

STAMURA

Carissime famiglie, ci state affidando vostro figlio per il tempo dedicato allo sport e quindi riteniamo utile informarvi sui valori e sulle regole del Rugby. A differenza degli altri sport intendiamo la nostra società di Rugby come una famiglia; i nostri allenatori sono quindi sensibilizzati a far crescere ed educare i ragazzi alla pratica sportiva oltre che a perfezionarli sul lato tecnico anche sui valori umani. Da bravi educatori vogliamo che alcuni obiettivi e alcune regole del gioco del rugby fossero anche regole ed obiettivi di vita. Infatti nel rugby l'obiettivo principale è avanzare e la regola più importante è che se si vuol passare la palla ad un compagno questo deve essere dietro di noi. Ed è come nella vita dove ognuno di noi deve cercare sempre comunque di avanzare ricordandosi però che da soli probabilmente non ci si riuscirebbe e quindi è bene girarsi indietro cercando sostegno dai compagni tenendo presente inoltre che non è giusto avanzare da soli ma dobbiamo cercare di portare avanti anche gli altri.

*"Il rugby insegna a vivere, perché è sottilissima la linea che separa la virtù sportiva dalla violenza e tutti sanno che quel confine non va mai superato e che si devono sempre rispettare le regole."*

Robert Paparemborde (Pilone Nazionale francese 1975-1983)  
Il direttivo

TUTTI I NOSTRI ATLETI SONO SEGUITI DALLA SCUOLA DI SPECIALIZZAZIONE IN ORTOPEDIA E TRAUMATOLOGIA DELL'UNIVERSITÀ POLITECNICA DELLE MARCHE ED ASSICURATI CON L'ALLEANZA SPORTIVA ITALIANA.  
IL DIRETTIVO

Se ti riconosci in uno di questi personaggi o vuoi venire a provare ti aspettiamo al campo di "Passo Varano" il martedì e giovedì dalle ore 17.00 alle ore 18.30.

Insieme in meta



# Scuola di Rugby 2009



S.E.F. STAMURA A.S.D.  
Lungomare Vanvitelli sn  
60121 Ancona  
Tel.: +39 071 2075324  
Fax: +39 071 52651  
Email: info@sefstamura.191.it  
www.sefstamura.it

- I referenti per le squadre under sono:
- Stefano Lucarini 339 2853342
  - Franco Stazio 328 2772167
  - Ernesto Cimino 334 6705809

## L'allenatore

E' una persona divertente, sembra capire tutte le tattiche e le regole. Passa le ore insegnando mosse prestabilite. Si attribuisce il merito delle mete segnate anche quando le mosse prestabilite non vengono impiegate. Gli allenatori sono di solito ex-giocatori o ex e basta.



## Le seconde linee LEFT LOCK E RIGHT LOCK

### Numeri 4 e 5

Sono gli avanti di statura maggiore, nelle rimesse laterali (touche) vengono lanciati in aria per recuperare la palla non sempre però vengono ripresi quando scendono. Dentro la mischia stanno attaccati al fondo schiena dei piloni, come si suol dire: una goduria.



## Il mediano di mischia SCRUM HALF O HALF BACK

### Numero 9

Per essere un mediano di mischia non si deve essere alti, anzi solitamente sono i più piccolini, veloci e tignosi, modello folletti irlandesi. Bisogna avere il centro di gravità molto basso e l'abilità di parlare "non-stop" durante tutta la partita, anche quando si viene abbattuti e si è privi di sensi.



## I piloni LOOSEHEAD PROP E TIGHT HEAD PROP

### Numeri 1 e 3

I piloni sono quegli individui pelosi che si alzano per ultimi da una mischia rovinosa e che vanno malgrado tutto per primi al bar. Grugniscono felicemente durante la partita nel buio della mischia, sperando di poter fornire qualche palla decente agli esterni. Qualcuno va dicendo che la birra è stata inventata per evitare che i piloni conquistassero il mondo.



## Le terze linee ali FLANKER

### Numeri 6 e 7

Le terze linee sono molto veloci, corrono a tutto campo trattenendo o placcando qualsiasi cosa incontrino. Tendono a ferirsi molto, spesso vengono messi fuori combattimento e quando riemergono dal trattamento dei soccorritori, sono fasciati da bende ma drammaticamente determinati a resistere. Diversi scelgono questo ruolo perché in inglese è la parola più affascinante; provate a ripetere FLANKER.



## Il mediano d'apertura FLY HALF

### Numero 10

Idealmente il mediano di apertura dovrebbe essere ben spallato, con vita sottile e con la zazzera dorata. Se sa anche giocare un pochino, tanto meglio.

Ci sono due tipi di mediani d'apertura:

- il tipo solo calciante (calcia, ma quasi mai si catapulta per raccoglierla, preferisce assistere all'entusiasmante spettacolo del "mucchio selvaggio")
- il tipo che corre e passa (non ha mai sentito parlare di calci tattici, con lui ci si dannava ma si gioca solo sul trasversale). Dote richiesta: grandissima visione di gioco e saper fare almeno tre o quattro finte.



## Il tallonatore HOOKER

### Numero 2

Il bello ad essere tallonatore è che hai sempre la possibilità di giocare, perché poche persone vogliono ricoprire questo ruolo. Molti clubs hanno tanti estremi, mediani, ma sono molto fortunati se riescono ad avere anche un solo vero tallonatore. Tallonatori si nasce e non si diventa, senza collo, con le gambe storte e le braccia lunghe. Ha il compito di agganciare con il piede la palla indirizzandola verso la parte posteriore della mischia.



## Il terzo linea centro

### Numero 8

E' il perno degli avanti. Fisicamente imponente e normalmente dotato di straordinaria forza e resistenza fisica, ha un ruolo cruciale in tutte le situazioni di gioco. Nella mischia ordinata, lavora da trazione posteriore del pacchetto e avendo la migliore visibilità ne governa ed indirizza la spinta, a volte sembra Ben Hur quando guida le bighe.



## I centri

### Primo centro n. 12 e secondo centro n. 13

Giocano in simbiosi con il mediano di apertura. I centri di costituzione tarchiata pensano di essere gli specialisti dello scontro fisico, mentre quelli di costituzione longilinea sono invariabilmente dei mediani di apertura mancati. Doti richieste per grassi e magri: eccellente controllo della palla, velocità e rapidità di passaggio, potenza e forza nel placcaggio.



## Le ali RIGHT WING E LEFT WING

### Numeri 11 e 14

Per essere un'ala devi avere tre qualità fondamentali: velocità • indifferenza per l'inattività • attitudine a parlare con le ragazze (talento che si sviluppa specialmente lungo la touche, come sanno quelli del mestiere). Molte ali parlando delle loro partite migliori, citano il numero di appuntamenti che hanno ottenuto, non i tentativi di meta.



## L'estremo FULLBACK

### Numero 15

Per la sua posizione in campo è apparentemente il più remoto e isolato dei giocatori, lontano dal fuoco della battaglia. In realtà può diventare la carta decisiva sia in attacco che in difesa. Giocatore veloce e scaltro può bucare la squadra avversaria partendo da lontano. In fase di non possesso deve chiudere i buchi che si aprono nella difesa. Caratteristiche un felino con i piedi buoni.

