

Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport
Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin
Band: 46 (1989)
Heft: 3

Artikel: Alla scoperta del rugby
Autor: Jeandroz, Michel
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-999811>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 31.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Alla scoperta del rugby

di Michel Jeandroz, responsabile tecnico della Federazione svizzera di rugby (FSR)

Guardando un incontro di rugby, lo spettatore può rilevare due elementi fondamentali: lo scontro, lo scansamento.

Queste due caratteristiche si traducono nella terminologia popolare in:

- rugby di «trincea»; basato sulla forza e sulla potenza
- rugby «spumante», dove predomina l'abilità e la velocità.

Jean-Pierre Rives, un capitano dell'esercito francese riassume così la sua filosofia di guerra: «Vi sono due modi di fare la guerra: impiegare tutte le forze come nelle grandi manovre e restare in trincea per piazzare il contrattacco».

Naturalmente il rugby non può essere paragonato alla guerra, sebbene lo schema di gioco ricorda quello di una battaglia. Un'analisi degli elementi fondamentali permette di constatare che il rugby si avvicina più alle discipline di combattimento che alle discipline di palla.

Per meglio capire le regole del rugby e lo spirito di questo gioco, bisogna gettare uno sguardo al passato.

Tradizione, evoluzione

La letteratura presenta alcune forme di gioco con la palla; ad esempio «l'harpastum», gioco molto popolare al tempo dei Latini e precursore in Italia, Francia e Inghilterra di giochi come la «soule», l'«hurling» o il «knappen gallese», forme che si avvicinano al nostro «football» e che furono proibite dalle autorità. Dato che queste attività, considerate «triviali e violente», erano difficilmente controllabili, furono riprese dalle «scuole inglesi» alla metà del XIX secolo.

Due correnti segnarono l'evoluzione di questo gioco:

- la forma di gioco dove i giocatori colpivano il pallone unicamente con il piede
- la forma dove i giocatori erano autorizzati a prendere il pallone con le mani.

Dopo alcuni tentativi di unificazione delle regole si è passati alla distinzione fra «il soccer» (il calcio attuale) e il rugby.

All'origine, il gioco consisteva so-

prattutto in «mischie» interminabili, dove l'«hacking» (colpo di piede alla tibia) e il «tripping» (entrata da tergo nelle gambe) erano autorizzati. Il codice di gioco si basava su due gesti tecnici: la «mischia» e la possibilità di prendere la palla con le mani per portarla o per passarla.

Nel periodo 1850-1870, la disputa di numerosi incontri fra le «scuole», la nascita di «clubs» e, soprattutto, un primo incontro internazionale hanno reso necessaria una legiferazione, allo scopo di proteggere i giocatori: soppressione del «hacking», la regola del «fuorigioco» e della «trattenuta», ecc. Il rugby usciva dalla preistoria per acquisire la sua forma attuale. In seguito, i responsabili hanno cercato di proteggere il giocatore e di accelerare il gioco per renderlo più spettacolare, senza modificare le regole fondamentali che permettono «lo scontro». Il rugby ha una scuola inglese quale origine. Il gioco è nato a Rugby, nel Warwickshire, dove, nel 16° secolo, venne fondata la «School» della stessa fama di Eton e Harrow.



Le date più importanti

1823

William Webb Ellis, allievo della «scuola di rugby» avrebbe trattenuto la palla nelle sue mani per portarlo nel campo avversario.

1847

Concezione di 37 regole scritte.

1871

Apparizione di alcune nuove regole precise (fuori gioco, trattenuta, ecc.); primo incontro internazionale «Inghilterra - Scozia»; presenza di un arbitro e di due giudici di linea.

1881

Nascita del primo «club di rugby» in Francia: «Le Havre».

1890

Creazione dell'«international Board»; la meta vale due punti, il «drop» quattro punti; apparizione del «gioco delle linee estreme in attacco», «otto avanti senza posto fisso».

1910

Apparizione del rugby in Svizzera.

1912

Specializzazione dei giocatori «per postazioni».

1930

Il gioco è costellato sempre più da azioni fallose, ciò che conduce a un'importante modifica delle regole, allo scopo di meglio proteggere il giocatore.

1945

Il gioco è caratterizzato dalla «velocità d'esecuzione».

1955

Fondazione della «Federation internationale de rugby amateur» (FIRA).

1960

«L'organizzazione difensiva» delle squadre, chiamata anche «gioco con le mani» diventa sempre più difficile, ciò che conduce all'introduzione di nuove regole per rendere il gioco del rugby più «spettacolare».

1970

Fondazione dell'«Association romande de rugby».

1972

Fondazione della «Federazione svizzera di rugby».

1973

Primo incontro internazionale «Portogallo-Svizzera».

1975

Adesione della Svizzera alla FIRA.

1977

Prima vittoria internazionale della Svizzera, contro il Lussemburgo.

1983

Organizzazione del torneo internazionale juniors FIRA a Ginevra, con una squadra svizzera.

1988

I paesi affiliati alla FIRA sono 42.

In avanti... meta!

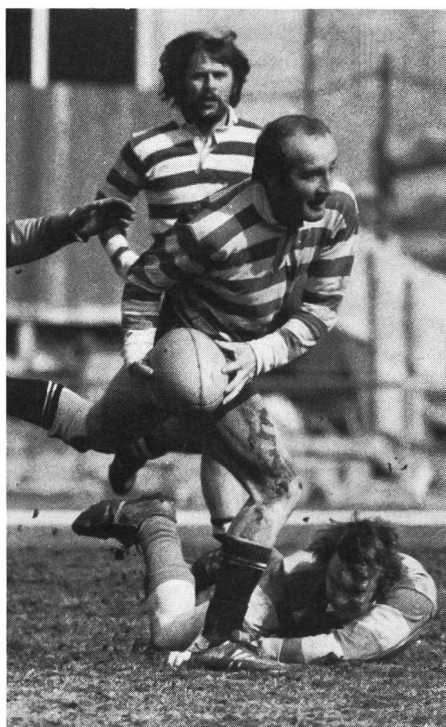
Le regole fondamentali del rugby danno al gioco le sue caratteristiche essenziali; esse sono poco numerose e hanno una portata generale.

Al contrario, le regole complementari sono innumerevoli. Esse sono a volte assai complesse e sono destinate ad assicurare l'applicazione delle regole fondamentali nei dettagli pratici del gioco.

La modifica di una regola fondamentale determina in maniera importante le caratteristiche essenziali proprie al gioco.

La modifica di una regola complementare comporta una tale trasformazione solamente in via eccezionale.

Noi basiamo l'insegnamento sulle regole fondamentali in quanto esse costituiscono «lo spirito del gioco».



La meta

Lo scopo principale del gioco è di realizzare dei punti. Ciò è possibile se il possessore della palla riesce a portarla nell'area di meta avversaria o si avvicina sufficientemente per tentare un «calcio di rimbalzo».

La squadra senza la palla deve tentare di recuperarla impedendo alla squadra avversaria di realizzare dei punti; essa non può dunque piazzarsi davanti alla propria area di meta e alla porta (pali verticali e traversa distante 3 m da terra).

Nei due casi, le squadre devono effettuare azioni di linea. In questo gioco di «guadagno del terreno», bisogna sempre avanzare e questo determina la componente atletica del rugby.

I tipi di azione

I giocatori dispongono di una libertà d'azione quasi totale:

- «Libertà d'azione» per il possessore della palla, il quale può portarla spostandosi in tutte le direzioni, passarla e calciarla al centro;
- «Libertà d'azione» per l'avversario il quale può arrestare la corsa del portatore di palla (egli non ha un'altra alternativa per fermarlo nella sua progressione verso l'area di meta);
- «Libertà d'azione» per la conquista di una palla libera alla spinta e fino alla mischia (numero illimitato di giocatori).

Questa «libertà d'azione» determina lo «scontro virile». Ciò non esclude che questo gioco resta leale.

Il fuorigioco

Il fuorigioco è una regola che garantisce la componente atletica del rugby. In questo gioco, la palla avanza perché i giocatori fanno uno sforzo per farla giungere verso la linea di porta avversaria (lo scontro dei giocatori precede l'entrata in possesso della palla). Se un giocatore porta la palla e corre verso l'area avversaria, lo spirito di gioco è rispettato. Se egli passa il pallone a un compagno situato *davanti a lui*, il gesto è sbagliato in quanto, fra il momento in cui la palla avanza e il momento della ricezione da parte del giocatore in posizione avanzata, non v'è stato uno sforzo atletico.

La trattenuta

In una situazione di scontro, il portatore di palla può trovarsi nell'impossibilità di effettuare un'azione di gioco. In questo caso si forma un agglutinamento di giocatori improduttivo e pericoloso. La palla deve dunque ritornare «libera» per le due squadre. Il possessore deve lasciarla e l'avversario non deve impedire questa azione: in questo modo la continuità del gioco è assicurata.

L'analisi delle regole fondamentali ha sottolineato l'importanza di talune espressioni-chiave:

PROGRESSIONE -
LA COMPONENTE ATLETICA -
LIBERTÀ D'AZIONE -
CONTINUITÀ -
SCONTRO LEALE -

La spiegazione di questi principi fon-

damentali permette ai principianti di giocare subito un incontro e di entusiasinarsi per questa disciplina sportiva. Per quel che concerne le regole complementari, esse devono essere introdotte progressivamente e quando il gioco lo richiede.

Le caratteristiche del gioco

Il terreno di gioco

Le dimensioni del manto erboso raggiungono al massimo una superficie di 140 m x 69 m, racchiusa dalle «linee di rimessa laterale» e dalle «linee di pallone morto».

Il gioco

Il gioco si svolge fra le «linee di meta» (100 m). Al centro delle linee di meta sono le porte, formate da due pali alti distanti tra loro 5,65 m e da una traversa situata a un'altezza di 3 m.

Il pallone

È di forma ovale e il suo diametro longitudinale varia da 27 a 29 cm e il suo peso da 375 a 425 g.

La partita

Un incontro di rugby si suddivide in due tempi di 40 min. con una pausa di 5 minuti. La terna arbitrale è formata da un arbitro con pieni poteri assistito da due guardalinee.

Le squadre sono formate da 15 giocatori:

- 8 «avanti», disposti su 3 linee
- 2 «mezzi», uno alla mischia e uno all'apertura
- 2 «centri»
- 2 «ali»
- 1 «estremo»

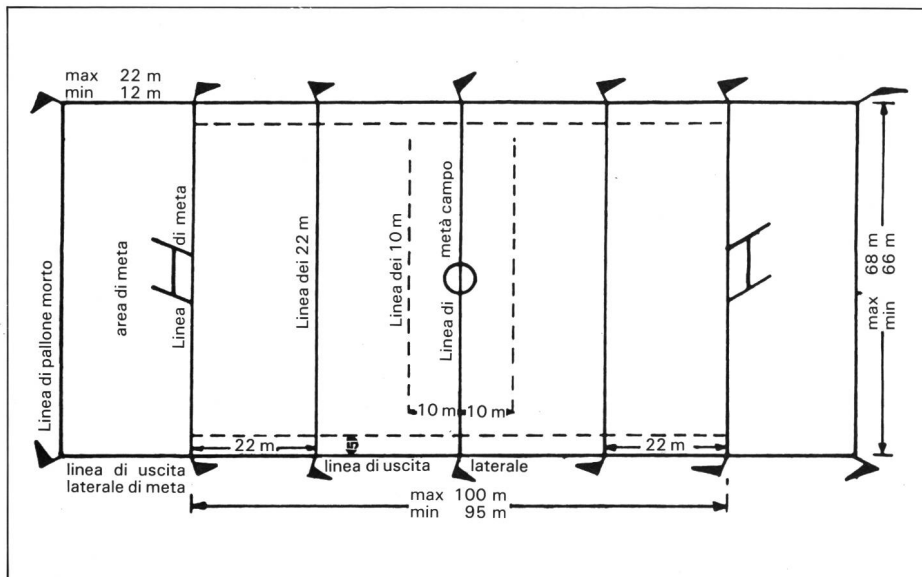
Il calcio d'inizio ha luogo al centro del terreno con un calcio piazzato. Il pallone oltrepassa una linea situata a 10 m dalla linea mediana dopo la quale si trova la squadra avversaria. La rimessa in gioco dopo aver segnato punti o all'inizio del secondo tempo viene eseguita nello stesso modo.

Le infrazioni alle regole sono sanzionate dall'arbitro con delle «mischie» o con dei «calci piazzati di penalità».

La squadra che ha segnato più punti ottiene la vittoria.

I punti si ottengono:

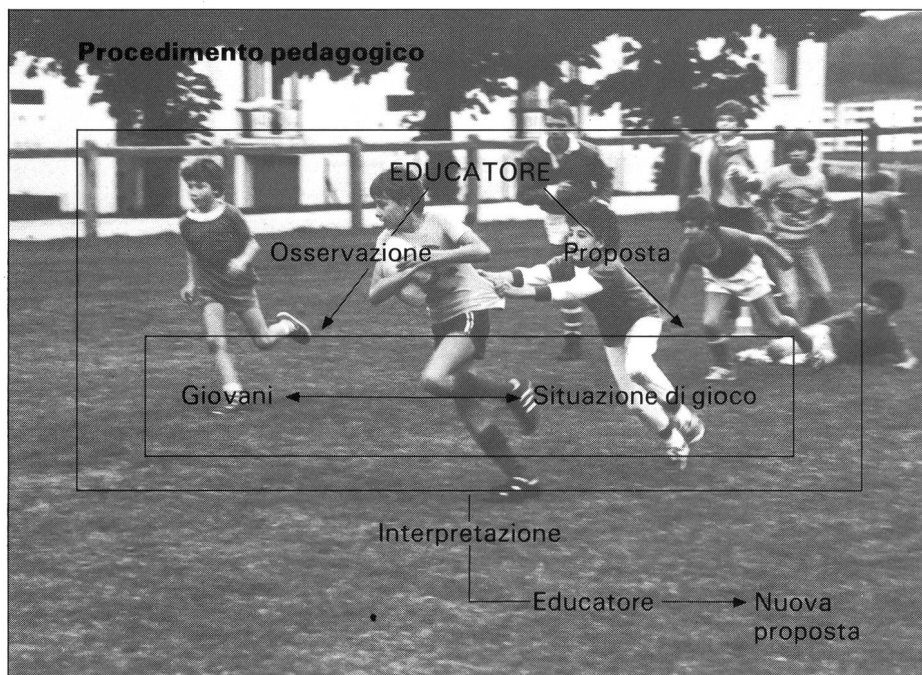
1. Portando il pallone con la mano e posandolo a terra nell'area di meta avversaria, oppure toccando con la mano, e prima di un avversario, il pallone penetrato in quest'area in seguito a un tiro con i piedi.
2. Eseguendo tiri con i piedi e facendo passare il pallone fra i due pali verticali e al di sopra della traversa.



Nel primo caso la squadra ha realizzato una meta e conquista così 4 punti, ai quali si aggiungono altri 2 punti se la squadra in questione riesce a realizzare un calcio piazzato di trasformazione. I tiri con i piedi verso la porta si dividono in «calci piazzati» e in «calci di rimbalzo». Nel caso del calcio piazzato, il pallone è posato a terra prima dell'esecuzione. In questa categoria rientrano il calcio di trasformazione

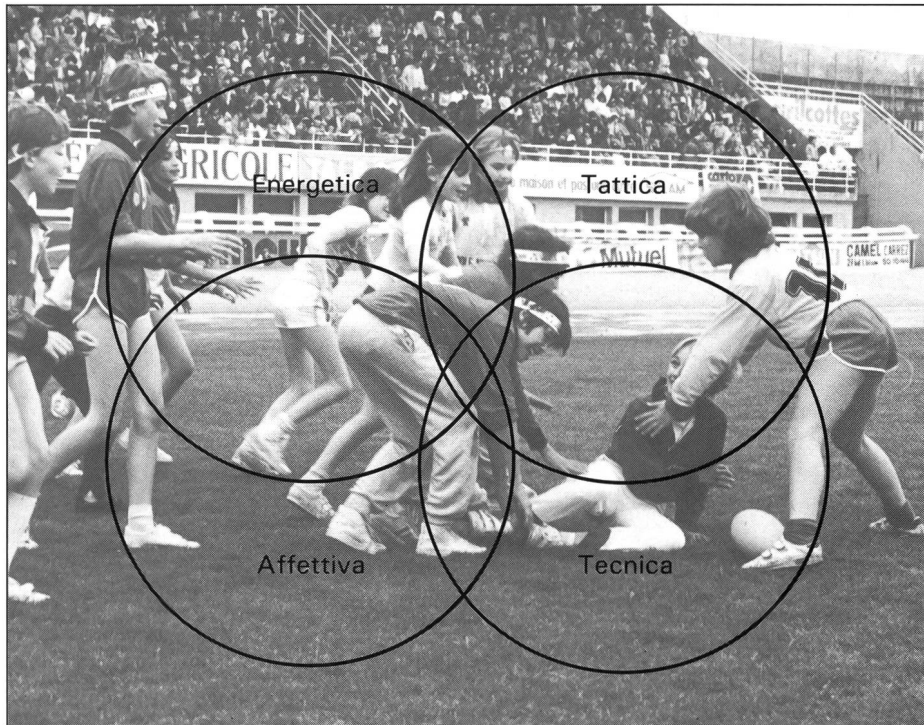
e in generale i calci piazzati di penalizzazione, in seguito a infrazioni alle regole. Questi calci piazzati vengono premiati con 3 punti in caso di trasformazione. Anche un calcio di rimbalzo porta 3 punti. L'esecuzione di questo tiro è particolare: il giocatore lascia cadere il pallone davanti a sé dopo che questo è rimbalzato sul terreno. Un giocatore non può realizzare punti con «un calcio al volo».

Il giovane e il suo rugby



Sulla base di quanto finora descritto, costruiremo il nostro «procedimento pedagogico». Osservando il ragazzo in una situazione di gioco semplice e molto generico, l'educatore deve tentare di «interpretare» i suoi comportamenti e «proporgli» di rendere questa situazione sempre più complessa e particolare. Le «azioni di gioco» devono essere affrontate collettivamente, poi con effettivo ridotto e, infine, individualmente (si può immaginare, per certi problemi, un intervento senza opposizione).

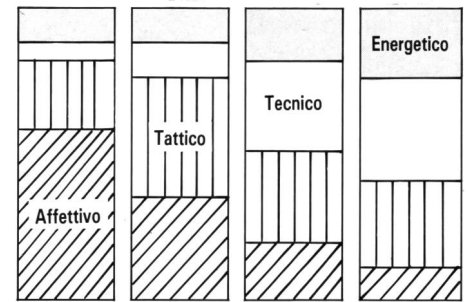
Situazione pedagogica



Le situazioni proposte devono contenere tutti i fondamentali. L'educatore sarà chiamato a privilegiare l'uno o l'altro in funzione dei comportamenti osservati:

- piano psicologico: affettività-lealtà
- piano tecnico-tattico: avanzata continua
- piano fisico: sforzo sostenuto (velocità, forza).

Cronologia dell'apprendimento



L'ordine cronologico delle priorità sarà sempre:

1. «Risolvere» i problemi affettivi;
2. «Risolvere» i problemi di scelta tattica;
3. «Risolvere» i problemi d'ordine tecnico;
4. «Risolvere» i problemi d'ordine energetico.

Appare evidente che bisogna sempre tener conto, nella ricerca di soluzioni, degli aspetti «qualitativi» e «quantitativi».

I risultati delle ricerche fatte dai teorici, i lavori dei tecnici, il prodotto delle esperienze vissute con i giovani, dovrebbero permettere di situare alcune tappe attraverso le quali i giovani dovranno transitare successivamente per assimilare lo spirito del rugby.

L'«apprendimento del gioco» è, evidentemente, continuo ma, per ragioni di chiarezza pedagogica, abbiamo voluto distinguerlo in tre «livelli di pratica».

I «tre livelli di pratica»

	<i>Alcuni comportamenti osservati</i>	<i>Nostri obiettivi</i>	<i>Alcuni mezzi</i>
Livello 1	<ul style="list-style-type: none"> - piacere del «gioco-sfogo fisico» - intrappamento per appropriarsi del pallone - giocatori «satelliti» e giocatori «dominanti» - passaggi non significativi (palloni gettati) - timore dello squilibrio, timore di sé - il gioco non avanza 	<ul style="list-style-type: none"> - piacere del gioco con regole fondamentali - lasciar vivere il «grappolo» - risolvere i problemi affettivi e relazionali - presa di coscienza dell'avversario - avanzare in opposizione 	<ul style="list-style-type: none"> - vivere le regole fondamentali tramite il gioco a effettivi ridotti - gioco su terreno stretto - gioco di scontro e di lotta collettiva o individuale, con o senza pallone - 1:1
Livello 2	<ul style="list-style-type: none"> - interesse di tutti i giocatori (partecipazione fisica di tutti) - l'intrappamento diventa raggruppamento - sostegno e liberazione del pallone - opposizione di passaggi - il gioco si sposta, schizzo d'organizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> - presa di coscienza dell'avversario e dei compagni - miglioramento delle percezioni e delle sensazioni - miglioramento della difesa - rafforzamento delle azioni di sostegno 	<ul style="list-style-type: none"> - gioco su terreno stretto - diverse forme di rimessa in gioco (in aria, a terra) - gioco con effettivo variabile - gioco con 2 palloni - consegne all'opposizione - 2:1 + 1
Livello 3	<ul style="list-style-type: none"> - le azioni individuali sono i punti di «progetti collettivi» - il gioco s'organizza in funzione del dispositivo difensivo - inizio di un'organizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> - comprensione e costruzione del movimento generale del gioco - utilizzare le forme del gioco (in attacco e in difesa) adattate (trasformazioni) - rafforzamento della tecnica individuale e collettiva 	<ul style="list-style-type: none"> - apprendimento di alcune regole complementari (fuori gioco sui raggruppamenti) - situazione organizzata dando consegne all'impiego e all'opposizione - terreno più largo - 2 + 1:2:1