



UNDER 6

REGOLE GIOCO DI RUGBY 4 C 4

2° TRIMESTRE «TRANSIZIONE»

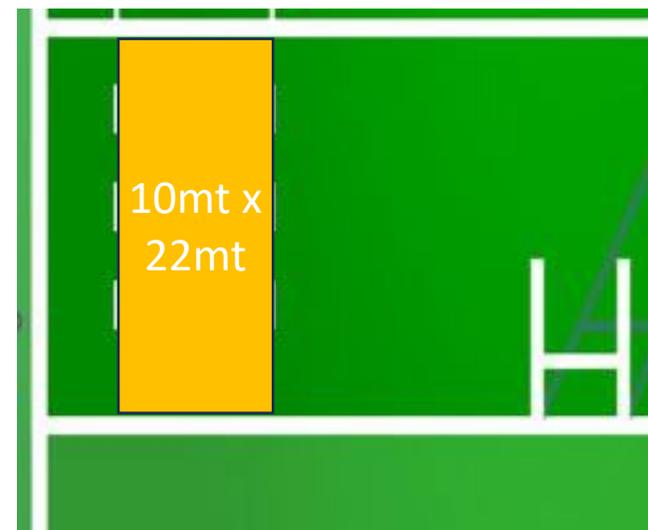
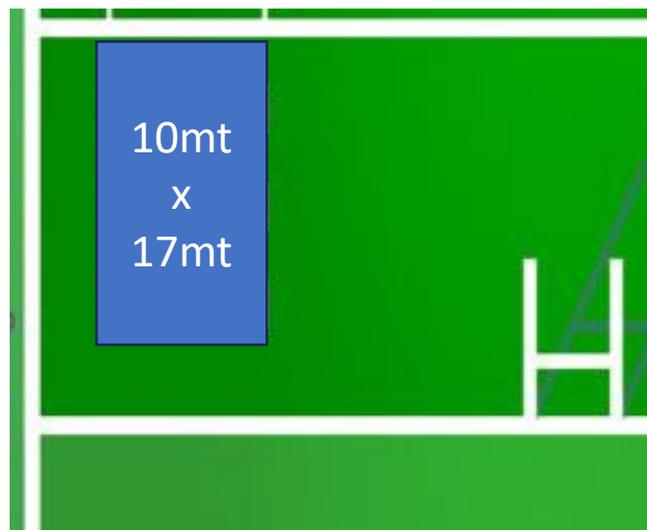
Regole definitive (conferme ed eventuali
modifiche)



UNDER 6 GIOCO DI RUGBY MODIFICA DIMENSIONI CAMPO PERIODO 2° TRIMESTRE «TRANSIZIONE»

DIMENSIONI CAMPO variabili da ... a

- 10mt x 17mt
- 10mt x 22mt

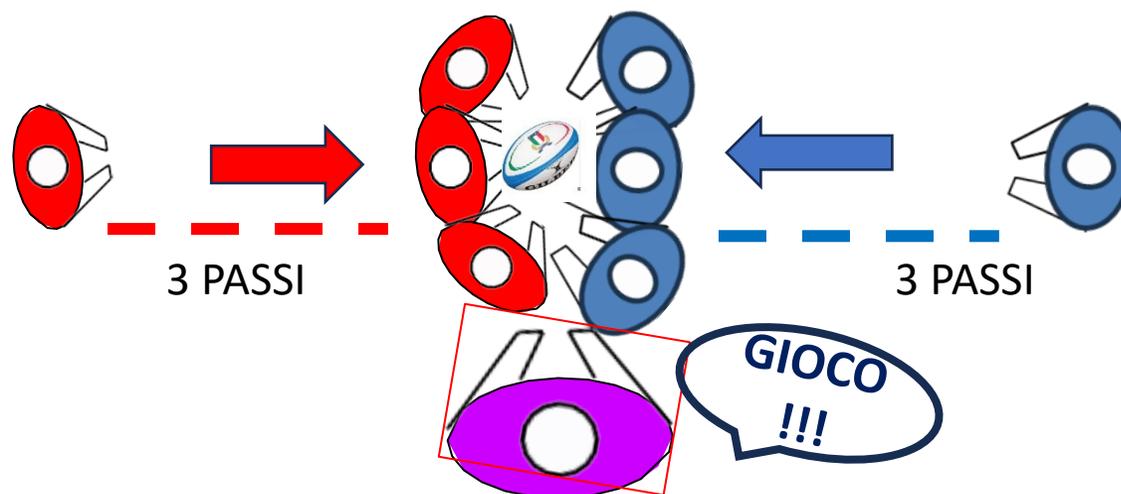




UNDER 6 GIOCO DI RUGBY AVVIO DEL GIOCO PERIODO 2° TRIMESTRE «TRANSIZIONE»

AVVIO DEL GIOCO DOPO UNA META O AD INIZIO GARA, da centrocampo

- Dal centro del campo, I 3 giocatori di entrambe le squadre mettono le mani sul pallone che porge l'educatore (i giocatori si trovano nella propria parte di campo); il 4° giocatore partirà 3 passi indietro in posizione di LIBERO; Il gioco avvia quando l'educatore lascia il pallone e dice «gioco!»
- I GIOCATORI SARANNO ORIENTATI PARTENDO DALLA PROPRIA PARTE DI CAMPO

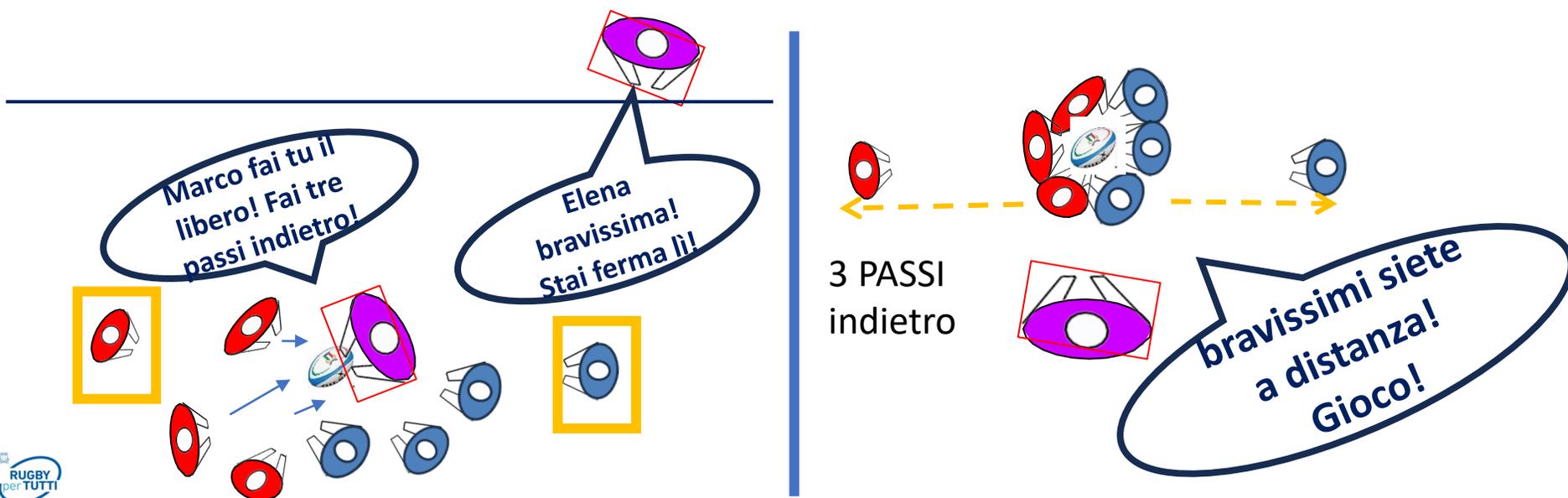




UNDER 6 GIOCO DI RUGBY AVVIO DEL GIOCO PERIODO 2° TRIMESTRE «TRANSIZIONE»

PROGRESSIONE DELL'AVVIO DEL GIOCO – IL POSIZIONAMENTO DEL LIBERO

- Mentre i bambini si avvicinano al centro del campo per l'avvio da grappolo, l'educatore arbitro e gli educatori delle singole squadre dovranno individuare IL «LIBERO» DELLA PROPRIA SQUADRA, conducendolo attraverso istruzioni verbali (importante chiamarlo per nome) o aiutandolo fisicamente in campo a piazzarsi a 3 passi di distanza dall'avvio.
- L'educatore arbitro, appena percepita la giusta posizione dei bambini, avvierà il gioco con il comando «gioco!»
- **IMPORTANTE LA CORRESPONSABILITA'** di tutti gli educatori per facilitare e al contempo trovare la giusta posizione del libero nel minor tempo possibile



Nota pedagogica

- Importante far provare a tutti i bambini la posizione di Libero
- Il posizionamento «fisico» del libero è consigliato con bambini intorpiditi o frastornati dall'ambiente, o con limitazioni sensoriali (es. ipoacusici)



UNDER 6 GIOCO DI RUGBY CONDUZIONE E COMPORTAMENTI ATTESI PERIODO 2° TRIMESTRE «TRANSIZIONE»

SE DOPO L' AVVIO DEL GIOCO (dopo meta o inizio gara, da centrocampo) LA PALLA RIMANE IMMOBILE NEL GRAPPOLO PER OLTRE 10 SECONDI (il grappolo non evolve, tutti tirano, non c'è avanzamento marcato)

L'EDUCATORE DOVRA'

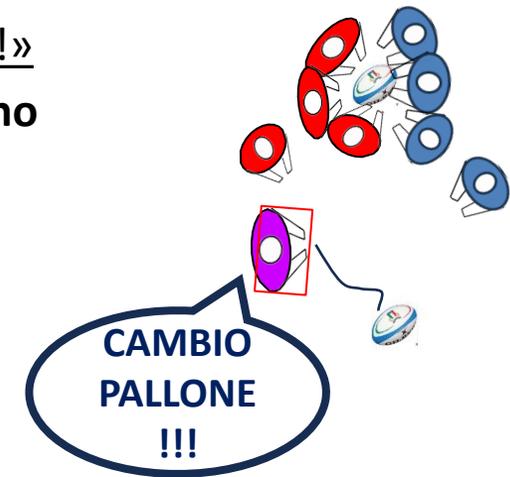
➤ Inserire il secondo pallone a lato del grappolo chiamando «CAMBIO PALLONE!»

ATTENZIONE: Il pallone va appoggiato a terra o rilasciato dolcemente sul terreno

Importante **DIMOSTRARE ai bambini e CHIARIRE IL COMANDO** da parte dell'arbitro utilizzando il primo avvio della gara.

NEL GIOCO SPONTANEO VALUTARE UTILIZZO DEL SECONDO PALLONE

(se notiamo che nel gioco spontaneo c'è tantissima lotta e la palla tarda Spesso ad uscire dal grappolo, utilizziamo il comando «cambio pallone»)





UNDER 6 GIOCO DI RUGBY COMPORTAMENTI OSSERVABILI PERIODO 2° TRIMESTRE «TRANSIZIONE»

Il 4° giocatore (LIBERO), dopo l'avvio del gioco, è un giocatore attivo a tutti gli effetti:

- A) Potrebbe avvicinarsi al grappolo attratto dal pallone, trovando o non trovando posto per la lotta tra i compagni;
- B) Potrebbe avvicinarsi al grappolo rimanendo però nello spazio prossimo al grappolo, in asse o spostandosi lateralmente con atteggiamento da «sentinella», più o meno attivo nella partecipazione;
- C) Potrebbe rimanere «satellite», fermo a 3 passi, senza reagire al gioco;

ELEMENTI DI CONDUZIONE DEL «GIOCO DI RUGBY»

DIVENTA ESSENZIALE LA COOPERAZIONE DEGLI EDUCATORI (arbitro, della propria squadra) per FAR EVOLVERE LO SCENARIO DI RUGBY attraverso l'UTILIZZO DEL SECONDO PALLONE, provando a:

- A) **In caso di grappolo orientato e lievemente avanzante, darlo in mano al giocatore che si troverà «dietro» (in asse) al raggruppamento;**
- B) **Provando a darlo lateralmente, ma lievemente in direzione del giocatore «Sentinella» della squadra che avanza;**
- C) **Provando a farlo rotolare verso i piedi del giocatore «satellite», per provocare una reazione individuale;**

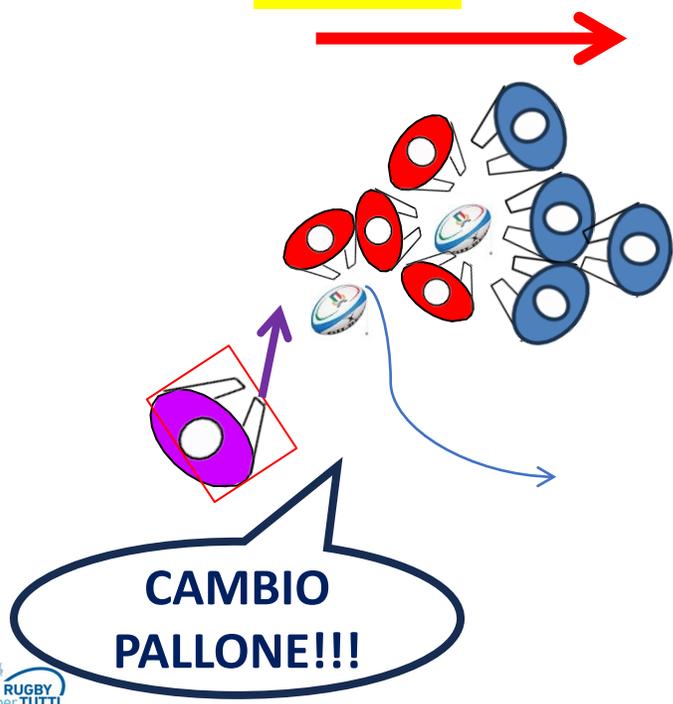
Alternando le consegne del secondo pallone tra le due squadre, all'interno della continuità del gioco stesso, ed alternando i bambini nella posizione di libero, gli educatori favoriranno l'alternanza degli scenari (pallone e spazio) e la sperimentazione di nuovi comportamenti da parte di tutti i partecipanti;

Gli educatori dovranno essere puntuali nella comunicazione verbale, stimolando il giocatore «Libero» ad interagire con il gioco ed osservando quali comportamenti sperimenta in rapporto a pallone (in possesso o meno), ed allo spazio (lo cerco – aggiro – penetro se in possesso, o lo percepisco – rincorro – blocco se in opposizione)

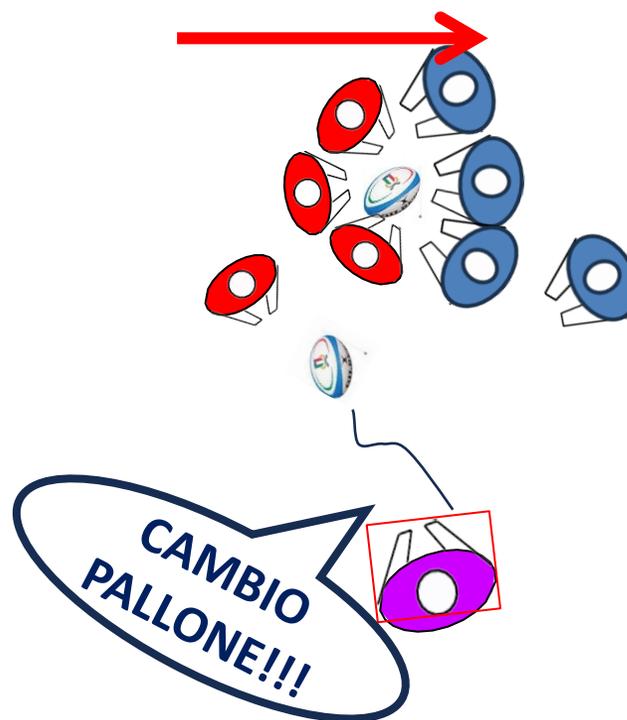


UNDER 6 GIOCO DI RUGBY ELEMENTI DI CONDUZIONE PERIODO 2° TRIMESTRE «TRANSIZIONE»

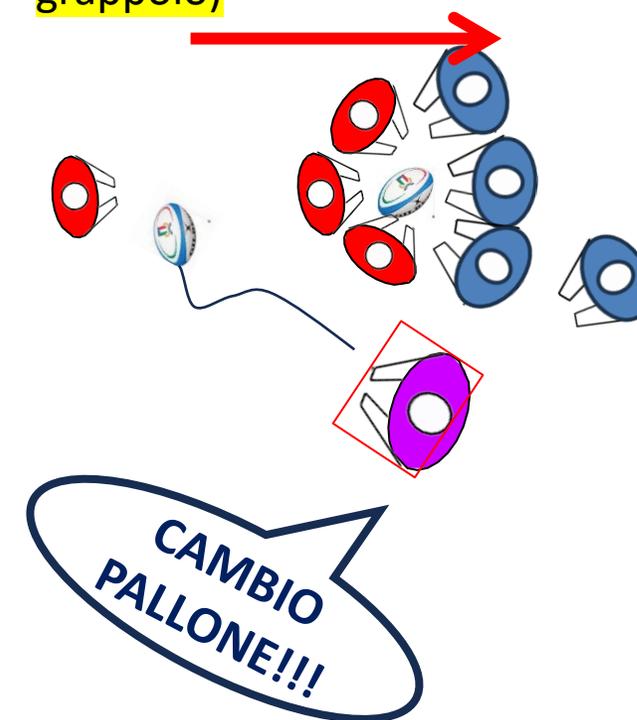
A) Consegna della palla in mano al giocatore in ASSE al grappolo (a cui è connesso fisicamente), della squadra che sta avanzando



B) appoggiare/far rotolare la palla in direzione del giocatore «sentinella» (sta dietro o di lato, staccato dal grappolo) della squadra che sta avanzando



C) appoggiare/far rotolare la palla vicino/consegnare in mano la palla al giocatore «satellite» che da libero non reagisce (immobile o passivo, lontano dal grappolo)





UNDER 6
GIOCO DI RUGBY
COMPORTAMENTI ATTESI PERIODO 2° TRIMESTRE «TRANSIZIONE»

SUL PALLONE

- **PORTATORE CHE LOTTA, AVANZA E COMINCIA NEL GRAPPOLO A DISPORRE DIETRO IL PALLONE**
- **DIFENSORE CHE BLOCCA E PROVA A «STRAPPARE» PALLONE O TENTA DI PLACCARE ALLE GAMBE (DA FERMO)**
- **SOSTEGNI DI CONTINUITA' CHE SPINGONO IN MANIERA ORIENTATA O SI APPROCCIANO AL PALLONE, REAGENDO CON UN NUOVO AVANZAMENTO, ANCHE LATERALE**
- **SOSTEGNI DI RECUPERO CHE SI OPPONGONO ALLA SPINTA, O PROVANO ANCHE LORO A BLOCCARE/STRAPPARE IL PALLONE**

**GIOCATORE «LIBERO» CHE SPERIMENTA LA PRIMA UTILITA',
APPROCCIANDOSI/AVVICINADOSI DA DIETRO AL PALLONE, O allo SPAZIO
PROSSIMALE AL GRAPPOLO (in asse, di lato)**



UNDER 6
GIOCO DI RUGBY
COMPORTAMENTI ATTESI PERIODO 2° TRIMESTRE «TRANSIZIONE»

SULL'UTILIZZO/SULLO SPAZIO

- **IL GIOCATORE CHE SI TROVA IN ASSE AL GRAPPOLO TENTA DI UTILIZZARE IL PALLONE CHE VIENE CANALIZZATO, CHE CADE E ROTOLA ALL'INDIETRO o DI LATO dal GRAPPOLO, provando a correre lateralmente (aggiramento) o verticalmente (penetrazione), nel tentativo di segnare la meta e/o evitare i difensori presenti;**
- **IL DIFENSORE CHE SI TROVA IN ASSE/ATTORNO/DI LATO AL GRAPPOLO prova a MARCARE LO SPAZIO, nel tentativo di anticipare «A SPECCHIO» l'attaccante che raccoglie/utilizza il pallone dal grappolo, sia per corse penetranti (affrontamento) che aggiranti (inseguimento);**



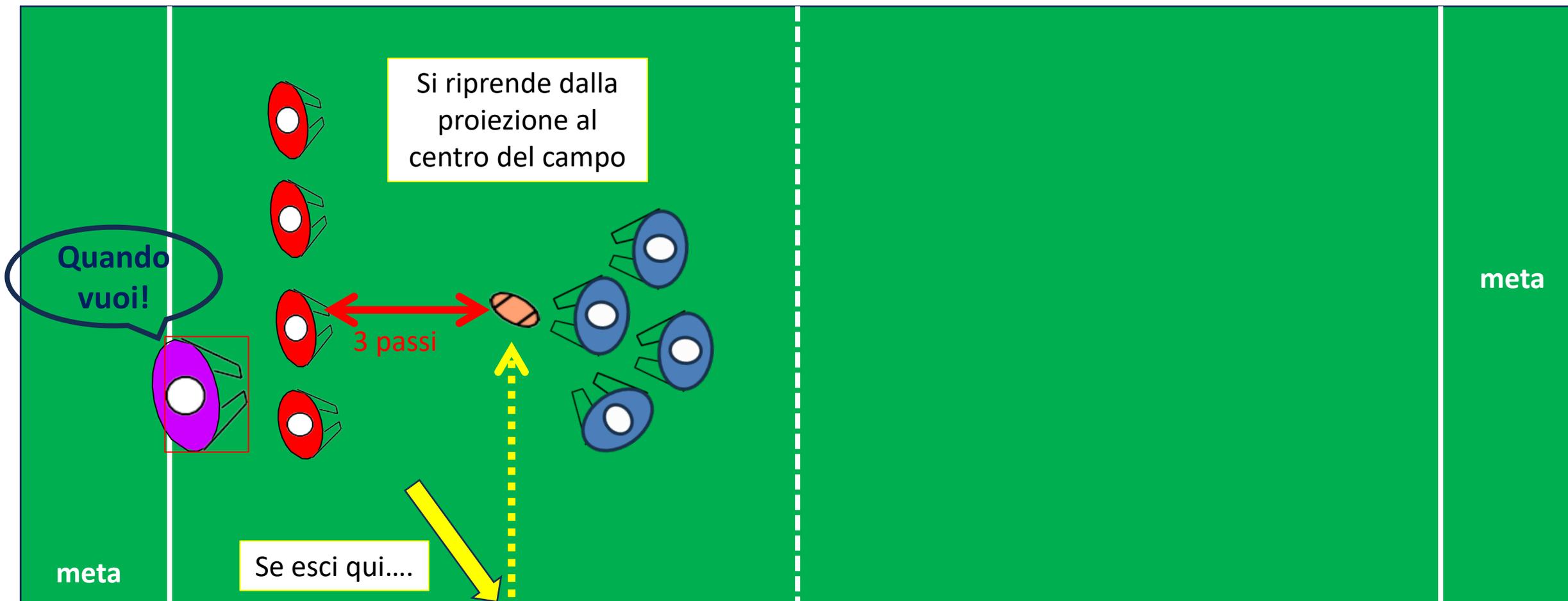
UNDER 6 GIOCO DI RUGBY REGOLE PERIODO 2° TRIMESTRE «TRANSIZIONE»

IL PORTATORE O LA PALLA ESCONO FUORI DAL CAMPO:

- Si riprende dal punto in cui è uscita, proiettandosi al centro del campo, con la raccolta da terra per la squadra che non era in possesso del pallone, con la difesa che si posiziona a 3 passi; Il gioco avvia quando il giocatore raccoglie il pallone (al comando «quando vuoi» da parte dell'educatore arbitro).
- se si esce a ridosso della meta (sia la propria che quella della squadra avversaria, ENTRO 3 PASSI), si ripartirà dal centro del campo, proiettando 3 passi dalla meta

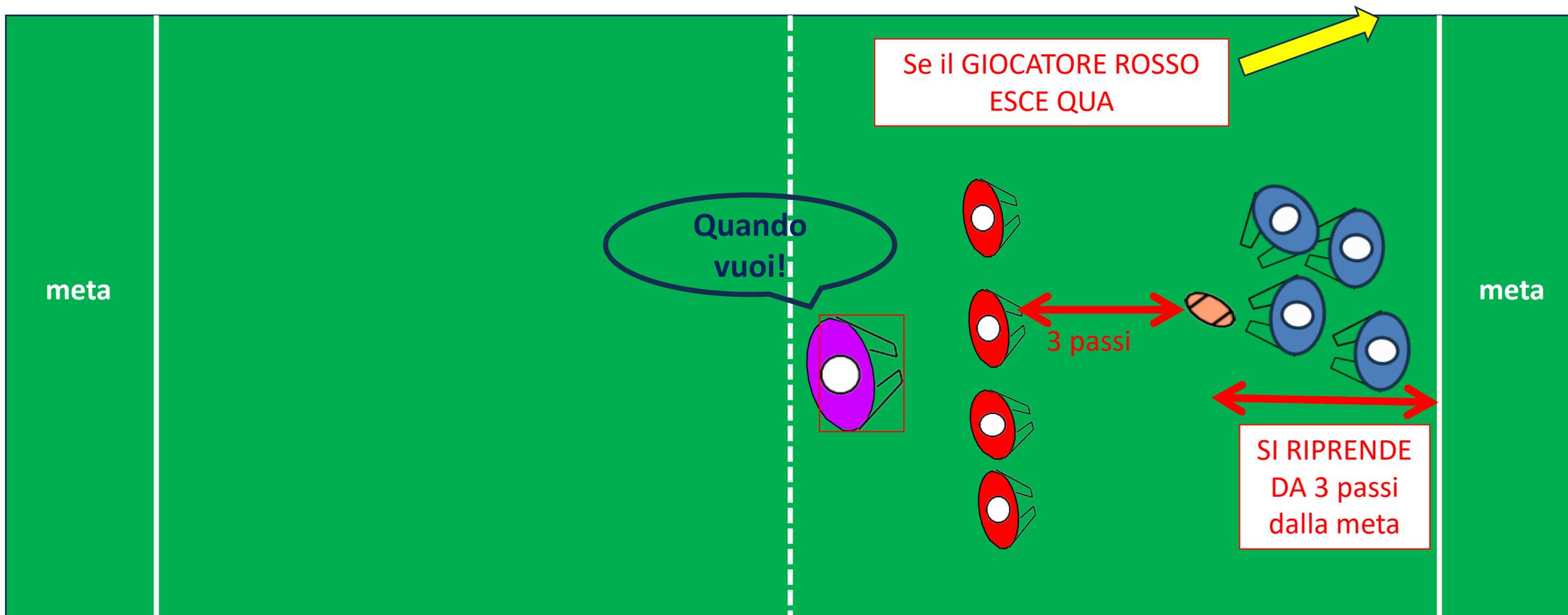


UNDER 6 GIOCO DI RUGBY QUANDO SI ESCE DAL CAMPO





UNDER 6 GIOCO DI RUGBY QUANDO SI ESCE, IN PROSSIMITA' DELLA META (ENTRO I 3 PASSI)





GRAZIE A TUTTI!

RIMANIAMO A VOSTRA COMPLETA DISPOSIZIONE

Enrico Romei, Responsabile Progetto Infanzia FIR

- e.romei@federugby.it, +393452235766

Marco Orsini, Responsabile didattica FIR Livello 1

- m.orsini@federugby.it, +393480022967

Francesco Grosso, Responsabile Promozione&Partecipazione FIR

- francesco.grosso@federugby.it, +393442077524

Alberto Bartolini, Tecnico Regionale CR Veneto

- a.bartolini@federugby.it, +393491715317