

Rugby a scuola – Giochi con gruppi completi: Rugby per i grandi

Questo esercizio occupa una classe di 24 allievi sullo stesso campo. Le squadre devono avere un livello d'impegno analogo.

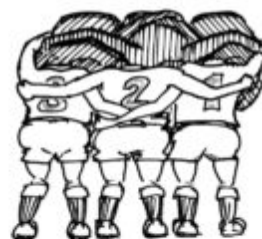
Gioco 12 contro 12.

Calcio d'invio e rinvio

- Drop.

Rimessa in gioco

- Mischia tre contro tre dopo un in-avanti.
- Touch tre contro tre dopo un'uscita dal campo.
- Fallo di mano: palla a terra nel punto in cui è stato commesso il fallo oppure dove è uscita la palla e difesa a dieci metri. Il gioco inizia quando l'attaccante prende il pallone fra le mani dopo averlo giocato con il piede.



Variante

Mischia cinque contro cinque senza spinta e touch a cinque contro cinque.

Osservazione: formare squadre dal livello simile (sicurezza).

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: 62 x 36 metri.
- Pettorine per le squadre

Fonte: Philippe Lüthi, chef de sport J+S Rugby et enseignant d'éducation physique; Mario Bucciarelli, expert J+S Rugby et entraîneur en LNA



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO