

Rugby a scuola – Giochi con gruppi completi: Anarchia

Questo esercizio permette di fare le prime esperienze di gioco e di migliorare la capacità di reazione. Il docente dà la palla ad un giocatore qualsiasi e le due squadre in campo si organizzano.

Formare due squadre. Tutti e quattro i lati del campo permettono di segnare una meta. Il docente dice quale delle due squadre riceverà la palla e indica con un gesto il lato su cui deve segnare. A questo punto, le squadre si dispongono ciascuna nel loro rispettivo campo per evitare il fuori gioco. Il docente introduce la palla nel gioco quando le due squadre sono pronte sui rispettivi campi.



Variante

- Conto alla rovescia più o meno veloce.

Osservazioni:

- In un primo tempo dare il pallone sempre alla stessa squadra cambiando il lato per segnare la meta.
- Eseguire il conto alla rovescia a voce alta per rimettere la palla in gioco («tre, due, uno, via»).

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 = 0,5 m per allievo, lunghezza = 1 m per allievo.
- 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