

Di seguito i principi ed i cambiamenti che vorremmo apportare:

- in via **definitiva (blu)** e
- in via **sperimentale (rosso)**

in questa stagione sportiva (S.S. 2019/2020)

CATEGORIE U.6 - U.8

In via sperimentale - Alternanza di partite e giochi ludico motori.

NOTA: *In queste fasce di età sono ancora tanti i c.d. giocatori satelliti che durante le partite di un raggruppamento non vengono quasi mai coinvolti.*

*Alternare quindi alla competizione classica dei **giochi ludico motori** determina la possibilità di **coinvolgere attivamente** tutti i partecipanti, utilizzando ulteriori attività che vadano a dare feedback positivi a diversi tipi di abilità.*

Inoltre, tale alternanza, permetterà una ottimizzazione dei tempi morti tra una partita e l'altra e la possibilità di confrontarsi tra educatori e tra educatori con lo staff tecnico regionale sulle proposte sviluppate (formazione continua).

Tale attività sarà inizialmente programma e facilitata dallo staff tecnico regionale per arrivare in futuro ad essere autogestita tra gli educatori dei Club.

CATEGORIA U.8

Distanza della difesa portata a 4 mt.

NOTA: *Durante gli incontri risulta spesso molto difficile, per l'educatore arbitro, conteggiare ad occhio i 3 metri di distanza, attività per la quale lo stesso perde molto tempo con basso risultato. Al fine quindi di far sì che il gioco riprenda più velocemente e per facilitare ed incentivare l'iniziativa individuale, creando un maggiore spazio, per permettere al/lla bambino/a di fare un scelta nel giusto tempo per l'età, la distanza della difesa viene portata a 4 MT.*

Introduzione dell'uso del piede come in U.10.

NOTA: *I bambini e le bambine sono molto incuriositi dal calciare un pallone. Dare questa opportunità in questa fascia di età non limita la fantasia e innesca nel bambino/a l'eventuale voglia di provarlo in allenamento o da solo. Già nella categoria U.10 abbiamo visto che la difficoltà coordinativa non ne determina un abuso ma un uso corretto e stimolante. L'introduzione del gioco al piede risponde quindi all'esigenza dei bambini sempre più curiosi di sperimentare.*

CATEGORIA U.10

Placcaggio sotto la vita.

NOTA: *In questa fascia di età il placcaggio sotto la vita si rende necessario per motivi di sicurezza e per evitare che l'affinamento di un gesto tecnico fondamentale come il placcaggio alle gambe sia interrotto per simulare ciò che si vede nel rugby elitè.*

E' fondamentale chiarire bene la differenza tra placcaggio sotto la vita e bloccaggio dell'avversario (consentito):

a) Definizione di placcaggio: *Un placcaggio avviene quando il portatore del pallone è trattenuto da uno o più avversari e viene messo a terra (reg.15). Essendo il placcaggio un gesto cognitivo-motorio complesso, necessita **di un processo di apprendimento a lungo termine per essere acquisito in modo fine.***

N.B. È vietato a qualsiasi giocatore placcare sopra la vita, all'altezza delle spalle, al collo o alla testa, un giocatore dell'altra squadra;

b) Definizione di bloccaggio: *Nello sport, azione difensiva consistente nell'arrestare i movimenti dell'avversario. Possiamo accostare il bloccaggio ad un momento di «lotta in piedi» tra i giocatori. Tale momento risulta propedeutico allo sviluppo cognitivo motorio dei bambini nonché propedeutico allo sport di contatto, essendo la gestione motoria e cognitiva del momento del contatto una esigenza primaria per coloro che praticano il rugby.*

N.B. È vietato a qualsiasi giocatore bloccare il portatore dell'altra squadra al di sopra delle spalle, al collo o alla testa;

DURATA GLI INCONTRI:

NOTA: SI RENDE NECESSARIO SOTTOLINEARE FORTEMENTE COME LE PARTITE DEBBANO ESSERE GESTITE CON DURATA **DI 10 MINUTI CON TEMPO UNICO** SIA PER EVITARE LA PERDITA DI TEMPO TRA PRIMO E SECONDO TEMPO E SIA PER PERMETTERE AGLI EDUCATORI DI FAR GIOCARE A TUTTI I GIOCATORI UN CONGRUO NUMERO DI MINUTI.

E' FONDAMENTALE EVIDENZIARE PER TUTTI IL MOMENTO MOTORIO E COGNITIVO COME MOMENTO FORMATIVO PRIMARIO DURANTE GLI INCONTRI.

SI RICORDA CHE NEI RAGGRUPPAMENTI NON SI DEVONO PREVEDERE CLASSIFICHE E NEANCHE FINALI TRA GIRONI

CATEGORIA U.12

Riduzione del numero di giocatori in campo a 10

(N.B. rimane l'obbligo dei 14 in lista gara per validità)

NOTA: *Lo spazio a disposizione dei giocatori in attacco è tale da far prevalere con facilità le difese. In una età della fase evolutiva in cui tanti giocatori/ici scoprono e iniziano «a vivere» lo spazio ed hanno abilità basiche per giocarlo, in realtà questo è talmente ridotto che diviene per loro impossibile esplorarlo con successo.*

Questo insuccesso determina quindi la frequenza di azioni di gioco con un passaggio ed una penetrazione, che se rappresentano un problema in età adulta e nel livello Elité, in questa fascia di età producono un grave rallentamento nello sviluppo graduale del giocatore/ice.

*Inoltre, avere meno giocatori equivale ad aumentare il coinvolgimento attivo di ognuno, quindi più divertimento (**sempre a patto che gli educatori facciano i cambi dando tempi di gioco adeguati a tutti!!**)*

Placcaggio sotto la vita.

NOTA: *In questa fascia di età il placcaggio sotto la vita si rende necessario per motivi di sicurezza e per evitare che l'affinamento di un gesto tecnico fondamentale come il placcaggio alle gambe sia interrotto per simulare ciò che si vede nel rugby elitè.*

Durata degli incontri:

*SI RENDE NECESSARIO sottolineare fortemente come le partite debbano essere gestite con durata **di 12 minuti con tempo unico** sia per evitare la perdita di tempo tra primo e secondo tempo e sia per permettere agli educatori di far giocare a tutti i giocatori un congruo numero di minuti.*

E' fondamentale evidenziare per tutti il momento motorio e cognitivo come momento formativo primario durante gli incontri.

SI RICORDA CHE NEI RAGGRUPPAMENTI NON SI DEVONO PREVEDERE CLASSIFICHE E NEANCHE FINALI TRA GIRONI

In via SPERIMENTALE

Uso del piede con guadagno territoriale se il pallone tocca terra ed obbligo di touch rapida.

NOTA: *L'analisi che il gioco al piede sia sempre più una gestione tecnico-tattica-strategica fine e che debba avere, viste le mutate abitudini di gioco dei bambini/e un processo d'insegnamento diverso dal passato, determina la volontà di sperimentare un cambiamento.*

Un calcio quindi che tocchi terra ed esca nella linea di touch, determina il guadagno territoriale per la squadra che ha effettuato il calcio.

*Inoltre la squadra che ha diritto alla ripresa del gioco ha l'**OBBLIGO** di effettuare una touch rapida potendo anche utilizzare un pallone diverso da quello precedente. Gli avversari dovranno rispettare una distanza di **3 metri** dalla touch nella quale non potranno intercettare il pallone.*

L'obiettivo primario è stimolare alla rimessa veloce del pallone per evitare lo schieramento della difesa. (Rendendo partecipi anche i compagni di squadra, al momento fuori dal campo, durante la ripresa del gioco, che possono fornire il pallone per effettuare la rimessa).

CATEGORIA u.14 maschile

- Numero giocatori partecipanti 13+7.

NOTA: Dopo varie analisi si ritiene che giocare in 15 sia controproducente al coinvolgimento attivo dei partecipanti e quindi sia del divertimento che dello sviluppo del giocatore anche nelle squadre con più esperienza.

- Calcio diretto in touch dai 22m con guadagno territoriale.

NOTA: Collegandoci al cambiamento in U.12 si può provare questa modalità di uso strategico-tattico del gioco al piede, con la speranza che vengano utilizzate più touch rapide da parte degli avversari.

- Placcaggio sotto la vita.

NOTA: Per motivi di sicurezza e per evitare che l'affinamento di un gesto tecnico fondamentale come il placcaggio alle gambe sia interrotto per simulare ciò che si vede nel rugby elite.

- Possibilità di effettuare la trasformazione dopo meta.

NOTA: In relazione alle difficoltà relative all'età dei partecipanti viene data la possibilità di effettuare la trasformazione dalla linea dei 15 metri per tutte le segnatura avvenute oltre la stessa. In questa fattispecie qualora il giocatore scelga comunque di effettuare la trasformazione dal punto di segnatura, essa assegnerà 1 punto in più (3 punti).

- Possibilità di effettuare cambi volanti a gioco fermo.

NOTA: Tale possibilità al fine di gestire con maggior efficacia la sicurezza in una categoria nella quale le differenze fisiche sono spesso importanti, e per permettere agli allenatori di utilizzare con più flessibilità lo strumento del «cambio», sia per dare feedback ai giocatori sia per renderli maggiormente consapevoli delle dinamiche di gioco e di ruolo. Il cambio deve essere effettuato a gioco fermo con eccezione delle due zone dei 22 metri (difensivi ed offensivi).

- Inversione del calcio di rinvio dopo la segnatura (effettua il rinvio chi ha effettuato la segnatura).

NOTA: Al fine di evitare, soprattutto in caso di netta superiorità di una squadra rispetto all'altra, che appena subita una meta, una squadra dia con grande probabilità il possesso alla squadra avversaria con la possibilità che ne subisca immediatamente un'altra.

CATEGORIA u.16 - 18 maschile

- Introduzione della regola sperimentale adottata da World Rugby denominata "22/50".

Tale regola prevede:

A) Nel caso in cui una squadra effettui un calcio dalla propria metà campo, ed il pallone prima di uscire rimbalza sul campo di gioco e poi esce fuori all'interno dei 22 metri avversari, la rimessa laterale sarà assegnata alla squadra che ha effettuato il calcio;

B) Nel caso in cui una squadra effettui un calcio dai propri 22 metri, ed il pallone prima di uscire rimbalza sul campo di gioco e poi esce fuori nella metà campo avversaria, la rimessa laterale sarà assegnata alla squadra che ha effettuato il calcio.

NOTA: In un gioco sempre più veloce e caratterizzato da difese sempre più dense, la regola introdotta dà l'opportunità, condizionando il comportamento delle difese, di vivere nuovi spazi attraverso la comprensione tattica e l'utilizzo di capacità tecniche.