



Italia alla carica
Un'azione degli azzurri: la nazionale ospiterà al «Flaminio» di Roma Inghilterra e Galles

voglia di ben figurare e di portare a casa il risultato. Da un punto di vista tecnico l'Italrugby è migliorata in difesa ed ha ritrovato un pacchetto di mischia tra i primi a livello internazionale. Per vincere ci sarà bisogno di migliorare anche in fase offensiva e di sfruttare al meglio le poche e vere occasioni di meta che si presentano durante tutto un match. ♦

Dal possesso alla meta in tre mosse



Mischia, il cuore del match dove si lotta per l'ovale

■ È la classica situazione di conquista del pallone. L'arbitro concede la mischia ordinata per falli involontari, infrazioni minori e interruzioni. I due pack (8 giocatori per parte) si legano insieme e si spingono. Il mediano di mischia della squadra che usufruisce del vantaggio lancia l'ovale nel corridoio, tra i due schieramenti che non possono toccarlo con le mani ma solo tallonarlo. Il pallone può essere raccolto non appena esce dalla linea che passa per l'ultimo uomo legato in mischia. Non può essere formata a meno di 5 metri dalla linea di meta, o a meno di 5 metri dalla linea di touche. I giocatori devono assumere una posizione prefissata e invariabile - legati tra loro - avendo cura che le spalle non sono mai più basse del proprio bacino. La mischia è una delle principali fonti di conquista dell'ovale. Puoi avere dei tre quarti molto forti, ma se la sua mischia cede, con difficoltà porti a casa il match. A guardarla dall'esterno sembra una fase statica di gioco. Invece, è un duro lavoro dei piloni e del tallonatore in allacciamenti, torsioni, spinte. Rappresenta il segno di una battaglia dura, dove l'ovale - introdotto lateralmente - va conteso all'avversario, conquistato e poi trasmesso al mediano di mischia. Da lì incomincia un altro tipo di gioco. Nella mischia chiusa, individualmente, non devi mai dimostrare i tuoi punti deboli. Poi, oltre allo scontro fisico, conta la saldezza di mente, la serenità e la determinazione. Potenza, coordinazione e capacità di soffrire, equilibrio psico-fisico sono alcune delle qualità di un uomo di mischia. Tutto per un gesto d'altruismo: conquistare l'ovale e metterlo a disposizione della squadra.



La battaglia della touche regno del lancio e recupero

■ Dopo la mischia è l'altra fonte di conquista dell'ovale. Quando il pallone esce lateralmente (eccettuata le linee di pallone morto) deve essere rimesso in gioco lanciandolo dal punto in cui è uscito: in mezzo a due file d'atleti schierati a distanza di 1 metro e perpendicolari alla linea laterale. Con le nuove regole, in uno spazio tra i 5 e 15 metri la squadra che lancia decide il numero di atleti da allineare (minimo 2 giocatori per squadra). L'ovale è lanciato dalla squadra che non ha determinato l'uscita laterale. Fa eccezione se il pallone è fatto uscire oltre la fascia laterale usufruendo di un calcio di punizione. In questo caso, la squadra che lo ha battuto mantiene il diritto al lancio in touche. Un giocatore può fare una rimessa rapida dal punto dove l'ovale è uscito se non si è già formato l'allineamento. Chi salta non può appoggiarsi o caricare l'avversario mentre può essere sollevato dai suoi compagni. È una fase molto tecnica: si deve coordinare il movimento e l'azione di molti giocatori schierati. È importante il lancio e ancora prima chi chiama le giocate dopo aver letto potenzialità e debolezze della difesa avversaria. Ti offre una grossa opportunità di rubare l'ovale e contrattaccare. Nel rugby moderno, con le difese molto attrezzate, la conquista dei palloni nelle rimesse laterali diventa un fattore sempre più impegnativo e importante. Non solo per ragioni di possesso. Difatti, una buona conquista, unita ad una geometria di schieramento che assorbe le guardie avversarie, consente attacchi importanti in prima fase.



Maul e ruck, le due fasi per avanzare con la palla

■ È un raggruppamento che si origina, quando il portatore dell'ovale rimane in piedi e sostenuto da un compagno va a contatto con un avversario. In quel momento si formano due linee di fuorigioco che passano, ciascuna, per i piedi dell'ultimo giocatore legato in maul. Quindi, ognuno che arriva non può entrare lateralmente ma solo dietro o di fianco l'ultimo compagno. I giocatori devono rimanere in piedi e non possono fare crollare volontariamente il maul. Solo il portatore dell'ovale può decidere di andare a terra liberando il gioco. Per essere valido deve avanzare verso la linea di meta avversaria. Si conclude, quando l'ovale esce dal maul, diventa ingiocabile e quando si ferma l'avanzamento per più di 5 secondi o crolla. Il ruck si ha quando almeno due giocatori sono in piedi, a contatto fisico e l'ovale a terra fra di loro. L'arbitro chiama il ruck e da quel momento si formano due linee di fuori-gioco. Ogni altro giocatore che vuole aggungersi, può farlo solamente inserendosi dietro o di fianco all'ultimo compagno legato in ruck. I giocatori devono rimanere sui loro piedi senza cadere volontariamente o inginocchiarsi. È una fase di gioco tesa a mantenere il possesso ed a riutilizzare velocemente l'ovale dopo che la difesa avversaria ha fermato l'azione di attacco. Termina quando il pallone esce o diventa ingiocabile. Ci vuole tempismo per arrivare prima degli altri, destrezza ed abilità per conquistare l'ovale.

PUNTEGGI ■ Meta: 5 punti; calcio di trasformazione susseguente alla meta 2 punti; calcio di punizione trasformato 3 punti; «drop» o calcio di rimbalzo 3 punti.



MOVIOLA ■ È richiesta dall'arbitro in caso di meta incerta: i due arbitri addetti al «Television match official» visionano le fasi, in tempo reale, e relazionano il direttore di gara.



PLACCAGGIO ■ Alto o basso, ma solo con la palla. Vietati sgambetti, pugni, gomitate e testate. L'uomo a terra deve subito lasciare l'ovale per far non interrompere il gioco.

