENGANO OSSERVATE INTEGRALMENTE ALCUNE LINEE DI FUORIGIOCO SE CIÒ RISULTI DI SCARSA RILEVANZA PER L'AZIONE (FAVORIRE LA CONTINUITÀ).

Regola 9 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO

- a) L'unico modo di segnare è quello di effettuare un toccato a terra (meta) nell'area di meta dell'altra squadra.
- b) Sarà concesso un annullato quando un giocatore effettua un toccato a terra nella propria area di meta.

NOTE PEDAGOGICHE

SI FAVORISCE COSÌ LA RELAZIONE ATTACCANTE – DIFENSORE (CONTATTO) DOVENDO PORTARE IL PALLONE IN META CON L'OSTACOLO DELLA PRESENZA AVVERSARIA.

Regola 10 - ANTIGIOCO

Ricordando che:

- a) È vietato a qualsiasi giocatore:
 - Sgambettare un giocatore dell'altra squadra;
 - Placcare all'altezza delle spalle, al collo o alla testa, un giocatore dell'altra squadra o, comunque, in modo "scorretto", "pericoloso" e/o "poco sportivo".
 - Trattenere, fermare o placcare un giocatore non in possesso del pallone, o impedire, in qualsiasi altro modo, ad un giocatore dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra;
 - Protestare nei confronti di un giocatore dell'altra squadra e dell'educatore.
- b) L'educatore dovrà richiamare e potrà allontanare dal gioco il giocatore che si è reso colpevole di:
 - Gioco pericoloso, scorrettezza;
 - Ostruzionismo, nervosismo;
 - Mancanza di lealtà, falli ripetuti.

È prevista sia l'espulsione definitiva che la temporanea, quest'ultima non potrà durare più di 2' di gioco. In entrambi i casi il giocatore espulso sarà sostituito da un giocatore in panchina.

Per i tornei giocati con la formula del concentramento il giocatore espulso definitivamente non potrà prendere parte all'incontro successivo (fatte salve le ulteriori disposizioni del Giudice Sportivo del torneo).

Regola 11 - FUORI GIOCO E IN GIOCO NEL GIOCO APERTO

- a) Un giocatore che si trova davanti ad un proprio compagno in possesso del pallone sarà un giocatore considerato in fuori gioco.
- b) Un giocatore in fuori gioco non potrà partecipare al gioco.

NOTE PEDAGOGICHE

FAVORIRE IL GIOCO DEGLI ATTACCANTI E DEL SOSTEGNO.

ABITUARE I GIOCATORI A RIPROPORSI NEL GIOCO ACQUISTANDO DINAMISMO E PERCEZIONE DELLE SITUAZIONI.

Regola 12 - IN-AVANTI E PASSAGGIO IN-AVANTI

- a) Il pallone non può essere passato ad un compagno in posizione di fuorigioco.
- b) Si ha un in-avanti quando il pallone si dirige verso la linea di pallone morto dell'altra squadra, dopo che un giocatore ne ha perduto il possesso, oppure dopo che il pallone ha colpito il braccio o la mano di un giocatore. Si ha un passaggio in-avanti quando un giocatore spinge o proiettato in-avanti il pallone col suo braccio o la/le sua/e mano/i.
- c) Nei casi succitati, il gioco sarà interrotto a meno che l'educatore non giudichi che l'infrazione sia dovuta alla poca abilità del giocatore.
- d) La ripresa del gioco sarà effettuata sul punto dell'errore (o dell'infrazione) ma a non meno di 3m dalla linea di touch e a non meno di 3m dalla linea di meta.
- e) La ripresa del gioco sarà effettuata con le stesse modalità previste dalla regola 13 b) c) e d).

NOTE PEDAGOGICHE

LA RIPRESA DEL GIOCO DOVRÀ ESSERE EFFETTUATA A NON MENO DI 3m DALLA LINEA DI TOUCH PER PERMETTERE LA SCELTA DEL LATO DI ATTACCO, E A NON MENO DI 3m DALLA LINEA DI META PER EVITARE AMMUCCHIAE VICINO ALLA META.

Regola 13 - CALCI D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

DOPO UNA META

- a) La ripresa del gioco dopo una meta (così come per l'inizio del gioco) sarà effettuata al centro della metà campo.
- b) L'educatore posizionerà il pallone a terra sul punto dell'infrazione e si porterà a 3m dallo stesso, regolando la distanza della difesa.
- c) Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha diritto gioca il pallone.
- d) I giocatori dell'altra squadra dovranno portarsi a 3m dal punto di ripresa del gioco fino al momento in cui il gioco avrà inizio.

COMPORTEMENTO DELL'EDUCATORE IN CASO DI INFRAZIONE

SI APPLICA IL PUNTO 7 DELLA REGOLA 21 DEL REGOLAMENTO DI GIOCO AVENDO CURA PERO' DI PORTARE IN AVANTI IL PUNTO DI RIPRESA DEL GIOCO DI SOLI 3m.

DOPO UNA ANNULLATO/PALLONE DIVENUTO MORTO

- a) Dopo un annullato, o dopo che il pallone ha superato la linea di pallone morto o di touch di meta, la ripresa del gioco sarà effettuata al centro della linea passante a 3m dalla linea di meta, in campo di gioco.
- b) Modalità di ripresa come regola 13 b) c) d).

Regola 15 - PLACCAGGIO PORTATORE DEL PALLONE MESSO A TERRA

- a) Un giocatore placcato deve immediatamente passare o lasciare il pallone.
- b) Un giocatore a terra col pallone in suo possesso (anche se non trattenuto) deve immediatamente passare o lasciare il pallone.
- c) Ad eccezione dei casi precedenti a) b), un giocatore deve essere in piedi prima di poter partecipare nuovamente al gioco.
- d) È vietato intervenire, in ogni altro modo, su un giocatore a terra.

Regola 19 - TOUCH E GIOCO DEL TOUCH

- a) Quando il pallone tocca o supera la linea di uscita laterale, l'educatore dovrà interrompere il gioco.
- b) Quando un giocatore, in possesso del pallone, tocca o supera la linea di uscita laterale, l'educatore dovrà interrompere il gioco.
- c) La ripresa del gioco sarà effettuata a non meno di 3 m. dalla linea di uscita laterale, di fronte al punto in cui il pallone, o il giocatore in possesso del pallone ha superato tale linea, con le stesse modalità dei punti 13 b) c) d) del presente regolamento.