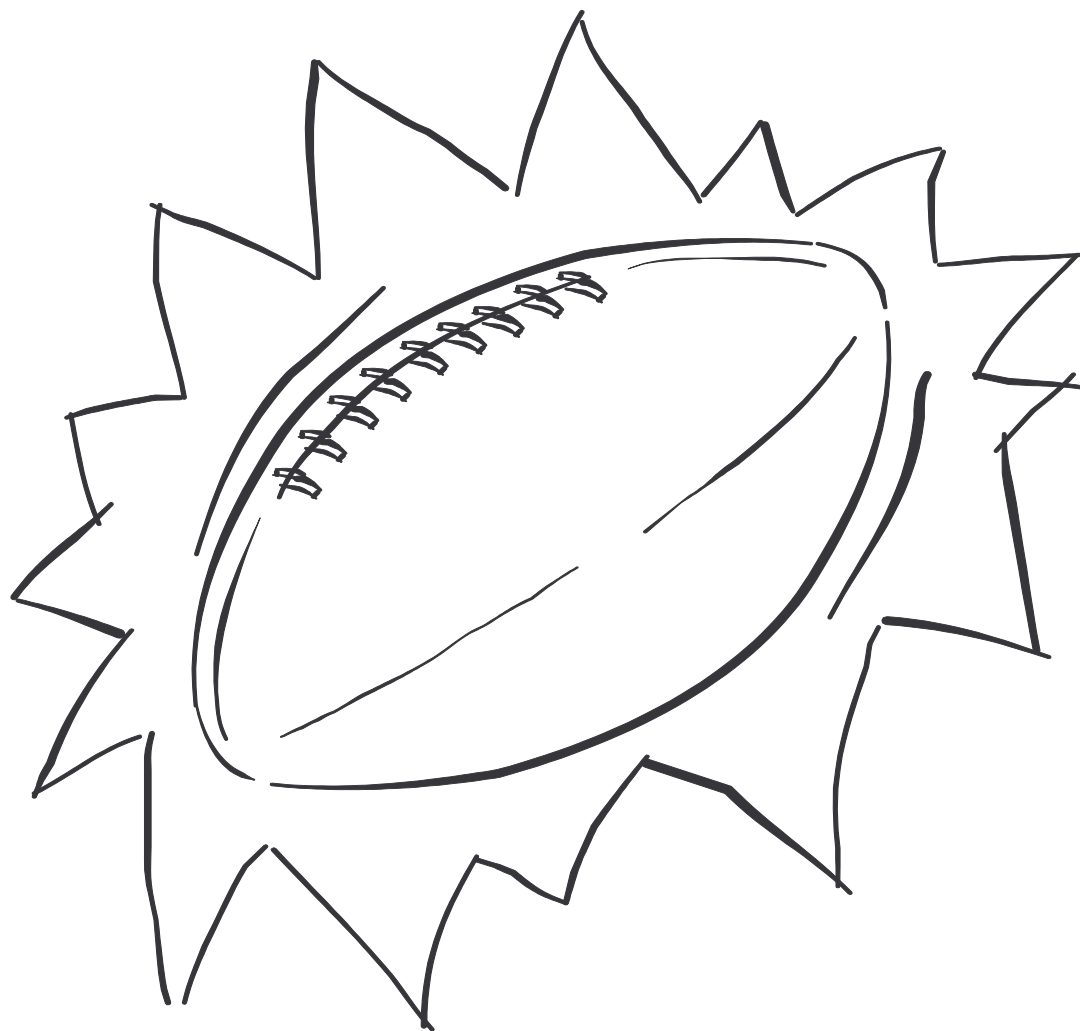


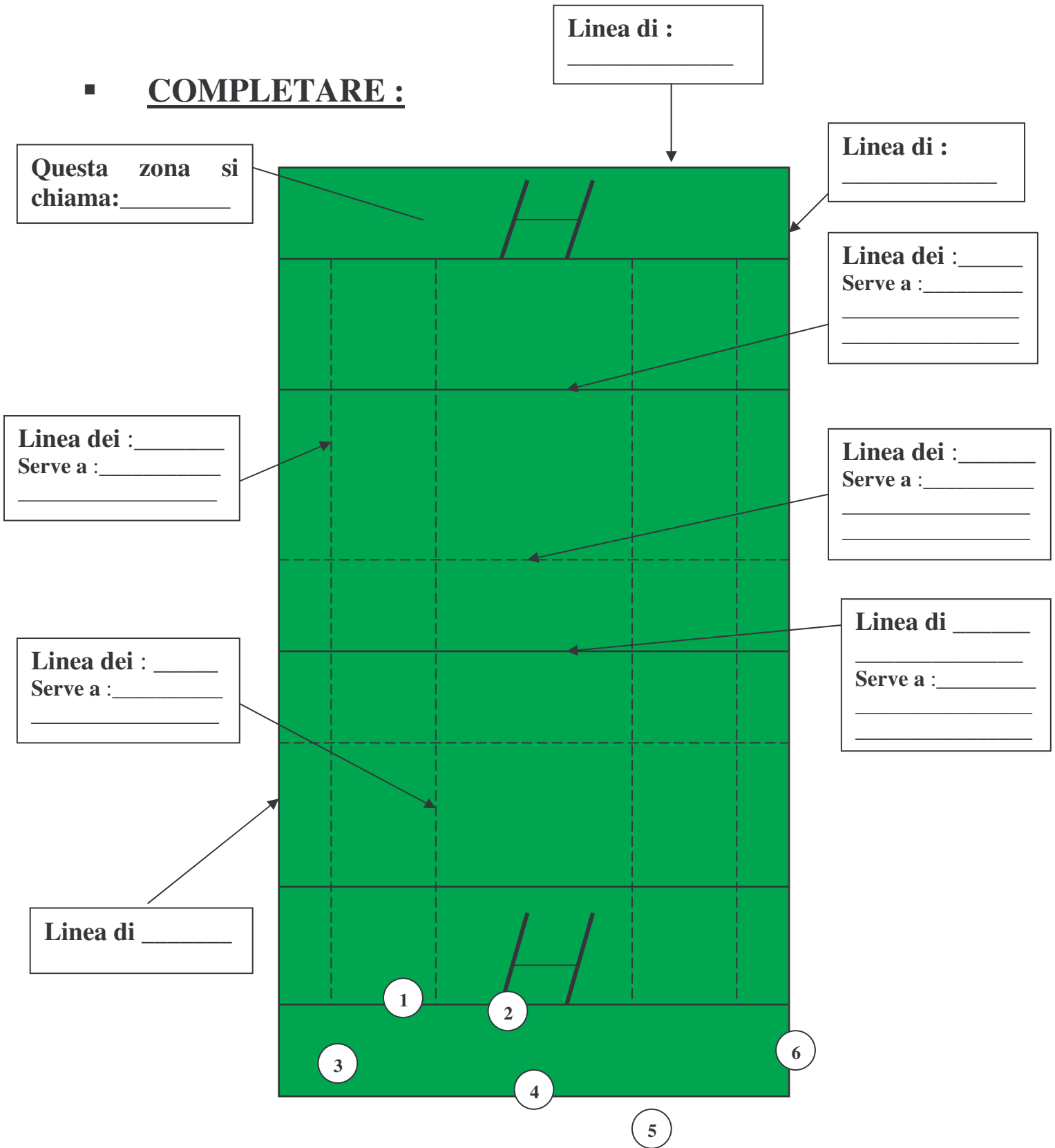
Afragola Rugby

Test di conoscenza del regolamento



2007/8

▪ **COMPLETARE :**



▪ **1) DOVE SI PUÒ SEGNARE UNA META ?**

	Si	No		Si	No
Nel punto 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nel punto 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nel punto 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nel punto 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nel punto 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nel punto 6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

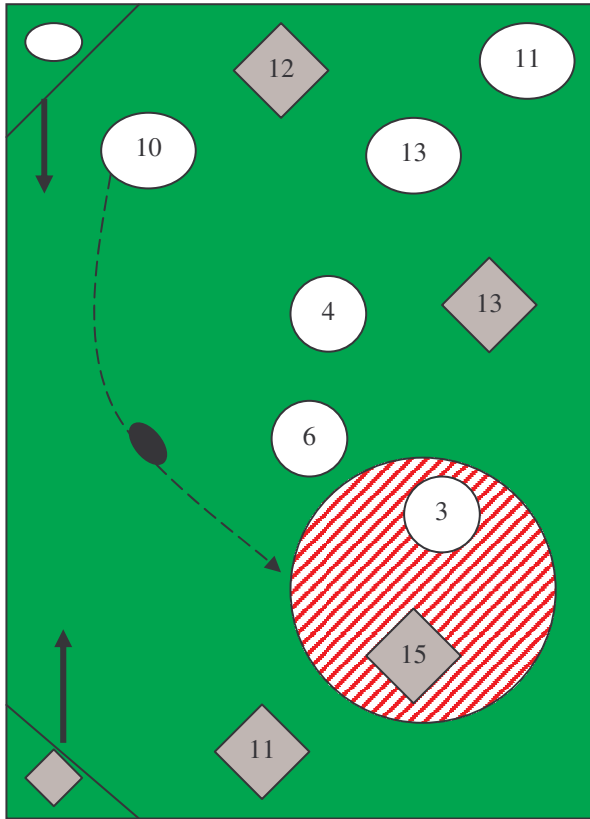
▪ **2) SEGNARE SUL DISEGNO UNA DELLE ZONE DOVE È POSSIBILE EFFETTUARE UN ARRESTO AL VOLO (MARK)**

Segnare una risposta :

DOMANDE	SI	NO
1. Un giocatore placcato a terra può passare immediatamente il pallone ?		
2. Un giocatore placcato a terra può immediatamente lasciare il pallone ?		
3. Un giocatore placcato a terra può immediatamente alzarsi con il pallone?		
4. Un giocatore placcato a terra dopo aver lasciato il pallone può placcare un avversario portatore del pallone ?		
5. Un giocatore placcato che ha lasciato il pallone deve alzarsi per giocare il pallone ?		
6. La 3 linea ala deve legarsi (in mischia) con la spalla a contatto?		
7. In touche, l'ultimo dell'allineamento può montare sul n°10 avversario dal momento che vi è una deviazione ?		
8. In touche, dopo la conquista il pallone resta nell'allineamento, il n° 10 può salire in difesa?		
9. Si può far crollare volontariamente un raggruppamento?		
10.E' interessante spingere in un raggruppamento?		
11.Il mediano di mischia può seguire la progressione del pallone in un raggruppamento?		
12.Ci si può tuffare su di un pallone libero a terra?		
13.Una meta può essere trasformata in differenti maniere?		
14.E' interessante resistere a un placcaggio?		
15.Se sono bloccato dall'avversario, devo pensare alla liberazione del pallone?		
16.Nell'area di meta c'è l'in-avanti?		
17.Il rinvio dai 22 metri può essere eseguito prima della linea dei 22 m.?		
18.Su di un calcio d'invio, il pallone deve andare a 10 m. senza toccare terra?		
19.Si può spingere in 12 in mischia ordinata?		
20.Sono davanti ad un compagno che sta' calciando, l'arbitro mi deve penalizzare?		

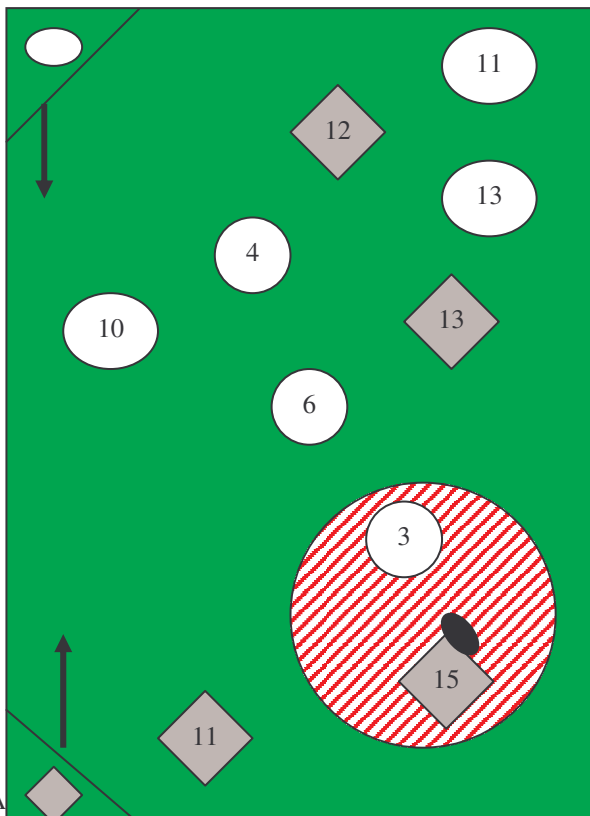
FUORI GIOCO NEL GIOCO CORRENTE

Il giocatore O₁₀ ha calciato, il giocatore \blacklozenge 15 attende il pallone che è in aria.



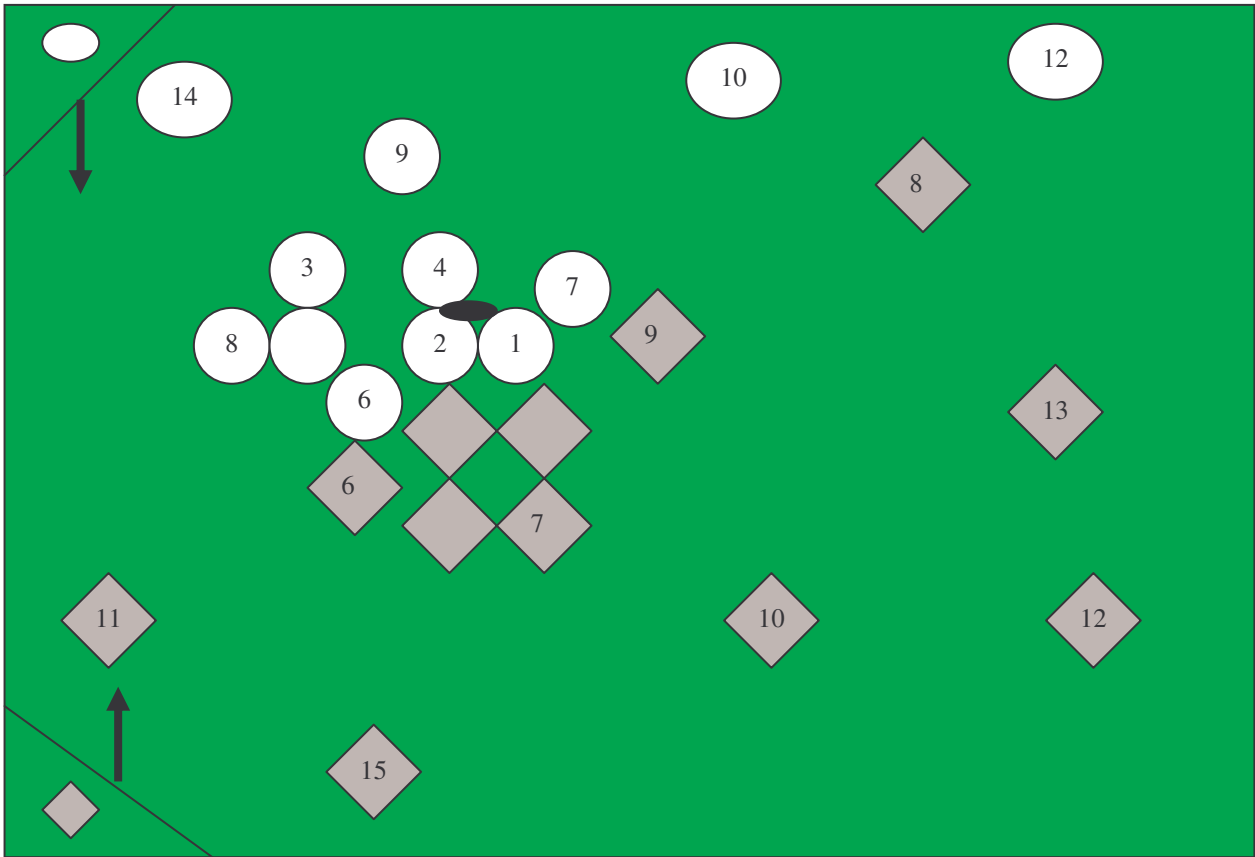
1. Quali sono i giocatori O in fuorigioco ?
.....
2. Quali sono i giocatori O in gioco ?
.....
3. Quali sono i giocatori \blacklozenge in fuorigioco ?
.....
4. Quali sono i giocatori \blacklozenge in gioco ?
.....
5. Cosa può fare il giocatore O₄?
.....
6. Cosa deve fare il giocatore O₃?
.....
7. Scrivi un giocatore fuori gioco penalizzabile
.....
8. Scrivi un giocatore fuorigioco non penalizzabile
.....

Il giocatore \blacklozenge 15 ha ricevuto il pallone, i giocatori \blacklozenge e O si sono spostati, in modo particolare il giocatore O₁₀.



1. Quali sono i giocatori O in fuorigioco ?
.....
2. Quali sono i giocatori O in gioco ?
.....
3. Quali sono i giocatori \blacklozenge in fuorigioco ?
.....
4. Quali sono i giocatori \blacklozenge in gioco ?
.....
5. Cosa può fare il giocatore O₆?
.....
6. Scrivi un giocatore fuori gioco penalizzabile
.....
7. Scrivi un giocatore fuorigioco non penalizzabile
.....
8. Spiega i differenti casi di rimessa in gioco (da chi e come)
.....
.....
.....

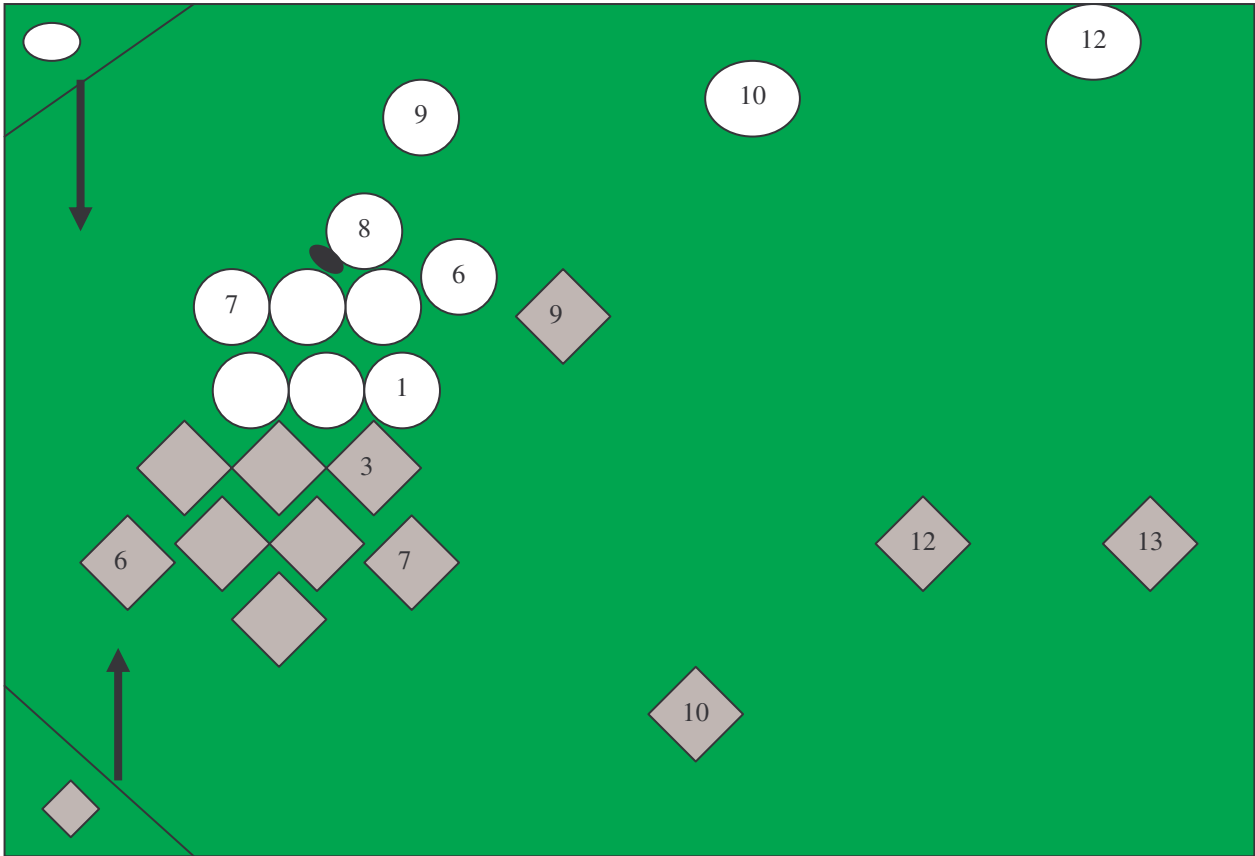
RAGGRUPPAMENTI



Raggruppamento (● = pallone)

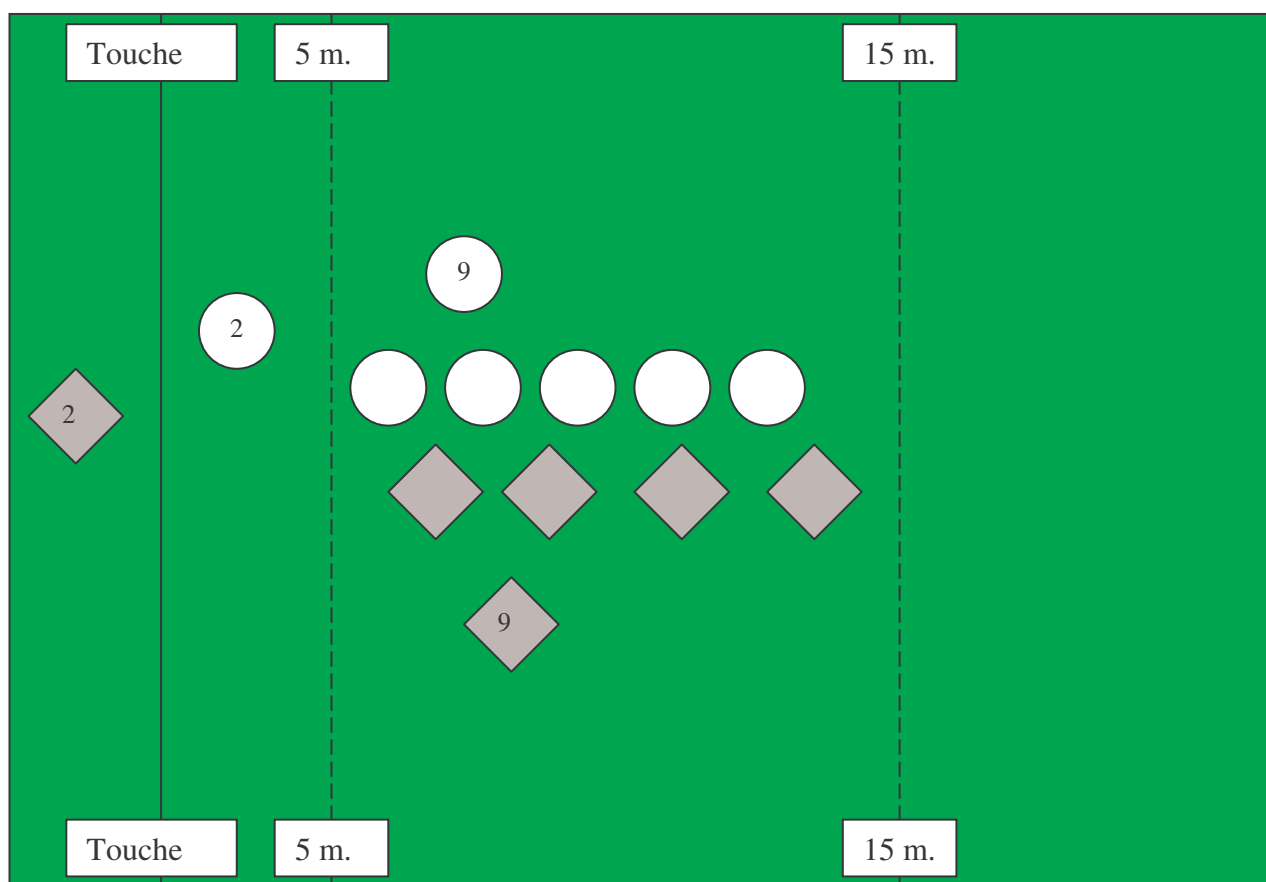
1. Tracciare le linee di fuori gioco
2. Quali sono i giocatori ○ fuori gioco ?.....
.....
3. Quali sono i giocatori ◇ fuori gioco ?.....
.....
4. Il giocatore ○ 8 può staccarsi dal raggruppamento ?.....
.....
5. Il giocatore ◇ 6 può staccarsi dal raggruppamento ?
.....
6. Come possono essere rimessi in gioco i giocatori in fuori gioco ?.....
.....
.....
7. Il giocatore ◇ 7 può fare crollare il raggruppamento ?.....
.....

MISCHIA ORDINATA



1. Tracciare le linee di fuori gioco (● = pallone)
2. Quali sono i giocatori ○ fuorigioco ?.....
.....
3. Quali sono i giocatori ◆ fuorigioco ?.....
.....
4. Il giocatore ○ 6 può lasciare la mischia prima che essa sia terminata ?.....
.....
5. Il giocatore ○ 7 può lasciare la mischia prima che essa sia terminata?.....
.....
6. Il giocatore ◆ 6 può lasciare la mischia prima che essa sia terminata?.....
.....
7. Il giocatore ○ 1 deve legarsi obbligatoriamente al proprio avversario ?.....
.....
8. Il giocatore ◆ 3 deve legarsi obbligatoriamente al proprio avversario ?.....
.....
9. Il giocatore ○ 9 può impossessarsi del pallone ?.....
.....
10. I giocatori ◆ dato che hanno perso la palla possono far crollare la mischia?.....
.....

TOUCHE

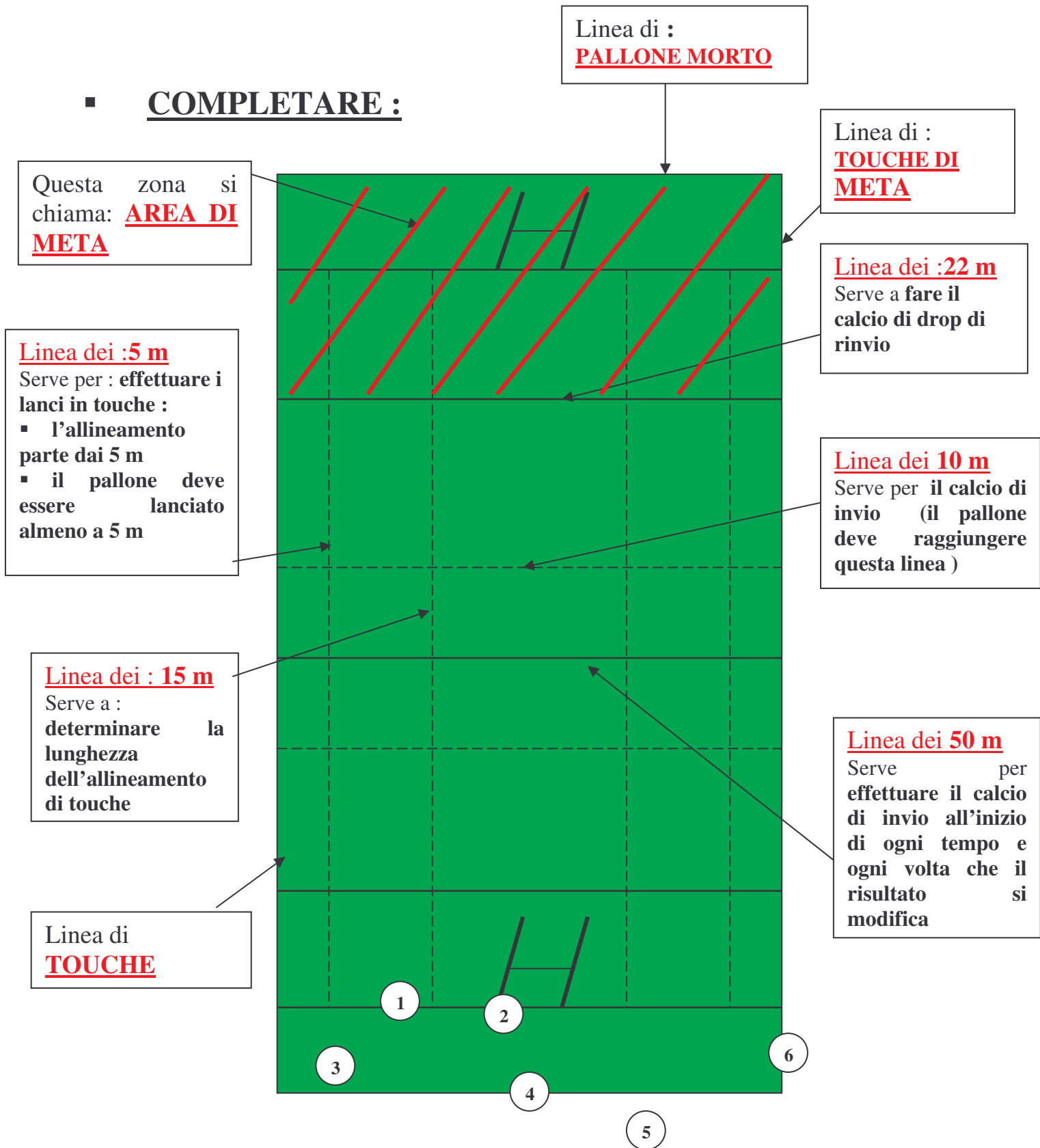


1. Tracciare le linee di fuorigioco
2. Disporre i non partecipanti alla touche
3. Gli allineamenti sono corretti?.....
4. Quando comincia la touche?.....
5. Quando finisce la touche ?.....
6. Quale deve essere lo spazio nell'allineamento fra i giocatori della stessa squadra
7. Quale deve essere l'intervallo con gli avversari ?.....
8. Il giocatore \blacklozenge 2 può lanciare il pallone a 20 metri ?.....
9. Il giocatore \bigcirc 2 può cercare di impadronirsi del pallone nel corridoio dei 5 metri ?
10. Citare due falli che vengono puniti con un calcio di punizione libero.....
11. Citare due falli che vengono puniti con un calcio di punizione
12. Quando il giocatore \blacklozenge 9 può andare a 20 metri per recuperare il pallone che gli è stato lanciato ?.....

Correzione

Test di conoscenza del regolamento

COMPLETARE :



1) DOVE SI PUÒ SEGNARE UNA META ?

	Si	No		Si	No
Nel punto 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nel punto 4	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Nel punto 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nel punto 5	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Nel punto 3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nel punto 6	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

2) SEGNARE SUL DISEGNO UNA DELLE ZONE DOVE È POSSIBILE EFFETTUARE UN ARRESTO AL VOLO (MARK)

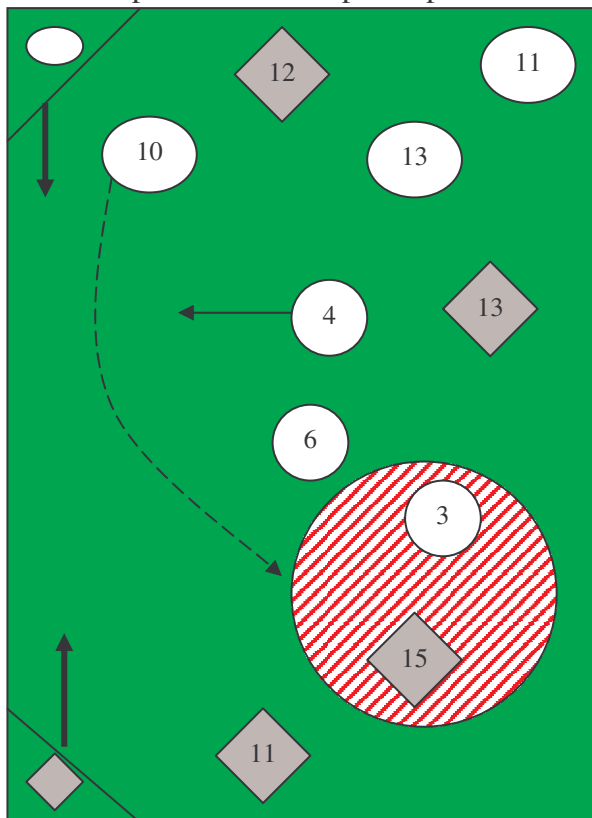
Segnare una risposta :

DOMANDE	SI	NO
1. Un giocatore placcato a terra può passare immediatamente il pallone ?	X	
2. Un giocatore placcato a terra può immediatamente lasciare il pallone ?	X	
3. Un giocatore placcato a terra può immediatamente alzarsi con il pallone?		X
4. Un giocatore placcato a terra dopo aver lasciato il pallone può placcare un avversario portatore del pallone ?		X
5. Un giocatore placcato che ha lasciato il pallone deve alzarsi per giocare il pallone ?	X	
6. La 3 linea ala deve legarsi (in mischia) con la spalla a contatto?	X	
7. In touche, l'ultimo dell'allineamento può montare sul n°10 avversario dal momento che vi è una deviazione ?	X	
8. In touche, se il pallone resta nell'allineamento il n° 10 non può salire in difesa?	X	
9. Si può far crollare volontariamente un raggruppamento?		X
10.E' interessante spingere in un raggruppamento?	X	
11.Il mediano di mischia può seguire la progressione del pallone in un raggruppamento?		X
12.Ci si può tuffare su di un pallone libero a terra?	X	
13.Una meta può essere trasformata in differenti maniere?	X	
14.E' interessante resistere a un placcaggio?	X	
15.Sono bloccato dall'avversario, devo pensare alla liberazione del pallone?	X	
16.Nell'area di meta c'è l'in-avanti?	X	
17.Il rinvio dai 22 metri può essere effettuato prima della linea dei 22 m.?	X	
18.Su di un calcio di invio, il pallone deve andare a 10 m. senza toccare terra?		X
19.Si può spingere in 12 in mischia?		X
20.Sono davanti a un compagno che sta' calciando, l'arbitro mi deve penalizzare?		X

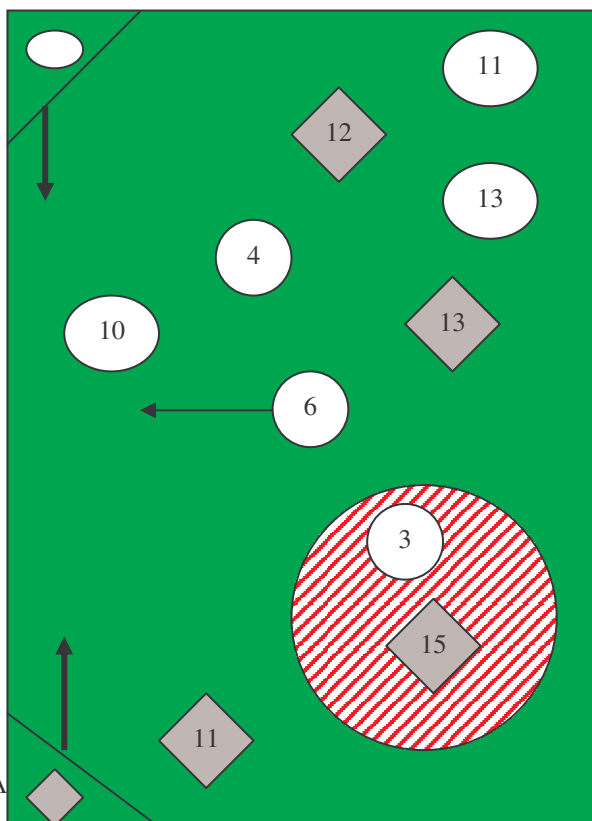
FUORI GIOCO NEL GIOCO CORRENTE

Sono un giocatore fuorigioco non penalizzabile se :

- Sono a meno di 10 m. dal primo punto di caduta del pallone e mi allontano immediatamente.
- Sono a più di 10 m. dal primo punto di caduta del pallone e non mi avvicino a questo punto.

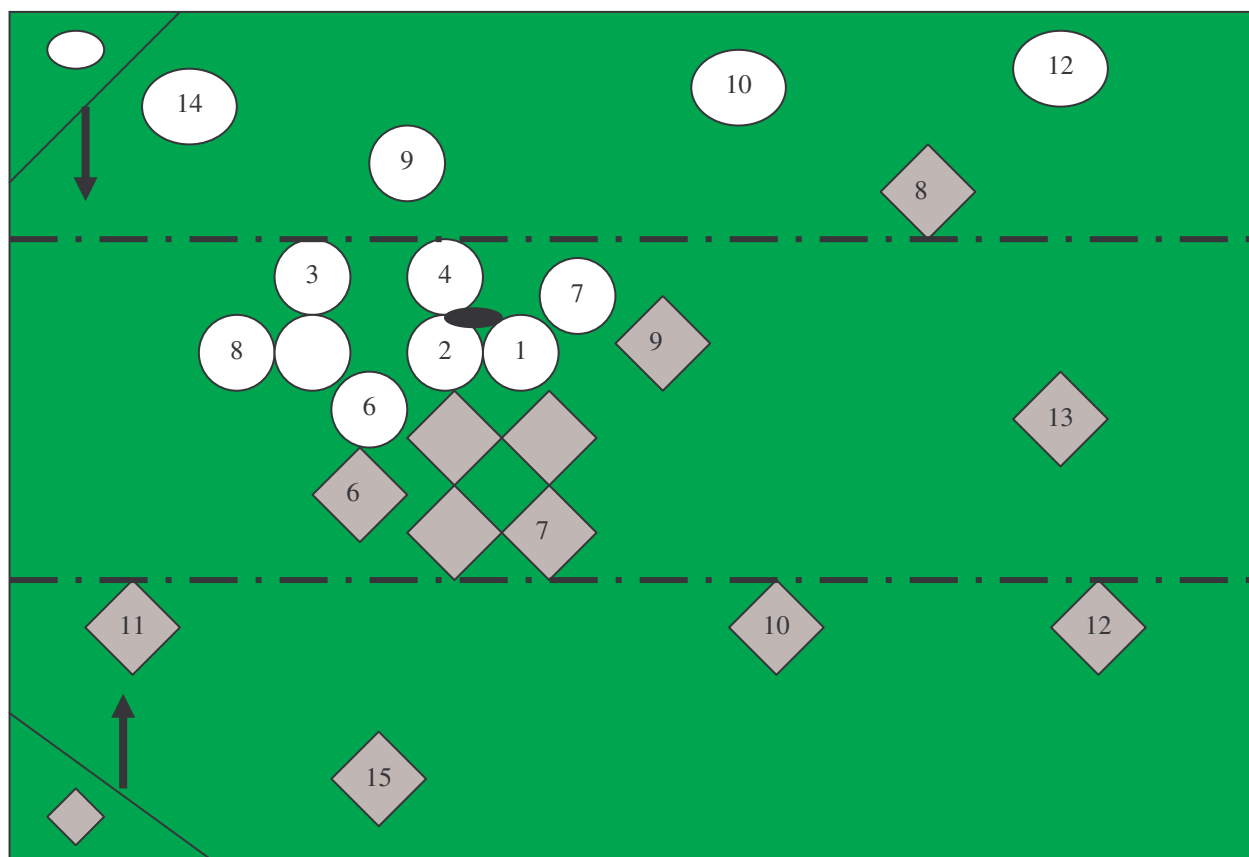


- 1) 4 -6 -3
- 2) 10-13-11
- 3) Nessuno
- 4) Tutti (11-15-13-129)
- 5) Restare fermi o allontanarsi da $\diamond 15$ (spostandosi nel senso della freccia)
- 6) Allontanarsi dal cerchio di 10 metri il più velocemente possibile
- 7) O3 e i giocatori O6 e O4 se si avvicinano
- 8) I giocatori O6 e O4 se non si avvicinano a $\diamond 15$



1. 3-6
2. 10-4-13-11
3. 12-13
4. 15-11
5. Restare fermi o allontanarsi da $\diamond 15$ (spostandosi nel senso della freccia)
6. O5 e O6 se si avvicinano a $\diamond 15$
7. Tre casi di rimessa in gioco:
 - A. Da solo andando dietro al calciatore
 - B. Da parte di un compagno in gioco che supera il giocatore in fuorigioco
 - C. Dall'avversario che calcia, passa, percorre 5 metri o tocca intenzionalmente il pallone e lo lascia

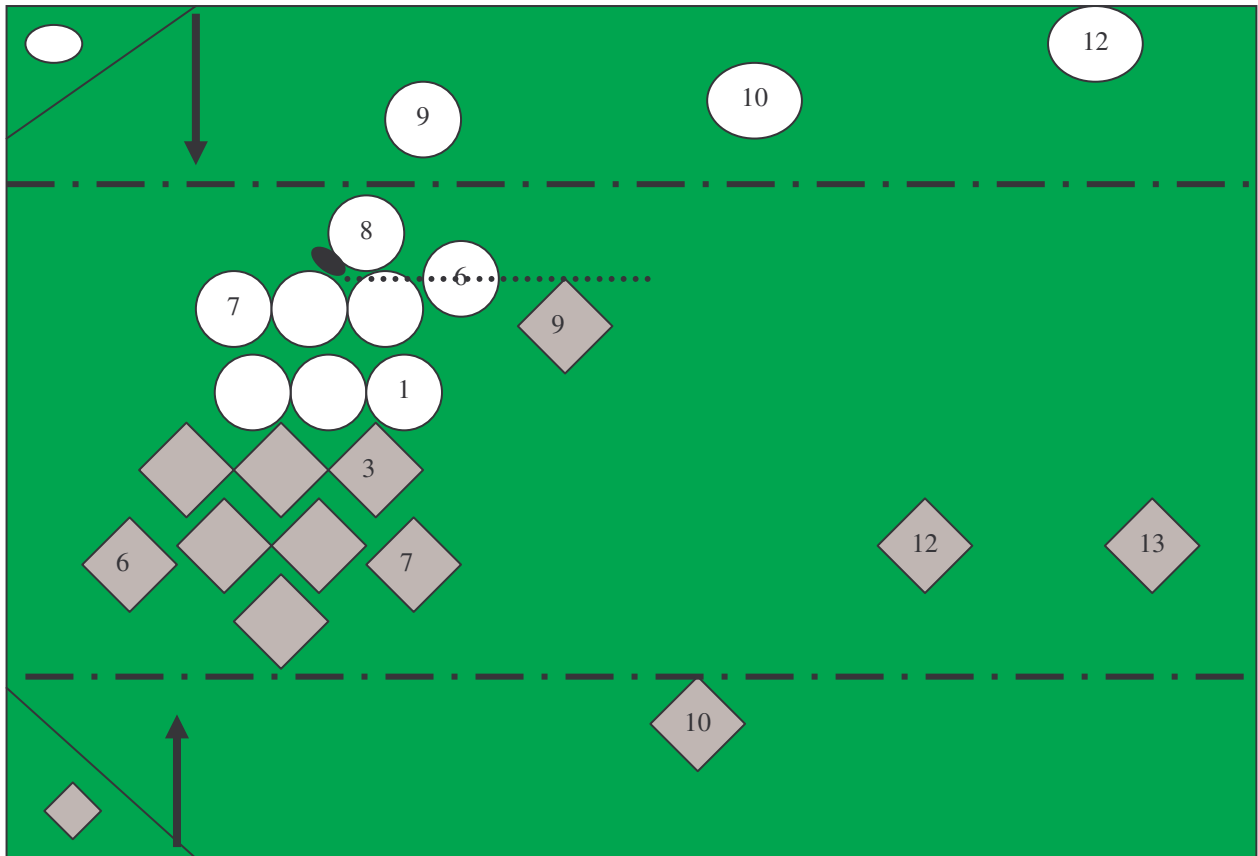
RAGGRUPPAMENTI



Raggruppamento (● = pallone)

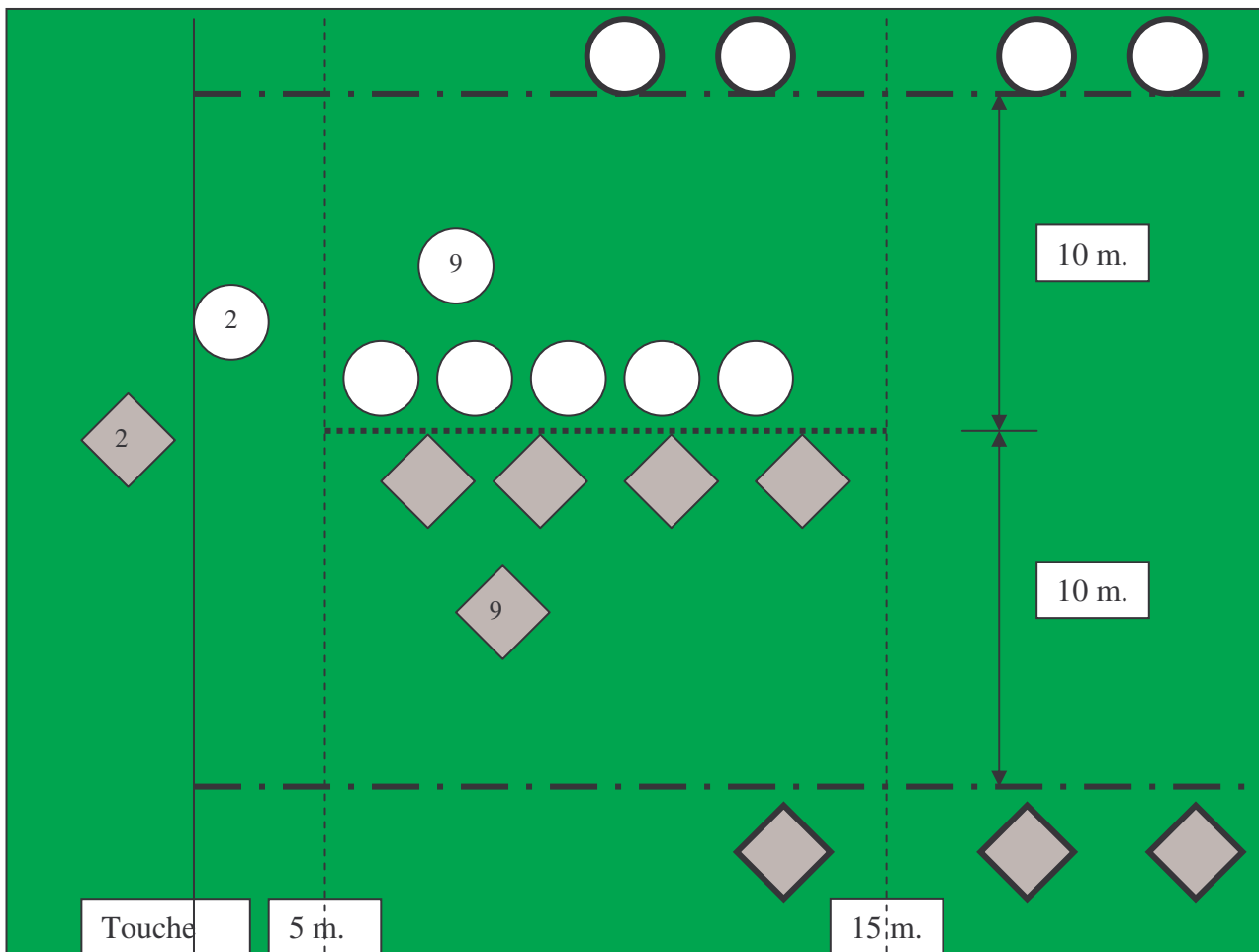
1. Le linee di fuorigioco sono tratteggiate (— · —)
2. Nessuno
3. 9-8-13
4. Sì (se ritorna dietro la propria linea di fuorigioco)
5. Sì (se ritorna dietro la propria linea di fuorigioco)
6. Due casi :
 - (a) Se ritornano dietro la loro linea di fuorigioco
 - (b) Se ritornano dietro la propria linea di fuorigioco e l'avversario calcia o percorre 5 metri con il pallone.
7. No, Calcio di punizione

MISCHIA ORDINATA



1. Due linee del fuorigioco per i non partecipanti alla mischia (— · —), la linea del pallone per il $\diamond 9$ (·····→)
2. Nessuno
3. $\diamond 12$, $\diamond 13$
4. No
5. No
6. No
7. No, può legarsi facendo passare il suo braccio sinistro sotto quello del proprio avversario, o mettere la propria mano sinistra sulla propria coscia sinistra.
8. Si (facendo passare il proprio braccio destro all'esterno del braccio sinistro del proprio avversario)
9. No deve aspettare la fine della mischia
10. No, Calcio di punizione

TOUCHE



1. Due linee di fuorigioco (— · —) per i non partecipanti alla touche, una linea (·······) per i partecipanti alla touche
2. Non partecipanti alla touche in tratto più grande
3. No, gli allineamenti non sono corretti. In effetti i che effettuano la rimessa in gioco, devono fissare un numero massimo di partecipanti all'allineamento (c'è un O di troppo !)
4. La touche inizia quando il pallone lascia le mani del lanciatore
5. La touche finisce in cinque casi :
 - a) Si forma un raggruppamento e tutti i suoi partecipanti si sono spostati al di là della linea di rimessa in gioco
 - b) Il giocatore che recupera il pallone esce dall'allineamento
 - c) Il pallone viene passato, spinto, calciato al di fuori dell'allineamento
 - d) Il pallone viene lanciato al di là dei 15 metri
 - e) Il pallone è ingiocabile
- f) Non esiste l'obbligo di mantenere uno spazio fra i compagni
- g) L'intervallo di spazio con gli avversari è di 1 metro
- h) Sì
- i) NO, Calcio di punizione libero (ai 15 m)
- j) Appoggiarsi a un compagno per saltare verso il pallone, stare a meno di 5 metri dalla touche per impedire la rimessa in gioco
- k) Fuorigioco, tenere il saltatore avversario
- l) Il giocatore può spostarsi come meglio crede fra i 5 e i 15 metri, ma può superare la linea di fuorigioco dei 15 m per recuperare il pallone quando la touche è iniziata (pallone che lascia le mani del lanciatore)