

FACOLTÀ DI
SCIENZE MOTORIE



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA



UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI BOLOGNA
FACOLTA' DI SCIENZE MOTORIE

Corso di Rugby
Lezione N° 4
Prof. Dadati Mario

Il secondo ciclo

Alcuni riferimenti per l'educatore

Il secondo ciclo

Parlando di secondo ciclo ci spostiamo dalla fase **dell'avviamento** al gioco del rugby del principiante all'inizio della **formazione** vera e propria, che continuerà nel terzo ciclo (ipoteticamente la under 14).

Ricordiamo che ci riferiamo a **cicli** e non a categorie di età in quanto ci interessa verificare quale sia il livello di **conoscenze e competenze** del giocatore per adeguare una proposta idonea e ciò non sempre corrisponde all'età anagrafica.

Comportamenti osservabili

- **Coinvolgimento** maggiore dei giocatori
- Il portatore di palla **utilizza per la continuità**
- Acquisizione del concetto di **corpo ostacolo** e liberazione a contatto o prima del contatto
- Il bloccaggio si evolve in **placcaggio**
- Il sostegno interviene per **continuare**
- Il grappolo si trasforma in **raggruppamento**
- Prime forme di gioco sullo **spazio**
- Si formano delle **linee difensive di occupazione**



OBIETTIVI DEL II CICLO

Educativo

Piano affettivo:

sentire il bisogno dell'altro e la ricerca della competizione, sicurezza in sé stesso e nelle proprie capacità, superamento del problema dell'impatto sull'avversario

Piano cognitivo:

esigenza dell'organizzazione per un compito comune; elaborazione di progetti comuni che tengano conto dei compagni e degli avversari: prevedere situazioni, elaborare programmi, realizzare azioni adeguate al compito; iniziativa individuale / compito di gruppo;

Piano motorio:

capacità coordinative; velocità, mobilità articolare

Didattico

Regole fondamentali del rugby:

Segnare la meta e placcare; tenuto; passaggio in avanti; fuori gioco

Principi fondamentali del rugby

In attacco: Stimolazione della determinazione finalizzata all'avanzamento efficace individuale e collettivo.

Ricerca continua della velocità di utilizzo (forma prioritaria, continuità diretta).

Comprensione del concetto d'utilità d'intervento pallone/spazio;

In difesa: avanzamento collettivo per mettere pressione (linea); placcaggio e recupero del pallone

Abilità individuali: finalizzate alle esigenze del gioco

Cosa stimoliamo nel II ciclo

IN ATTACCO

- ✓ Un gioco semplice, dinamico e divertente in cui la proposta deve essere svolta sempre in regime di **“opposizione”** ed in cui l’obiettivo è finalizzato alla continuità dell’avanzamento in velocità nel rapporto portatore sostegno.
- ✓ Privilegiare una proposta ed un metodo che porti il bambino a **“comprendere”** il gioco nel rapporto di causalità tra attacco difesa e che esalti la capacità del bambino alla **“sfida individuale”**

Cosa stimoliamo nel II ciclo

- ✓ Stimolare la comprensione da parte del giocatore della propria utilità sul pallone o sullo spazio.
- ✓ Stimolare la comprensione della continuità di avanzamento nel ritmo (**priorità alla continuità diretta**), sia nei momenti di gioco collettivo che nelle esercitazioni a ranghi ridotti, **giocando in piedi**.
- ✓ Stimolare la **velocità di esecuzione** in tutto ciò che viene fatto (l'errore fa parte della crescita).

Cosa stimoliamo nel II ciclo

IN DIFESA E AL PIEDE

- ✓ In difesa arrivare al concetto collettivo di rete che **avanza insieme** per mettere **pressione**.
- ✓ Stimolare il **placcaggio recupero** del placcatore.
- ✓ Stimolare il **recupero** del pallone da parte dei difensori più vicini e l'attenzione sullo **spazio** di quelli più lontani.
- ✓ Stimolare la scoperta **dell'uso del piede (fornita dal regolamento con limitazioni)** secondo una logica relativa al rapporto attacco/difesa quindi in base ad una presa d'informazione.



24. Difesa II ciclo



25. Gioco al piede

Ricordiamoci sempre che...

Nel rugby è fondamentale

**L'INIZIATIVA
INDIVIDUALE**

**Incoraggiamola, stimoliamola,
premieramola**



Il principio di utilità

Far rendere coscienti i giocatori che nel **dialogo tra attacco e difesa** ogni giocatore, nel rispetto dei principi (avanzare/pressare, sostenere, continuare) dovrà comprendere **dove** può essere **utile** per raggiungere l'obiettivo in attacco (fare meta) ed in difesa (placcare per recuperare) e **cosa fare** per raggiungerlo.

Questa utilità vive attraverso la comprensione del concetto di utilità sul **pallone** e sullo **spazio** (dove sono, cosa, faccio, come lo faccio)

Il principio di utilità

Ovviamente la comprensione dell'utilità non si svilupperà tutta in un momento ma attraverso un percorso che parte dal **principiante** attirato dal **pallone** e che non concepisce l'utilità sullo spazio, e via via si sviluppa facendo vivere progressivamente, con una proposta adeguata, la comprensione dell'utilità sullo spazio (più difficile).

Quindi l'educatore dovrà far nascere ai propri giocatori attraverso la proposta l'esigenza di **“giocare sullo spazio”**.

27. Villepreux
intervento
sull'utilità

L'essenza

L'educatore quindi dovrà far comprendere ai giocatori che si ottiene l'efficacia nel gioco se si rispetta ciò che definiamo **l'”essenza del gioco”** ossia, nel rapporto di dialogo tra l'attacco e la difesa, il rispetto dei **principi fondamentali del gioco**, il **principio di utilità** e la capacità collettiva di un **equilibrio di distribuzione sul pallone e sullo spazio**.

Ogni volta che uno di questi principi non viene rispettato la squadra perde efficacia.

Una squadra è efficace

Movimento offensivo **se...** Movimento difensivo
Rispetta **“l'ESSENZA”** del gioco



Principio di utilità

Dove
sono?

Cosa
faccio?

Come
lo
faccio?

Il metodo

- ✓ **Dal generale al particolare:** partire dalla gestione del gioco negli allenamenti con il mezzo di allenamento collettivo (totale o parziale) per migliorare la comprensione dei comportamenti utili da parte dei giocatori (dove sono? Cosa faccio?) per poi passare ad esercizi a ranghi ridotti per allenare la qualità di realizzazione (come lo faccio?)
- ✓ **Dal semplice al complesso:** partire nel “movimento del gioco” (ossia l’esercitazione collettiva) semplificando gli avvisi lavorando su condizionamenti alla difesa (se si lavora l’attacco) o sull’attacco (se si lavora la difesa) per facilitare le possibilità di riuscita e via via complicare.

Il metodo

- ✓ Proporre esercizi sempre in **regime di opposizione reale** e non dimenticarsi di sollecitare la comprensione della situazione da parte del giocatore (con domande, con valutazioni dei giocatori stessi) e via via le sua realizzazione sempre più qualitativa.
- ✓ L'attenzione dell'educatore deve poi rivolgersi ai **comportamenti** dei giocatori e non alla forma dell'esercitazione.
- ✓ La **quantità di situazioni** proposte dovrà essere elevata e gli interventi dovranno essere sintetici, precisi e indirizzati ai comportamenti su cui far porre l'attenzione del giocatore per il miglioramento.

Qualità d'intervento in attacco: quali mezzi di allenamento

Sul pallone

- Esercizi sulla “continuità di gioco” ad esempio:
- 1+1 vs 1+1
- 1+2 vs 1+2



29. 1+1 1+1

Sullo spazio

- Esercizi sulla “superiorità numerica” ad esempio:
- 2 vs1
- 2 vs1+1



30. 2v1



31. 2v1+1

Cosa osserviamo

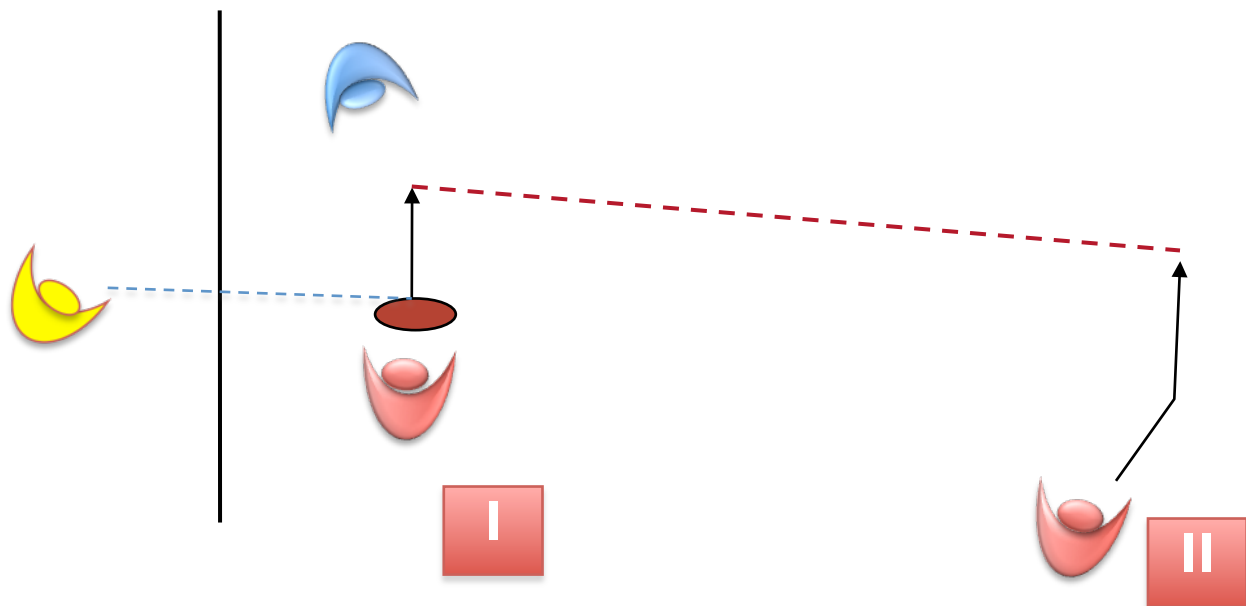
Sul pallone

- Determinazione del **portatore** nel battere l'avversario con cambio di direzione, accelerazione e attitudine a rimanere in piedi proteggendo il pallone o mettendolo a disposizione se a terra.
- Immediatezza d'intervento dei **sostegni** (i più vicini) che convergono verso il portatore e con determinazione si preoccupano di portare avanti il pallone se visibile o il compagno se il pallone non è visibile.

Sullo spazio

- Capacità dei giocatori **di prendere lo spazio** in larghezza profondità.
- **Presa d'informazione** del comportamento dei difensori (guardare avanti).
- Per il portatore di iniziare a comprendere il concetto di **"fissare"** (impegnare) il diretto avversario attraverso la direzione di corsa e la velocità adeguata.
- Per il giocatore sullo spazio giocare in accelerazione.

Un'esercitazione di un 2vs1



Qualità d'intervento in difesa: quali mezzi di allenamento

Sul pallone

- Esercizi sul “placcaggio recupero” ad esempio:
- 1+1 vs 1+1
- 1+2 vs 1+2

Sullo spazio

- Esercizi sulla “salita insieme” ad esempio:
- La rete
- 3 vs 3



32. salite 3V3

Cosa osserviamo

Sul pallone

- Determinazione del **placcatore** nel momento del placcaggio a portare **velocemente in terra** l'avversario imponendosi sull'incontro (accelerare sul placcaggio).
- Immediatezza d'intervento dei **sostegni** (i più vicini) che convergono verso il placcato e con determinazione tentano di **recuperare** il pallone in base alla situazione con le mani o con la spinta.

Sullo spazio

- Capacità dei giocatori **di prendere lo spazio utile** nella larghezza senza allargarsi troppo (concetto di **muro**).
- **Prendere informazioni** sull'attacco (numero, schieramento, spazio occupato).
- **Avanzare insieme** (concetto di muro che sale) per mettere pressione agli avversari facendo attenzione a non creare spazi nella linea.