



UNDER 6

REGOLE del «Gioco di Rugby»  
S.S 2024/25



# REGOLE GIOCO DI RUGBY 3 C 3

## 1° PERIODO «ACCOGLIENZA»

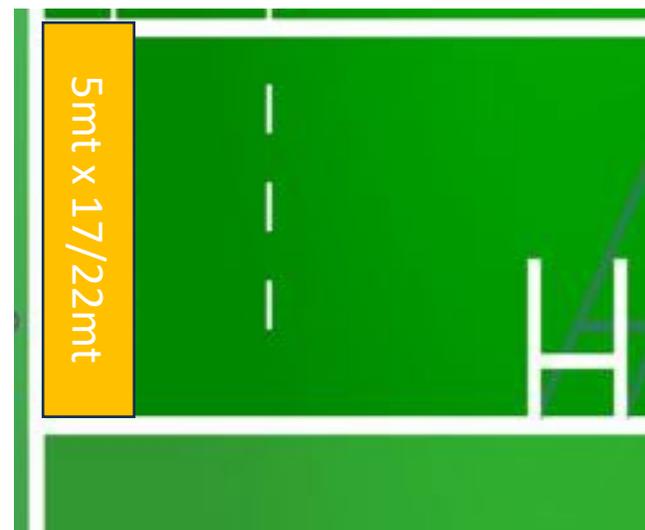
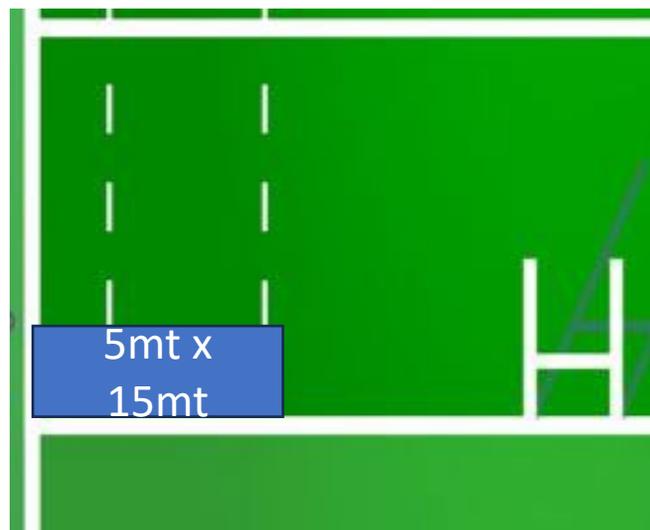
### S.S 2024/25



# UNDER 6 GIOCO DI RUGBY DIMENSIONI CAMPO PERIODO 1° TRIMESTRE «ACCOGLIENZA»

DIMENSIONI CAMPO variabili da ... a

- 5mt x 15mt (es. corridoio touche – 15mt)
- 5mt x 17/22mt (es. corridoio 5mt – 22 mt)

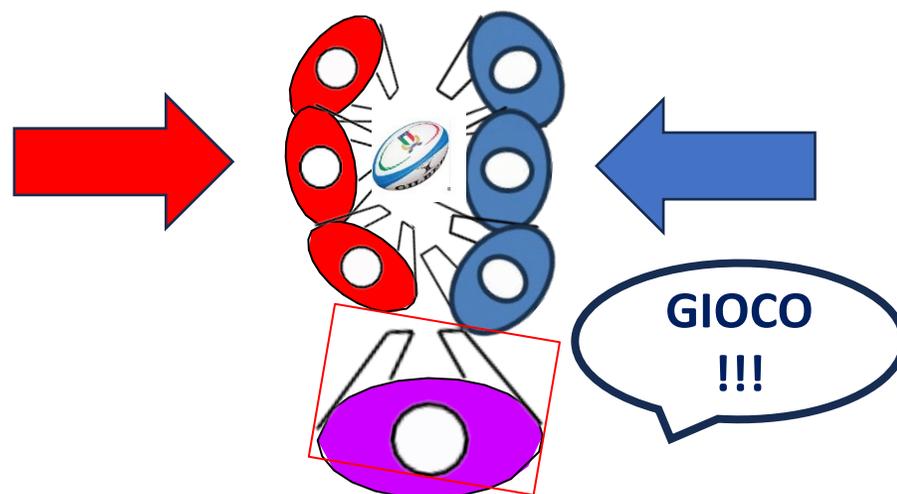




# UNDER 6 GIOCO DI RUGBY AVVIO DEL GIOCO PERIODO 1° TRIMESTRE «ACCOGLIENZA»

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 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 REGOLE PERIODO 1° TRIMESTRE «ACCOGLIENZA»

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'

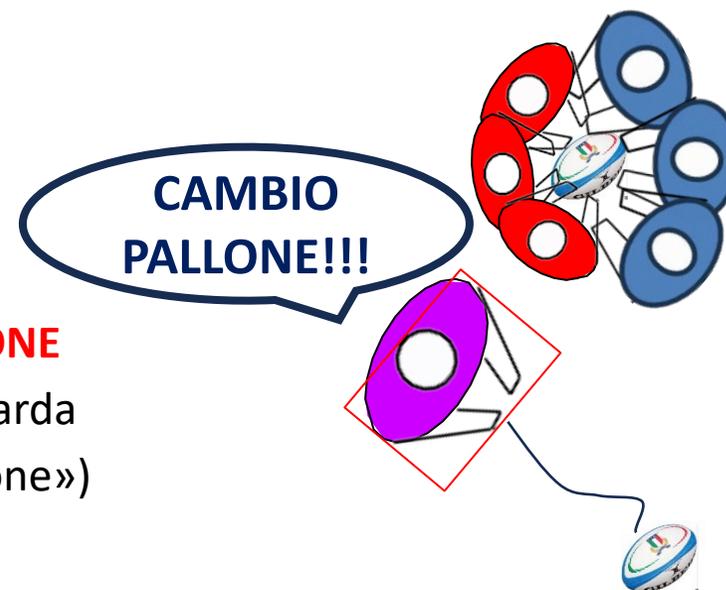
➤ Inserire il secondo pallone a lato del grappolo chiamando «CAMBIO PALLONE!»

**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 REGOLE PERIODO 1° TRIMESTRE «ACCOGLIENZA»

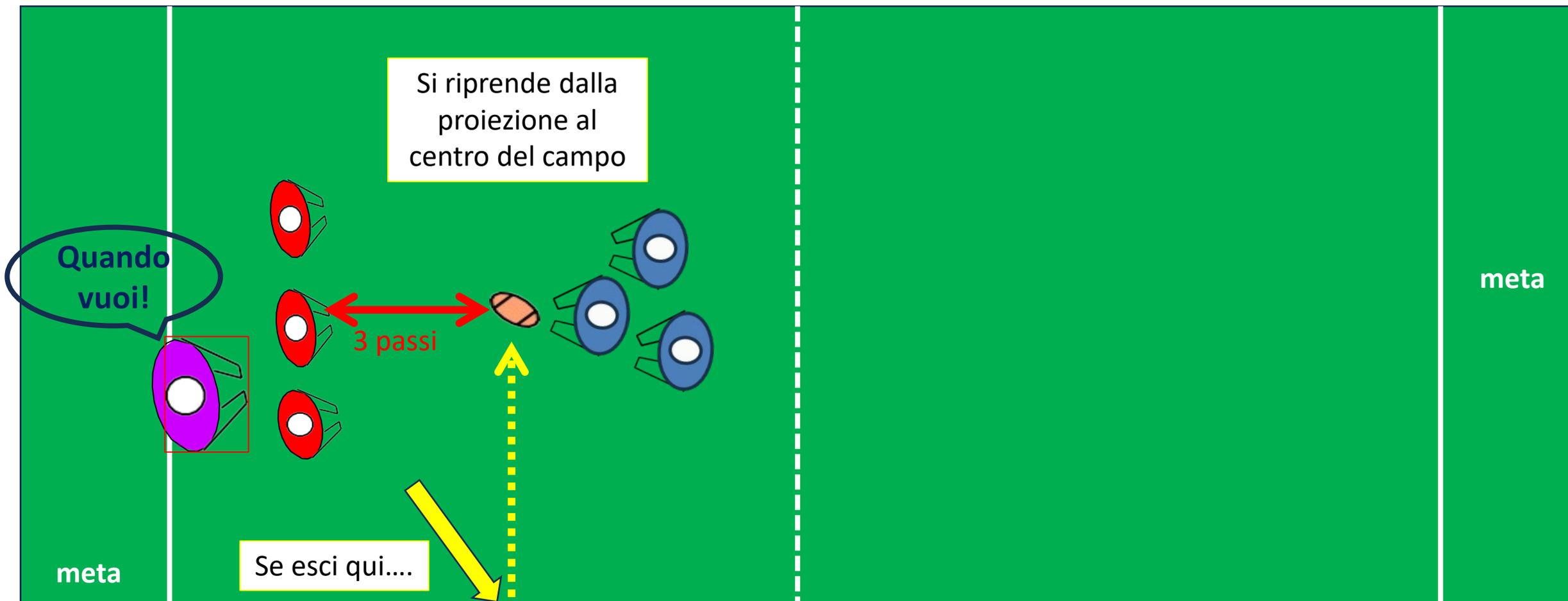
### IL PORTATORE O LA PALLA ESCONO FUORI DAL CAMPO:

- 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



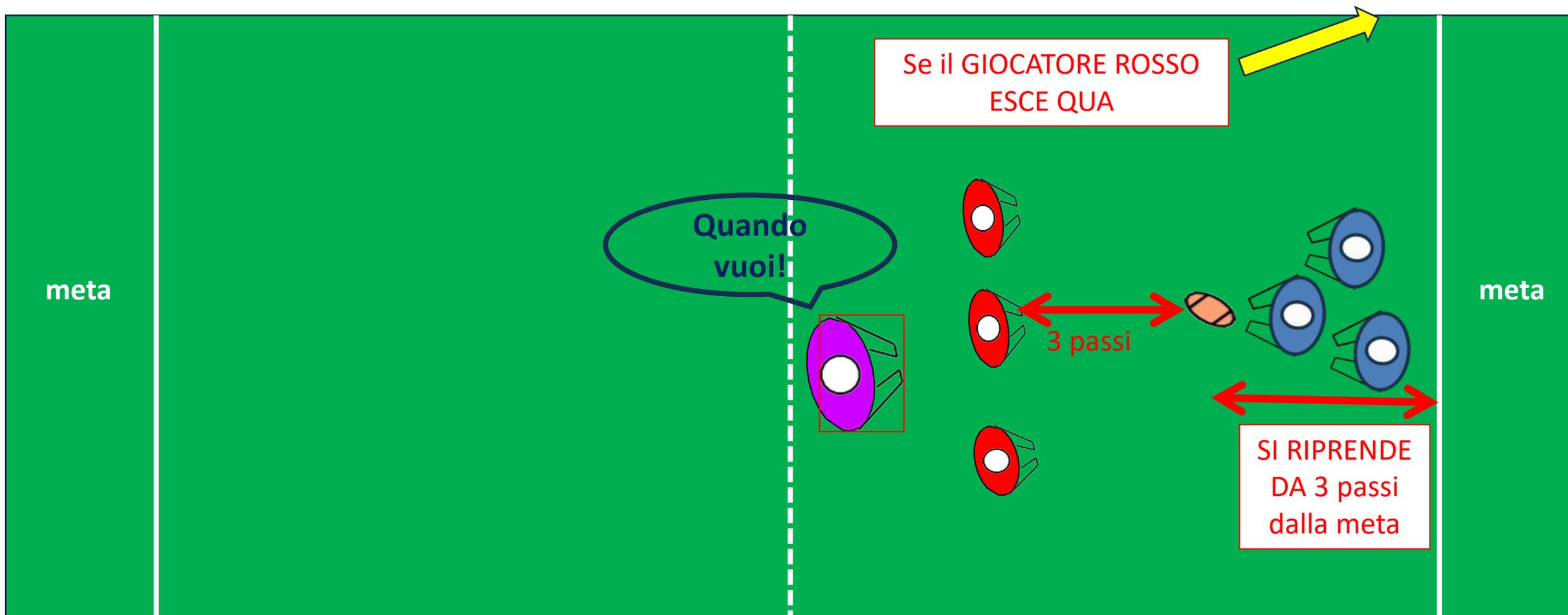


# UNDER 6 GIOCO DI RUGBY QUANDO SI ESCE DAL CAMPO





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





REGOLE GIOCO DI RUGBY 4 C 4  
2° PERIODO «PARTECIPAZIONE»  
S.S. 2024/25



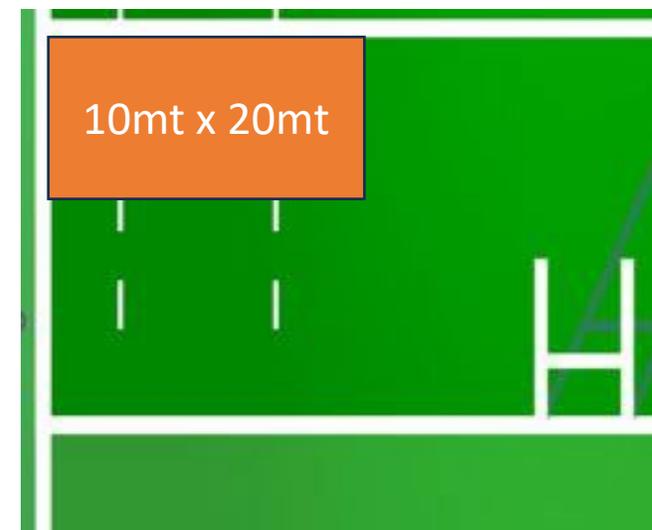
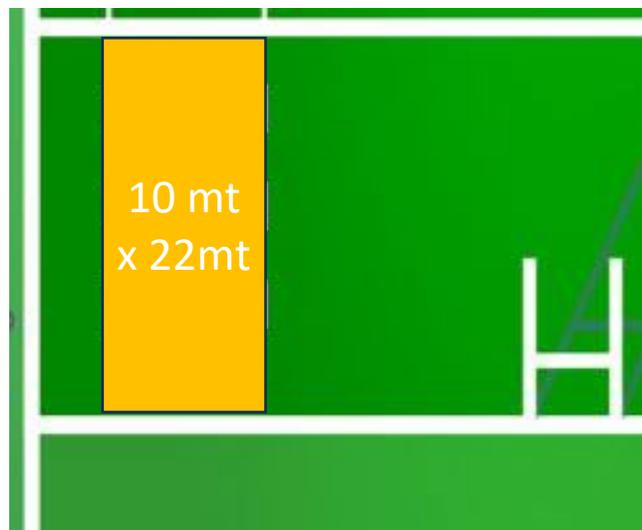
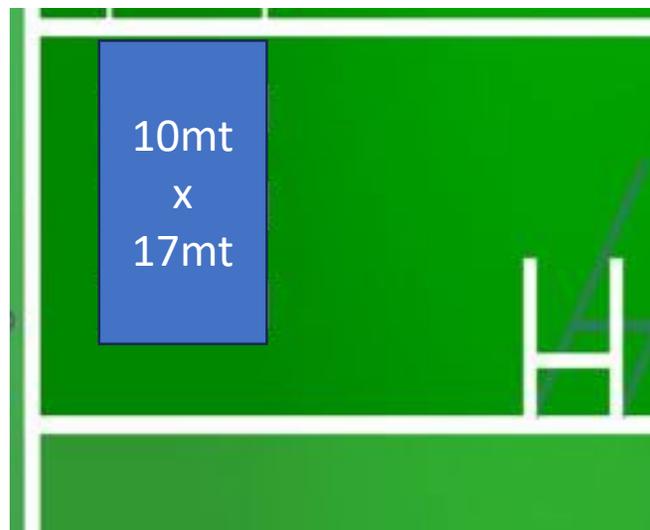
## UNDER 6 GIOCO DI RUGBY DIMENSIONI CAMPO 2° PERIODO «PARTECIPAZIONE»

DIMENSIONI CAMPO variabili da ... a

- 10 metri di larghezza
- Da 17 a 22 metri di lunghezza



Nel periodo dei «tornei» valutare spazi, livello di competenze e partecipanti: rimaniamo flessibili in funzione dei bisogni dei bambini!





# UNDER 6 GIOCO DI RUGBY CONDUZIONE E COMPORTAMENTI ATTESI 2° PERIODO «PARTECIPAZIONE»

## **NEL GIOCO SPONTANEO VALUTARE UTILIZZO DEL SECONDO PALLONE**

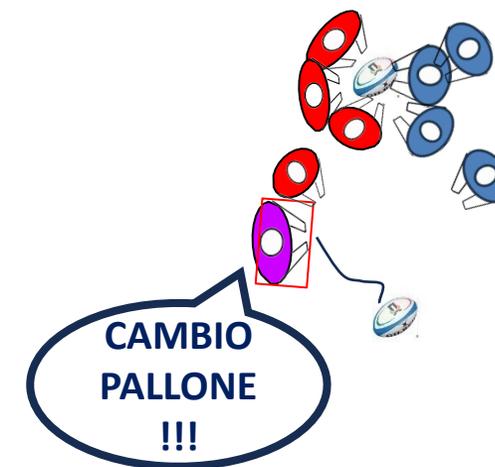
(se notiamo che nel gioco spontaneo c'è tantissima lotta e la palla tarda ad uscire dal grappolo, oppure il grappolo non evolve o tutti tirano)

**L'EDUCATORE POTRA'** Inserire il secondo pallone a lato o dietro al grappolo  
Attraverso il «cambio pallone!!!»

### **ATTENZIONE:**

**Il pallone va appoggiato a terra o rilasciato dolcemente sul terreno**

Importante da parte di chi arbitra **DIMOSTRARE ai bambini e CHIARIRE IL COMANDO «CAMBIO PALLONE».**





# UNDER 6 GIOCO DI RUGBY COMPORTAMENTI OSSERVABILI 2° PERIODO «PARTECIPAZIONE»

## 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 «SENTINELLA» che si troverà «dietro» (in asse) al raggruppamento;
- B) Provando a darlo lateralmente, ma lievemente in direzione del giocatore della squadra che avanza;
- C) Provando a farlo rotolare verso i piedi del giocatore «satellite», per provocare una reazione individuale;

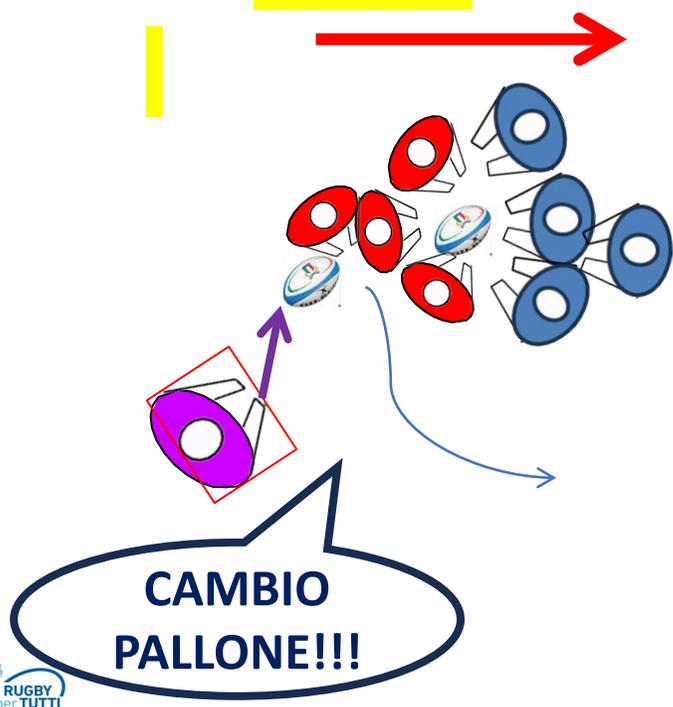
Alternando le consegne del secondo pallone tra le due squadre, all'interno della continuità del gioco stesso, ed alternando i bambini nella posizione di libero, gli educatori favoriranno l'alternanza degli scenari (pallone e spazio) e la sperimentazione di nuovi comportamenti da parte di tutti i partecipanti;

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

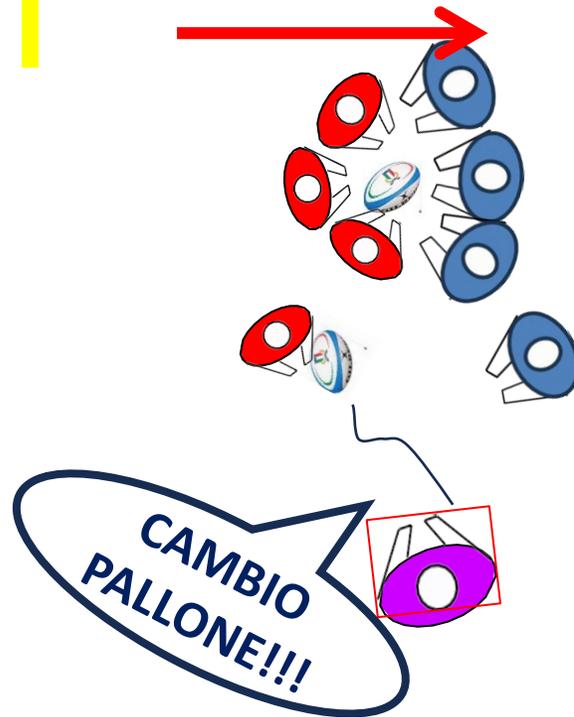


# UNDER 6 GIOCO DI RUGBY ELEMENTI DI CONDUZIONE 2° PERIODO «PARTECIPAZIONE»

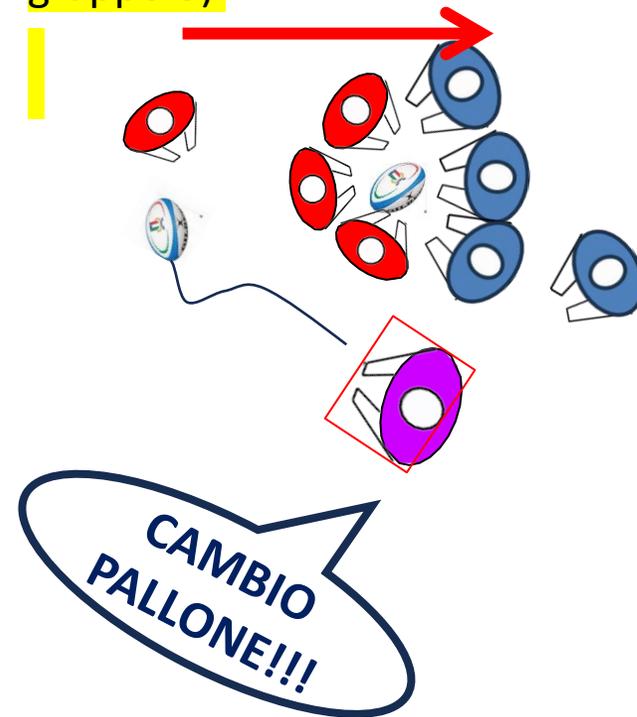
A) Consegna della palla in mano al giocatore in ASSE al grappolo (a cui è connesso fisicamente), della squadra che sta avanzando



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 2° PERIODO «PARTECIPAZIONE»

## 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**



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

## 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);**



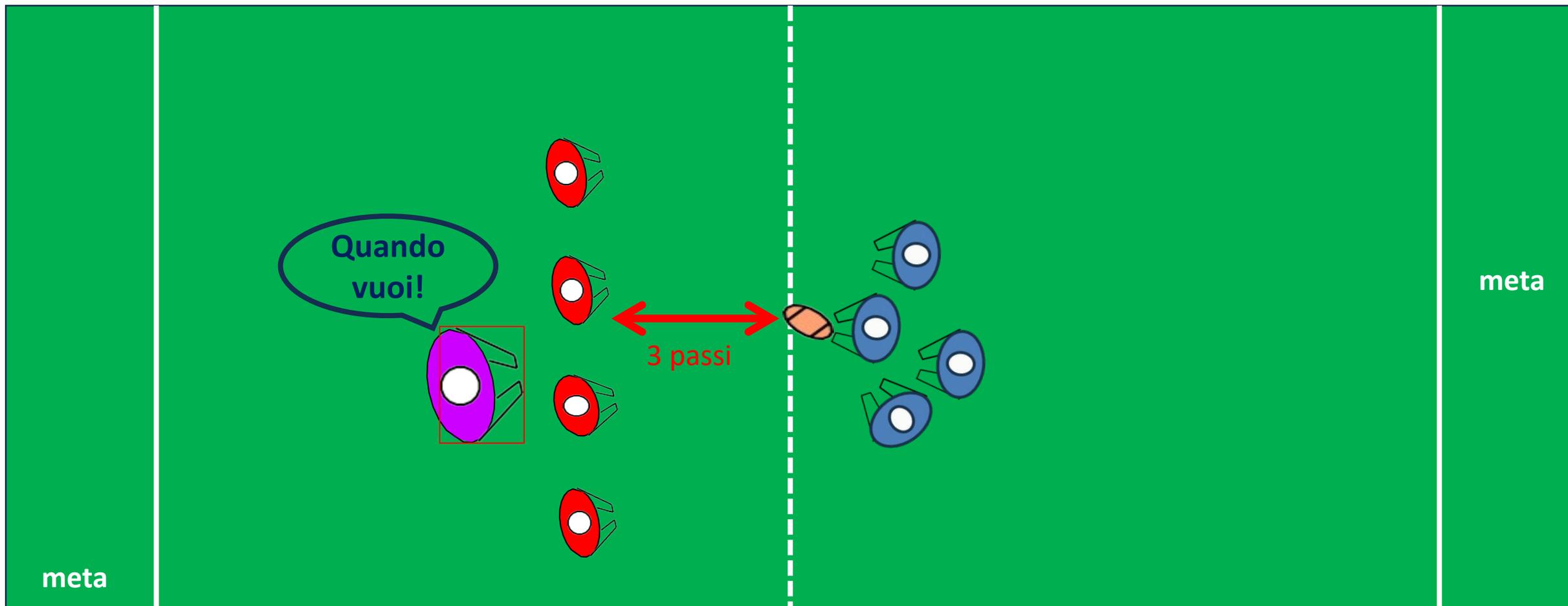
## UNDER 6 GIOCO DI RUGBY REGOLE 2° PERIODO «PARTECIPAZIONE»

- Si gioca con 4 giocatori per squadra... ma i numeri possono essere ridotti per rispondere alle esigenze del gioco (spazi, competenze, necessità organizzative)
- Il gioco riprende sempre con la «raccolta dal terra» del pallone, dal centro del campo per avvio e riavvio del gioco dopo una meta, dalla proiezione dei 3 passi dentro al campo se invece un giocatore esce.
- La difesa 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 proiettando 3 passi dalla meta e 3 passi dentro al campo**



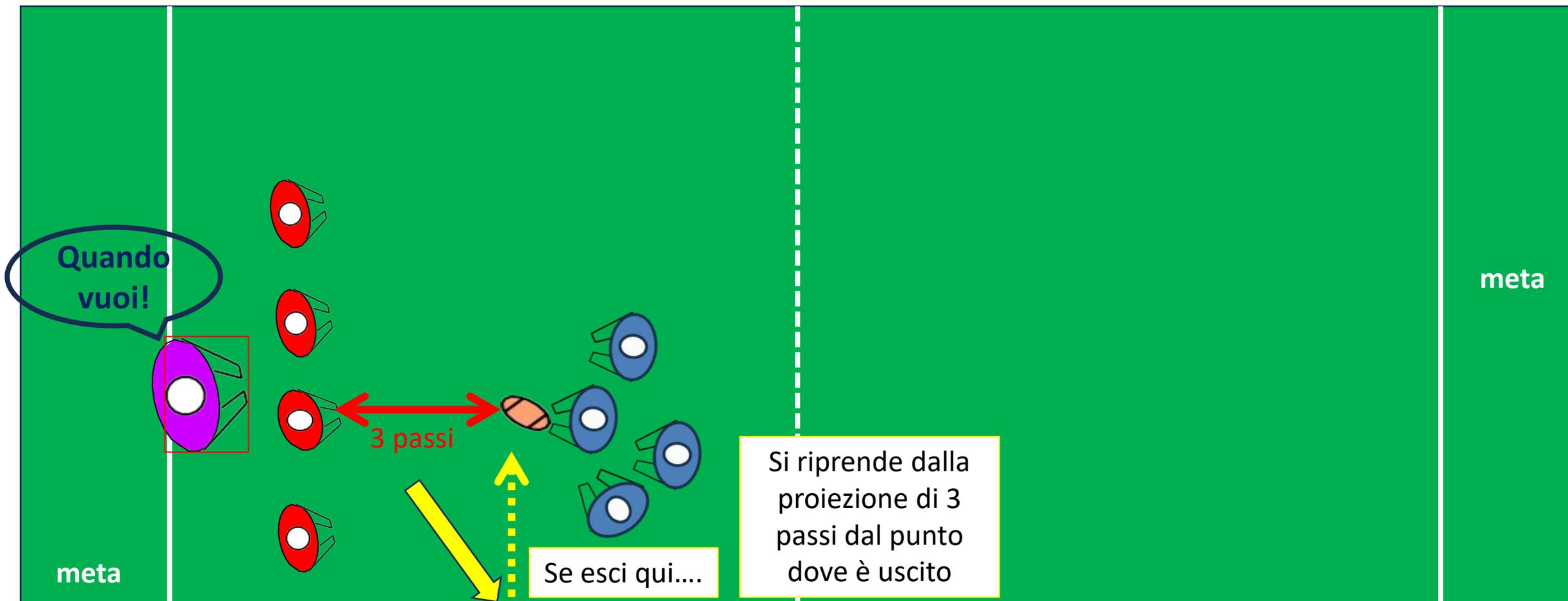


# UNDER 6 GIOCO DI RUGBY QUANDO SI AVVIA/RIAVVIA IL GIOCO DAL CENTRO DEL CAMPO (inizio gara, dopo una meta...)





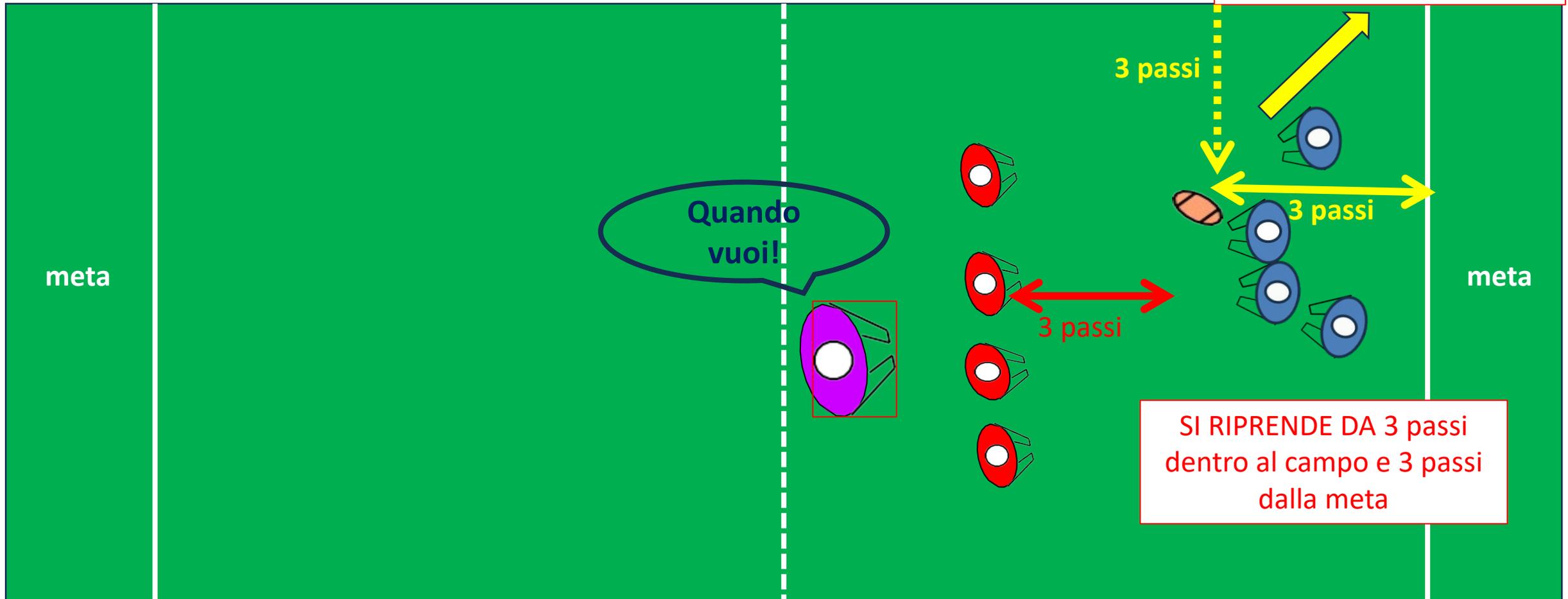
# UNDER 6 GIOCO DI RUGBY QUANDO SI RIAVVIA IL GIOCO DOPO CHE UN GIOCATORE ESCE DAL CAMPO





# UNDER 6 GIOCO DI RUGBY

## QUANDO SI RIAVVIA IL GIOCO DOPO CHE UN GIOCATORE 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](mailto:e.romei@federugby.it), +393452235766

Marco Orsini, Responsabile didattica FIR Livello 1

- [m.orsini@federugby.it](mailto:m.orsini@federugby.it), +393480022967

Francesco Grosso, Responsabile Promozione&Partecipazione FIR

- [francesco.grosso@federugby.it](mailto:francesco.grosso@federugby.it), +393442077524

Alberto Bartolini, Tecnico Regionale CR Veneto

- [a.bartolini@federugby.it](mailto:a.bartolini@federugby.it), +393491715317