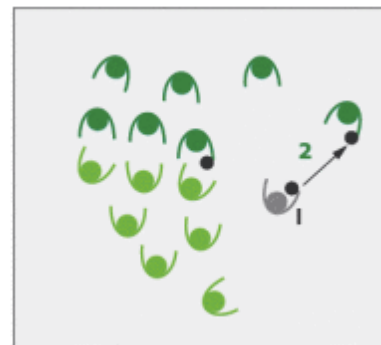


Rugby a scuola – Giochi con gruppi completi: Passaggio-muraglia

L'obiettivo di questo esercizio è di passare il pallone ad un compagno smarcato. Le due squadre si affrontano e cercano di segnare il maggior numero di punti.

Formare delle squadre e disporle in linea una di fronte all'altra sul lato corto del campo. Una squadra attacca e l'altra difende durante tutta la traversata. Il docente dà la palla a un attaccante. A ogni fallo, perdita di palla o uscita dal campo, il docente distribuisce una seconda palla a un attaccante libero e al fallo seguente un terzo pallone e via di seguito.



Variante

- I difensori rivolgono la schiena al loro avversario e si girano all'avvio del gioco.

Osservazioni:

- L'allievo che ha commesso il fallo riporta la palla al docente prima di riprendere a giocare.
- Più l'allievo che riceve la palla è solo, più sarà in grado di avanzare.

Regole

- Meta (per la variante): per segnare, il giocatore deve depositare il pallone nella meta avversaria (sulla linea o dietro di essa), con le sue mani, le sue braccia o con la parte superiore del suo corpo (salvo la testa). Il tentativo è considerato valido se c'è un contatto temporaneo giocatore/pallone/suolo. Il tentativo permette di ottenere 5 punti.
- Diritto di avanzare con il pallone in mano, senza alcun obbligo tecnico (palleggio, numero di passi, ecc.). Diritto di avanzare, sfidare e di opporsi fisicamente al proprio avversario e di cercare il contatto nel limite dei suoi doveri. Doveri di non fare male, di non farsi male e di non lasciare che qualcuno ci faccia male.
- Tenuto: il portatore del pallone tenuto a terra deve lasciare immediatamente il pallone o passarlo, ma in ogni caso allontanarsi per lasciare la possibilità agli altri giocatori di

giocarlo (nessun gioco a terra). Se il portatore del pallone è bloccato dall'avversario per tre secondi viene considerato fallo. Questa regola favorisce la continuità del gioco e permette al pallone di girare.

- Fuori gioco: ogni giocatore che si trova davanti al portatore del pallone, in base a una linea parallela alla linea di meta, è considerato fuori-gioco e non può eseguire nessuna azione di gioco. Il passaggio effettuato a un giocatore fuori-gioco è considerato fallo (un in-avanti)..

Organizzazione

- Campo: larghezza = 1 m per allievo, lunghezza = 2 m per allievo.
- Tre palle.
- Pettorine per le squadre.

Fonte: Insetto pratico «mobile» 27/2007, Philippe Lüthi



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO