



UNDER 6

REGOLE GIOCO DI RUGBY 3 C 3

1° TRIMESTRE «ACCOGLIENZA»

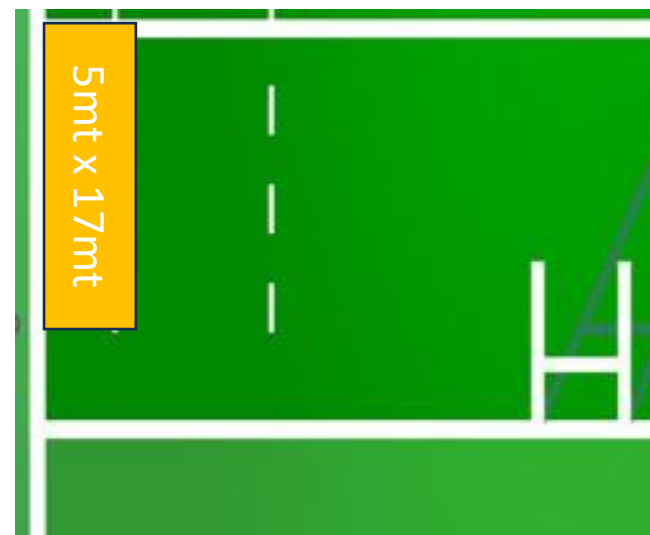
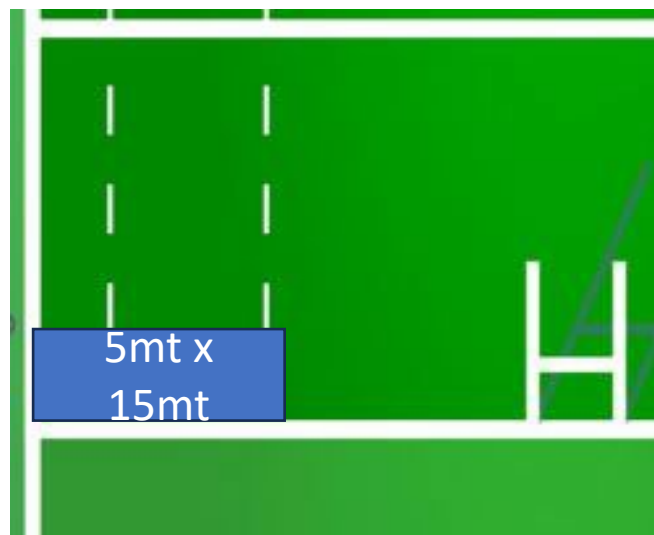
Regole definitive (conferme ed eventuali
modifiche)



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

DIMENSIONI CAMPO variabili da ... a

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

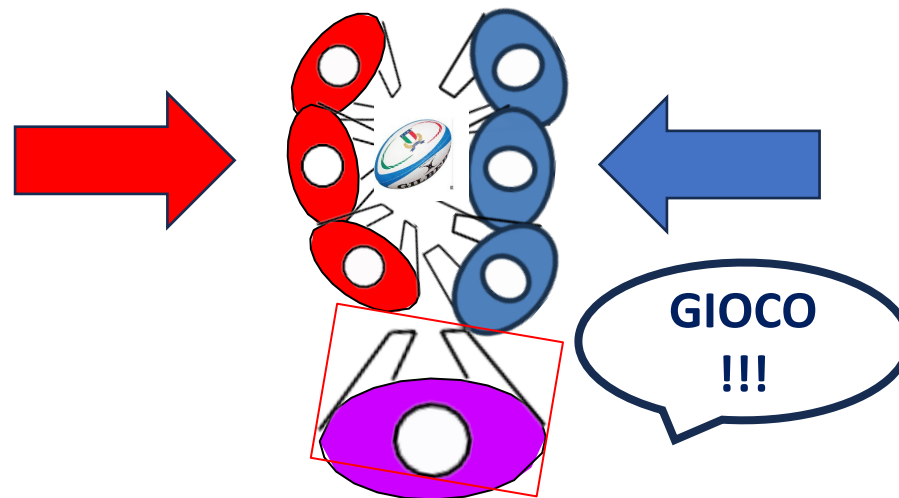




UNDER 6 GIOCO DI RUGBY MODIFICA REGOLA AVVIO DEL GIOCO PERIODO 1° TRIMESTRE «ACCOGLIENZA»

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'

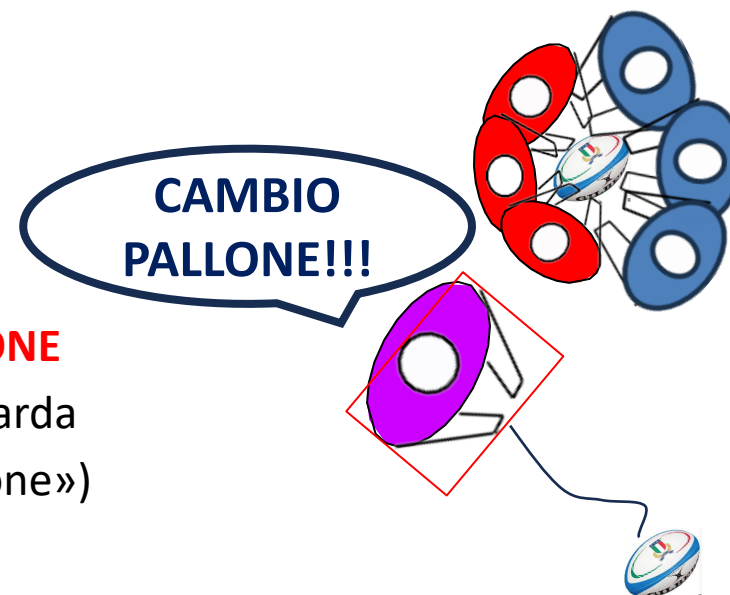
➤ Inserire il secondo pallone a lato del grappolo chiamando «CAMBIO PALLONE!»

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»)





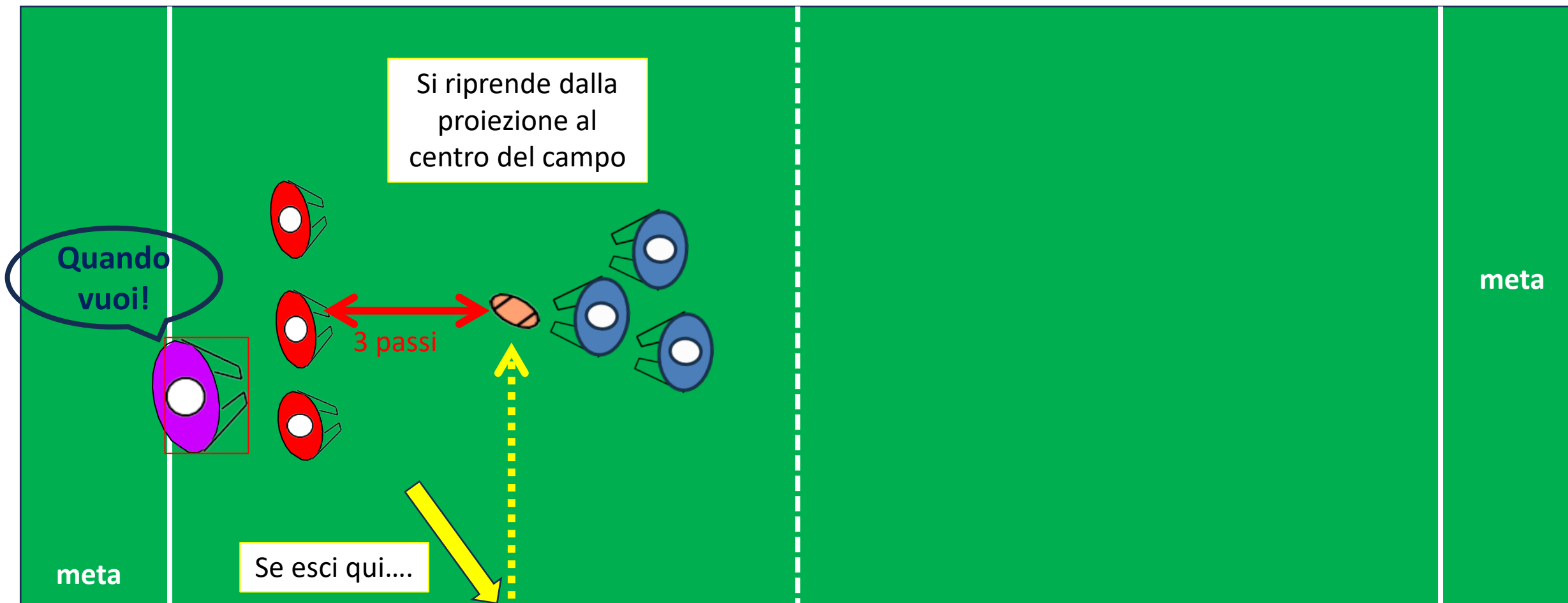
UNDER 6 GIOCO DI RUGBY REGOLE PERIODO 1° TRIMESTRE «ACCOGLIENZA»

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

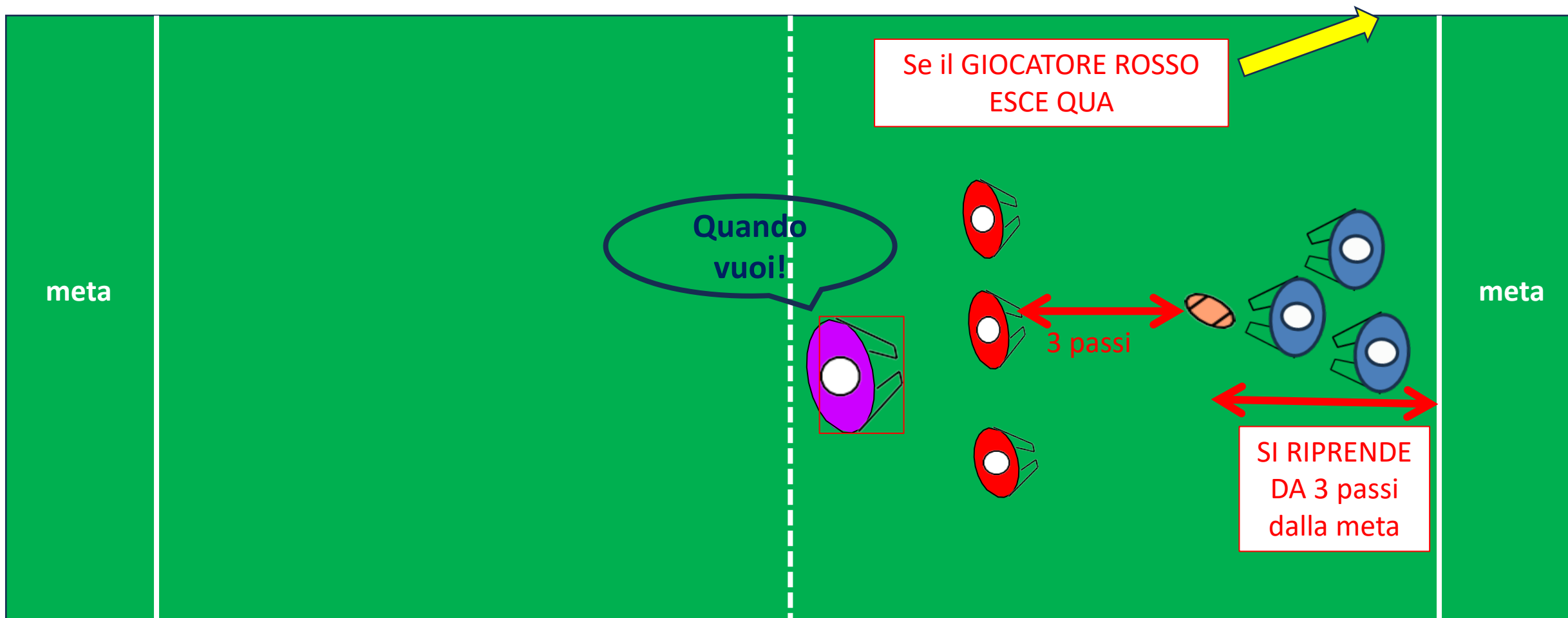


UNDER 6 GIOCO DI RUGBY QUANDO SI ESCE DAL CAMPO





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





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