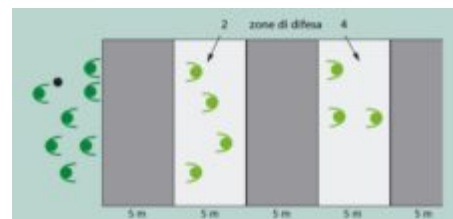


Rugby a scuola – Giochi per piccoli gruppi: Superiorità numerica

In questo esercizio i difensori possono intervenire solo in determinate zone. Solo se collabora correttamente la squadra di attaccanti può segnare con facilità dei punti.

Due squadre su un campo diviso in cinque zone. I difensori si trovano nelle zone 2 e 4.

Gli attaccanti (numero uguale ai difensori) provano ad attraversare per andare a segnare una meta nella zona 5. I difensori non possono uscire dalla loro zona. Cambiare i ruoli quando i difensori prendono la palla oppure al massimo dopo sei traversate.



Varianti

- Modificare la larghezza delle zone.
- Modificare il numero di difensori per zona.

Osservazioni:

- In un primo tempo, squilibrare i difensori nelle due zone (ad es. quattro nella zona 2, uno solo nella zona 4). In seguito equilibrare le due zone (ad es. tre e due difensori).
- Giocare nelle due direzioni.

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 attaccante, lunghezza = cinque zone contigue di 5 m.
- Pettorine o nastri per le squadre.

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



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO