

METTIAMOCI ALLA PROVA
a.s. 2022_2023

Il Gioco della META



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY



contenuti:

- 1 abilità (lancio e riprendo)
- avanzamento correndo con la palla in mano
- presa di informazione e adattamento
- evitamento
- segnatura della meta - 2 opzioni

perimetro di gioco:

campo da pallavolo

tracciatura:

- 1 linea posta a 3 mt dalla linea di fondocampo dalla quale parte l'attaccante
- 2 "porte" per la segnatura della meta poste sui lati della metà campo opposta, larghe 3 mt, a 3 mt dalla linea di metà campo

tempo di gioco: 20 secondi

n° di prove per ogni partecipante: 3

Si gioca a coppie, i 2 componenti della coppia si alternano nei ruoli di difensore e attaccante. Sarà cura del docente costituire le coppie in modo che i 2 componenti abbiano pari livello di abilità.

svolgimento della prova:

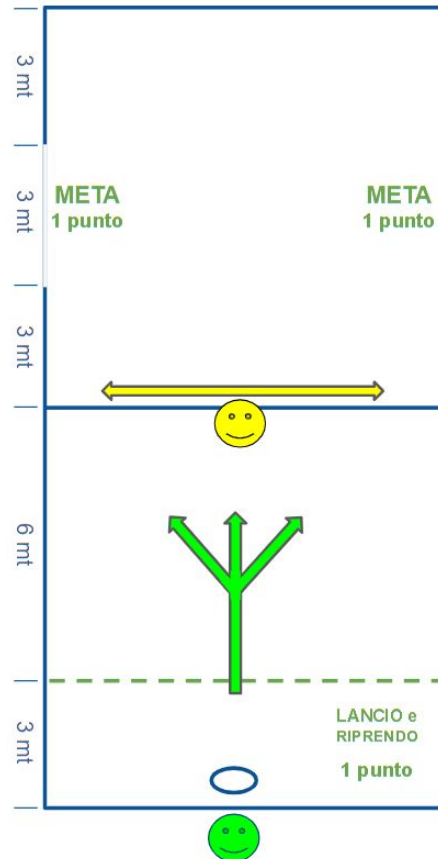
L'attaccante si dispone sulla linea di fondocampo, il difensore sulla linea di metà campo.

Al "via" l'attaccante lancia in aria e riprende la palla prima della linea dei 3 mt: se l'azione avviene con successo vale **1 punto**.

Una volta ripresa la palla, l'attaccante avanza per segnare la meta in una delle 2 "porte", evitando di essere toccato dal difensore: se l'azione avviene con successo vale **1 punto**.

La sessione di gioco deve svolgersi entro il tempo massimo di 20 secondi dal "via" e può quindi potenzialmente totalizzare 2 punti.

Il difensore può muoversi solo lateralmente lungo la linea di metà campo, non può quindi avanzare verso l'attaccante o inseguirlo una volta che questi ha superato la linea di metà campo.



contenuti:

- 2 abilità (lancio e riprendo + palleggio e riprendo)
- avanzamento correndo con la palla in mano
- presa di informazione e adattamento
- evitamento
- segnatura della meta - 2 opzioni

perimetro di gioco:

campo da pallavolo

tracciatura:

- 1 linea posta a 3 mt dalla linea di fondocampo dalla quale parte l'attaccante
- 2 "porte" per la segnatura della meta poste sui lati della metà campo opposta, larghe 3 mt, a 3 mt dalla linea di metà campo

tempo di gioco: 20 secondi

n° di prove per ogni partecipante: 3

Si gioca a coppie, i 2 componenti della coppia si alternano nei ruoli di difensore e attaccante. Sarà cura del docente costituire le coppie in modo che i 2 componenti abbiano pari livello di abilità.

svolgimento della prova:

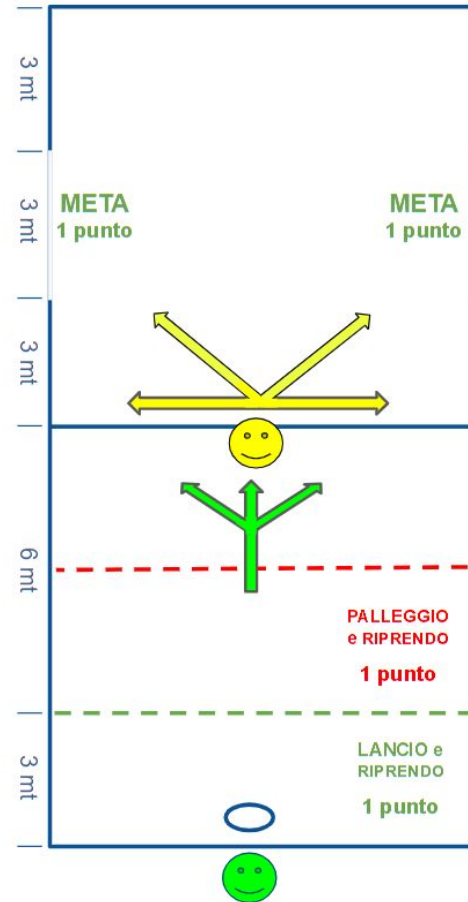
L'attaccante si dispone sulla linea di fondocampo, il difensore sulla linea di metà campo.

Al "via" l'attaccante lancia in aria e riprende la palla prima della linea dei 3 mt: se l'azione avviene con successo vale **1 punto**. Subito a seguire, tra la linea dei 3 mt e la linea dei 6 mt l'attaccante fa rimbalzare la palla a terra e la riprende: se l'azione avviene con successo vale **1 punto**.

Una volta ripresa la palla, l'attaccante avanza per segnare la meta in una delle 2 "porte", evitando di essere toccato dal difensore: se l'azione avviene con successo vale **1 punto**.

La sessione di gioco deve svolgersi entro il tempo massimo di 20 secondi dal "via" e può quindi potenzialmente totalizzare 3 punti.

Il difensore si muove lateralmente lungo la linea di metà campo e può inseguire l'attaccante una volta che questi ha superato la linea di metà campo.



- 2 abilità (lancio e riprendo + palleggio e riprendo)
- avanzamento correndo con la palla in mano
- presa di informazione e adattamento
- evitamento
- segnatura della meta - 2 opzioni

perimetro di gioco: campo da pallavolo

- 1 linea posta a 3 mt dalla linea di fondocampo dalla quale parte l'attaccante
- 2 "porte" per la segnatura della meta poste sui lati della metà campo opposta, larghe 3 mt, a 3 mt dalla linea di metà campo

tempo di gioco: 20 secondi

n°di prove per ogni partecipante: 3

Si gioca a coppie, i 2 componenti della coppia si alternano nei ruoli di difensore e attaccante. Sarà cura del docente costituire le coppie in modo che i 2 componenti abbiano pari livello di abilità.

svolgimento della prova:

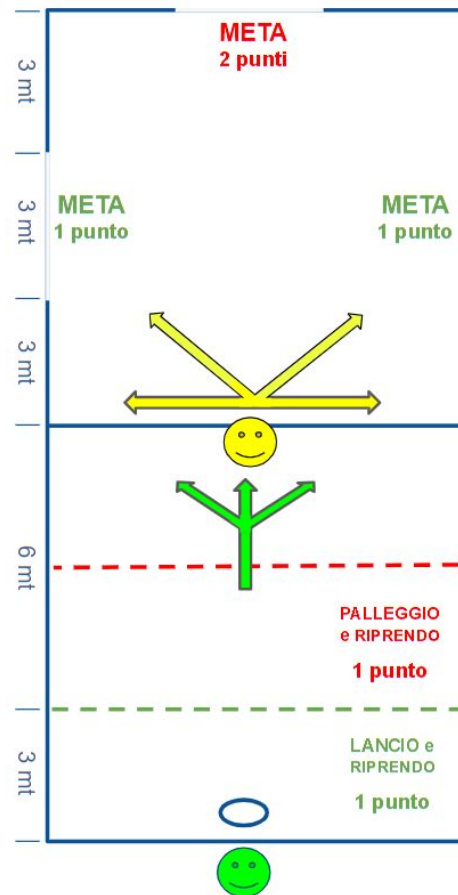
L'attaccante si dispone sulla linea di fondocampo, il difensore sulla linea di metà campo.

Al "via" l'attaccante lancia in aria e riprende la palla prima della linea dei 3 mt: se l'azione avviene con successo vale **1 punto**. Subito a seguire, tra la linea dei 3 mt e la linea dei 6 mt l'attaccante fa rimbalzare la palla a terra e la riprende: se l'azione avviene con successo vale **1 punto**.

Una volta ripresa la palla, l'attaccante avanza per segnare la meta in una delle 3 "porte", evitando di essere toccato dal difensore: se l'azione avviene con successo vale **1 punto per le 2 porte laterali e 2 punti per la porta a fondo campo..**

La sessione di gioco deve svolgersi entro il tempo massimo di 20 secondi dal “via” e può quindi potenzialmente totalizzare 4 punti.

Il difensore si muove lateralmente lungo la linea di metà campo e può inseguire l'attaccante una volta che questi ha superato la linea di metà campo.



Adattamenti per atleti e atlete con disabilità

*La partecipazione di un atleta con disabilità vale **1 punto**, al quale vanno aggiunti i punti acquisiti durante la prova.*

Atlete e atleti in carrozzina:

in attacco

la carrozzina viene condotta da un compagno/compagna, il difensore si posiziona su un lato del campo, l'atleta indica al conducente il lato verso cui attaccare, il difensore rimane fermo. Quando la carrozzina supera la linea di metà campo, il difensore deve attendere 2 o 3 secondi (a discrezione del docente) prima di poter inseguire l'attaccante.

in difesa

la carrozzina viene condotta da un compagno/compagna, l'atleta si posiziona sulla linea di metà campo ed indica al conducente il lato verso cui difendere.

L'attaccante avanza in camminata veloce.



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY



Adattamenti per atleti e atlete con disabilità

*La partecipazione di un atleta con disabilità vale **1 punto**, al quale vanno aggiunti i punti acquisiti durante la prova.*

Atlete e atleti con disabilità cognitiva:

in attacco

l'atleta viene aiutato da un compagno/compagna nel ruolo di facilitatore/facilitatrice, il difensore si posiziona su un lato del campo, l'atleta sceglie il lato verso cui attaccare, il difensore rimane fermo. Quando l'atleta supera la linea di metà campo, il difensore deve attendere 2 o 3 secondi (a discrezione del docente) prima di poter inseguire l'attaccante.

in difesa

come da indicazioni contenute nelle schede.

L'atleta viene aiutato da un compagno/compagna nel ruolo di facilitatore/facilitatrice; a discrezione del docente può essere richiesto all'attaccante di avanzare in camminata veloce anziché di corsa.



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY



Adattamenti per atleti e atlete con disabilità

*La partecipazione di un atleta con disabilità vale **1 punto**, al quale vanno aggiunti i punti acquisiti durante la prova.*

Atlete e atleti ipovedenti:

in attacco

il difensore si posiziona su un lato del campo e rende nota la propria posizione con un segnale acustico, l'atleta sceglie il lato verso cui attaccare, il difensore rimane fermo. Quando l'atleta supera la linea di metà campo, il difensore insegue l'attaccante.

A discrezione del docente, il difensore deve attendere 2 o 3 secondi prima di poter inseguire l'attaccante. Se necessario l'atleta viene aiutato da un compagno/compagna nel ruolo di facilitatore/facilitatrice.

in difesa

come da indicazioni contenute nelle schede, a discrezione del docente può essere richiesto all'attaccante di avanzare in camminata veloce anziché di corsa.

L'attaccante indossa un segnale acustico.

Se necessario l'atleta viene aiutato da un compagno/compagna nel ruolo di facilitatore/facilitatrice.



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY



Adattamenti per atleti e atlete con disabilità

*La partecipazione di un atleta con disabilità vale **1 punto**, al quale vanno aggiunti i punti acquisiti durante la prova.*

Atlete e atleti ipoudenti:

Come da indicazioni contenute nelle schede.

Le indicazioni di “via”, di “stop” e tutte le altre segnalazioni inerenti la prova vanno accompagnate con chiari ed evidenti segnali visivi.

Altri adattamenti sono a discrezione del docente.

Per altre forme di disabilità ci si riserva di valutare caso per caso gli adattamenti necessari.



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

