

# RUGBY SUBACQUEO

## CENNI STORICI ED ATTIVITÀ IN ITALIA

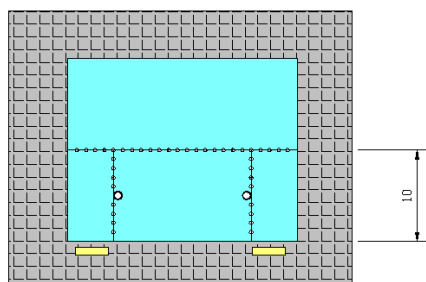
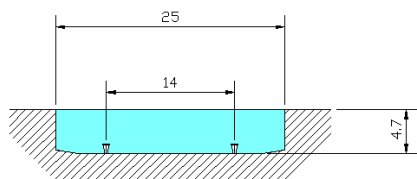
Nato poco meno di quaranta anni fa in Germania, come diversivo per rompere la monotonia negli allenamenti dei team di apneisti, il rugby subacqueo si è successivamente affermato non solo in buona parte dell'Europa (la Germania ed i paesi scandinavi sono al momento i massimi interpreti di questa disciplina), ma anche negli Stati Uniti ed in Colombia. Il bacino di utenza del Rugby subacqueo è attualmente quantificabile in circa 10.000 giocatori in tutto il mondo.

In molte nazioni europee sono annualmente organizzati Campionati Nazionali e, sotto l'egida della CMAS, che ha riconosciuto ufficialmente lo sport fin dal 1978, si disputano regolarmente Campionati Mondiali ed Europei. Queste due manifestazioni si alternano ogni 2 anni. La Svezia è campione mondiale ed europea in carica ed ha confermato il suo titolo iridato in Danimarca a fine maggio 2003.

In Italia il debutto del Rugby Subacqueo è avvenuto nel 1998 quando i primi "pionieri" hanno iniziato un'attività che dopo una iniziale fase amatoriale ha assunto, grazie anche al riconoscimento da parte della FIPSAS avvenuto nel 2002, una veste più agonistica. Il nucleo dello sport è a Firenze dove è nata la prima squadra: FIRS, Firenze Rugby Subacqueo. Alcuni gruppi di giocatori sono attivi a Roma, Bologna, Avellino e Napoli. La FIRS disputa ogni anno alcuni tornei all'estero, con risultati in costante miglioramento. L'unico torneo internazionale italiano viene organizzato ogni anno a Firenze. Quella del 2003 è stata la terza edizione.

Nell'ambito della FIPSAS è stato costituito un gruppo di lavoro, in carica dal settembre del 2002, con lo scopo di regolamentare e diffondere il Rugby Subacqueo nell'intero territorio nazionale: a maggio del 2003 è stato disputato il primo Campionato Italiano, presso la Piscina Costoli di Firenze. Per regolamento il Campionato si è svolto in categoria unica per consentire a femmine e maschi di giocare contemporaneamente, come peraltro comunemente accade nella maggior parte dei tornei internazionali.

## BREVE INTRODUZIONE AL GIOCO



Il Rugby Subacqueo viene giocato in piscine profonde da 3,5 a 5 metri e le cui dimensioni sono di circa 10 metri per 15. Si tratta di dimensioni che generalmente risultano compatibili con le piscine, col fondo a gradino, di 25 metri di lunghezza, nelle quali il campo viene ricavato in corrispondenza dell'estremità più profonda. Nella figura a lato è rappresentato invece il campo di gioco che usualmente viene ricavato, all'interno della vasca tuffi della Piscina Costoli di Firenze, per consentire la disputa del Torneo Internazionale, organizzato ogni anno dalla FIRS.

Lo scopo del gioco è quello di introdurre la palla, che ha circa le dimensioni di una palla da pallamano e che è piena di una soluzione di acqua e sale per consentirle di affondare, nel canestro difeso dalla squadra avversaria, posto sul fondo della piscina in corrispondenza del lato corto dell'area di gioco.

Le squadre sono formate da un massimo di 11 giocatori: sei giocatori in acqua e cinque pronti a sostituirli. Tutti i giocatori sono attrezzati con maschera, boccaglio, pinne e calottine con protezioni per le orecchie. Le partite ufficiali durano 2 tempi di 15 minuti ciascuno. Tuttavia, anche durante i tornei internazionali più importanti, si è soliti disputare gli incontri su tempi più brevi, generalmente con un tempo unico di 12-15 minuti.

All'inizio la palla viene posizionata in mezzo sul fondo della piscina. Le squadre si trovano in acqua, al lato della propria porta. Ogni giocatore deve toccare con almeno una mano il bordo della piscina. In caso di goal la squadra che lo ha subito attacca con la palla.

Il regolamento ufficiale prevede la presenza di 3 arbitri, responsabili della partita: due arbitri subacquei (di cui uno può anche non essere munito di bombole) si devono trovare ai lati della vasca, il terzo, il capo, osserva la partita dal bordo vasca.

Caratteristica che rende unico il rugby subacqueo se confrontato con ogni altro sport, di terra o di acqua che sia, è il fatto che il gioco si sviluppa tridimensionalmente: non solo in avanti e indietro, ma anche sopra e sotto: l'intera profondità può infatti essere sfruttata per costruire l'azione. In tal senso l'unico divieto imposto è che la palla non fuoriesca dalla superficie dell'acqua.

Il rugby subacqueo è uno sport di contatto fisico, ma le regole e l'ambiente in cui viene giocato impediscono infortuni seri. Le regole vietano di attaccarsi all'attrezzatura, costumi compresi, di stratonare o calciare volutamente un avversario per riemergere più velocemente o comunque di attaccarlo con violenza. Inoltre, solo il giocatore che ha la palla può attaccare l'avversario fisicamente o essere attaccato.



## ATTREZZATURA DI GIOCO

I due canestri, posti sul fondo della vasca, sono costruiti in acciaio inossidabile, hanno un'altezza di 60 cm ed un diametro di 55.

La palla è invece una sfera di gomma, riempita con una soluzione di acqua e sale che le consente di affondare con una velocità di circa 1,5 metri al secondo. La circonferenza è di circa 520 mm.



I giocatori durante le partite devono essere muniti di calottine da pallanuoto, con protezioni in plastica per le orecchie. E' consigliabile esserne dotati anche durante gli allenamenti per evitare qualunque forme di danno.

Le pinne devono avere una lunghezza massima di 65 cm e non possono avere parti in metallo (così come deve avvenire anche per le maschere e i boccagli). Non è consentito l'uso della monopinna.

## RUOLI E TATTICHE

Come per ogni sport di squadra che si rispetti, anche nel Rugby Subacqueo l'organizzazione del gioco ed il rispetto della tattica rivestono un ruolo fondamentale. Tanto più che, per il fatto che le azioni si svolgono in apnea, non sempre i giocatori possono essere tutti contemporaneamente presenti sott'acqua.

Le tattiche di gioco sono molte e diverse tra di loro, a seconda del tipo di partita e del valore dell'avversario. In generale è però possibile individuare una disposizione standard dei giocatori che prevede un portiere, un centrale, due difensori e due attaccanti. Vediamo in particolare quali devono essere le caratteristiche dei giocatori nei vari ruoli.

**Portiere:** ha il compito di difendere il canestro dagli attacchi degli avversari, rimanendovi sempre in contatto. La difesa del canestro può essere fatta rimanendo con le spalle appoggiate ad esso ed il sedere sul fondo della vasca cercando di respingere gli attaccanti avversari con le braccia o con le gambe, oppure, quando l'attacco è più incisivo, posizionandosi con il proprio busto sopra la circonferenza del canestro, ostruendolo con le spalle. Per mantenere la propria posizione, il portiere non può tuttavia aiutarsi utilizzando le mani per afferrarsi al canestro stesso. Non può inoltre introdurre all'interno del canestro alcuna parte del proprio corpo quali spalle, braccia o testa. Il portiere, durante l'intera partita, deve rimanere in prossimità del proprio canestro, anche nella fase di recupero in superficie. Abbandonare la zona del canestro, ad esempio durante una fase di attacco della propria squadra, significherebbe introdurre una potenziale condizione di pericolo nel momento in cui si presentasse un contrattacco avversario. Generalmente il portiere deve avere ottime caratteristiche di apnea, il suo è un ruolo prevalentemente statico: non gli è richiesto di partecipare, con scatti e mischie, alla costruzione del gioco o alla difesa, ma deve spesso essere presente a lungo sul fondo vasca, a guardia del canestro. Gli è inoltre richiesta una certa "presenza fisica" dato che, nel momento in cui si trova a contatto con uno o più attaccanti avversari non può far altro che valersi, oltre che di un corretto posizionamento, della propria forza e resistenza. Il suo cambio è costituito dal centrale.



**Centrale:** ha il compito di portare gli attacchi al centro quando la propria squadra è in una fase offensiva, mentre si alterna con il portiere a difesa del canestro quando vengono subito attacchi da parte dell'avversario. Non ha invece compiti di difesa "attiva", tipici dei difensori. Generalmente è il giocatore di maggiore talento della squadra e deve associare alla naturale forza del portiere anche l'agilità e la velocità richiesta ad un attaccante.

**Difensore:** ha il compito di difendere, in modo attivo e dinamico, durante la fase di difesa mentre in quella offensiva sostengono l'attacco senza tuttavia forzare la difesa avversaria. Solitamente il compito dei due difensori presenti contemporaneamente in acqua è differenziato. Uno ha un compito più difensivo e durante una fase di attacco staziona solitamente in superficie con il compito di bloccare immediatamente una eventuale controffensiva da parte della squadra avversaria. L'altro è più "attaccante" ma, come detto, il suo compito non è quello di forzare contro la difesa avversaria, fungendo invece da punto di appoggio per smistare la palla ai compagni di attacco. E' senz'altro il ruolo di maggiore impegno tattico ed è riservato ai giocatori più esperti ed intelligenti tatticamente: un errore commesso in fase di attacco è recuperabile, uno commesso in difesa può risultare fatale.

**Attaccante:** ha il compito di portare gli attacchi ravvicinati al canestro avversario. In fase di difesa costituiscono invece la seconda linea di intervento, dopo i difensori. Deve avere doti di agilità e di velocità, mentre non gli è richiesta, al contrario dei difensori e del centrale, una eccessiva "intelligenza tattica". Generalmente è questo il ruolo in cui cominciano i giocatori che si avvicinano per la prima volta al RS.

Da quanto detto si può intuire come sia importante mantenere la corretta posizione in acqua e collaborare con i compagni di squadra. Durante un attacco è il solo portiere che rimane a guardia del proprio canestro mentre i due attaccanti, il centrale ed i due difensori, ognuno con il proprio compito, partecipano all'azione. Durante una difesa il portiere ed il centrale si alternano a guardia del canestro mentre i due difensori ed i due attaccanti svolgono i compiti di difesa attiva. I giocatori in movimento devono inoltre muoversi in maniera tale da ridurre il più possibile le distanze tra di loro. La palla non può essere lanciata a distanze superiori ai 2 metri, a meno che non venga spinta verso il basso. Di questo bisogna dunque tenere conto sia nella fase offensiva che in quella difensiva: se ad esempio l'azione si sposta verso il margine destro del campo tutta la squadra deve "traslare" verso quel lato. E' dunque allora importante sfruttare la fase di recupero in superficie per spostarsi nuotando verso la parte del campo interessata dall'azione.

## **REGOLAMENTO RIDOTTO**

Il Rugby Subacqueo è uno sport che va giocato in piscina, sott'acqua, fra due squadre di 6 giocatori ciascuna. I giocatori devono indossare un'attrezzatura subacquea di base che comprende : maschera, pinne, boccaglio. Lo scopo del gioco è di fare goal nella porta avversaria con una palla che affondi. Le porte devono trovarsi agli opposti, ai lati corti a fondo piscina

### **Squadra**

Una squadra è composta da almeno 6 e massimo 15 giocatori, di cui: 6 dentro l'acqua, 5 giocatori per il cambio, 4 giocatori di riserva. I giocatori per il cambio sono seduti sulla panchina del cambio per tutta la durata della partita; un giocatore per il cambio può entrare in acqua al posto di ogni altro giocatore, a patto che abbia lasciato completamente l'acqua e si trovi nella zona di cambio della propria squadra.

### **Sostituzioni**

Ogni squadra ha il diritto di effettuare due cambi con i giocatori di riserva durante

ogni partita. Il cambio dei giocatori si può effettuare solo durante un'interruzione, il cambio non può essere causa di un'interruzione di gioco. L'arbitro deve essere informato sul numero di cuffia di chi viene sostituito e di chi sostituisce prima che il cambio abbia luogo. Nel protocollo della partita devono essere annotati i nomi di tutti (max.15) i giocatori delle due squadre. Un giocatore che è stato sostituito diventa a sua volta riserva e può in un secondo cambio rientrare in campo.

### **Attrezzatura personale**

Ogni giocatore deve avere una maschera, pinne e boccaglio. Qualsiasi angolo di metallo dell'attrezzatura deve essere ricoperto con un nastro adesivo; le pinne possono essere assicurate al piede con un fermo e non possono superare la lunghezza di cm 65, sono vietate le pinne che contengano al loro interno oggetti metallici; non sono permessi guanti pinnati per le mani. I giocatori non possono indossare niente che possa ferire se stessi o altri, le unghie devono essere corte, è vietato l'uso di creme o oli allo scopo di rendere il corpo scivoloso al tatto. E' compito dell'arbitro verificare la funzionalità e la regolarità dell' attrezzatura dei giocatori. Ogni squadra deve avere cuffia e costume dello stesso colore (blu o bianco), le cuffie devono essere numerate, i capitani riconoscibili da una fascia al braccio.

### **Arbitro**

Sono responsabili della partita almeno 3 arbitri, e le loro decisioni sono inappellabili. Due arbitri subacquei si devono trovare ai lati della vasca, essi osservano la partita, sanzionano le irregolarità, segnalano i canestri e comunicano con il terzo arbitro, capo-arbitro, che invece controlla il rispetto delle regole dal bordo vasca. Questi ha il compito di controllare la durata della partita, i minuti di penalità, la regolarità delle sostituzioni, la presenza di falli in superficie (per esempio durante le mischie in contesa della palla). Gli arbitri devono interrompere subito la partita qualora pensino che un giocatore sia stato ferito gravemente.

I minuti di penalità si effettuano entro il tempo effettivo della partita, se il tempo è fermo anche i minuti di penalità vengono fermati. Gli arbitri possono mandare un giocatore fuori dall' acqua in caso che sia veramente stanco e stremato o che abbia un'attrezzatura difettosa. Gli arbitri hanno la facoltà di espellere un giocatore per tutta la durata della partita:

- In caso di comportamento scorretto, si può sostituire il giocatore con un altro del cambio o della riserva, comunque in acqua devono rimanere 5 giocatori.
- In caso di comportamento scorretto ripetuto, il giocatore può essere sostituito con un giocatore del cambio dopo 2 minuti di penalità, la partita continua allora con 6 giocatori in acqua e 4 in panchina.

Un giocatore penalizzato con l'espulsione non potrà prendere parte alla partita successiva. L'espulsione viene applicata solo in casi estremi, in casi meno gravi può addebitare 2 minuti di penalità e pronunciare un'ammonizione, che faccia capire al giocatore che altre azioni contro il regolamento lo porterebbero all'espulsione. I due arbitri subacquei possono usare bombole ad ossigeno; il capo-arbitro dovrebbe usare un completo bianco, gli arbitri subacquei una maglietta nera oppure una muta da sub.

## **Partita**

All'inizio e durante l'intervallo della partita la palla viene posizionata in mezzo al campo sulla base della piscina. Le squadre si troveranno in acqua, ognuna al lato della propria porta. Ogni giocatore deve toccare con almeno una mano il bordo della piscina.

I giocatori del cambio devono stare sulla panchina del cambio, dove devono rimanere anche durante la partita. Il capo-arbitro dà inizio alla partita con un fischio lungo, non interrotto. In caso di falsa partenza, il tempo della partita deve essere fermato e l'arbitro deve nuovamente dare il fischio d'inizio. Il tempo ripartirà da zero.

Dopo ogni goal i giocatori devono tornare al proprio bordo della piscina, dopo il fischio la squadra che ha subito il goal attacca con la palla. Durante un'azione d'attacco, dopo un goal, la palla deve essere portata in maniera visibile fino all'altezza degli avversari e non si può nasconderla dietro la schiena, tra le gambe ecc...

Dopo un tiro di rigore se viene effettuato un goal la palla va a chi lo ha subito, altrimenti la partita ricomincia come all'inizio della partita, con la palla sul fondo, posizionata da un arbitro subacqueo. Se la partita è stata interrotta e nessun tiro libero o di penalità è stato assegnato, la palla verrà buttata in acqua dall' arbitro ("palla d'arbitro").

## **Durata della partita**

Una partita dura 2 tempi di 15 minuti ciascuno; l'intervallo dura 5 minuti nei quali le squadre effettuano il cambio campo. Gli arbitri subacquei non cambiano campo. Durante tutte le interruzioni il tempo viene fermato; se necessario il tempo della partita può essere allungato per la realizzazione di un tiro di penalità.

Se una partita in cui una delle due squadre deve vincere finisce in parità, si hanno tempi supplementari dopo un intervallo di 5 minuti: un tempo supplementare di 5 minuti si gioca secondo la regola del "sudden death". Se questo non porta al vantaggio di nessuna delle due squadre, si passa ai tiri di rigore. Le due squadre a turno tirano con 3 giocatori diversi e se il pareggio permane si continua a tirare a turno con giocatori diversi finché una squadra si porti in vantaggio.

Ogni squadra ha il diritto di chiedere un Time Out, della durata di 1 minuto. Il Time Out può essere richiesto solo dal capitano o dall'allenatore

Una "palla d'arbitro" viene tirata in acqua dal capo-arbitro in modo che nessuna squadra sia avvantaggiata, vicino alla metà del campo. E' vietato toccare la palla sopra la superficie dell'acqua. Se ciò avviene, gli arbitri concedono comunque un tiro libero.

## **Falli di gioco**

E' vietato:

1. Strappare/attaccare la maschera dell'avversario;
2. Strappare/attaccare il boccaglio dell'avversario;
3. Strappare/attaccare le pinne dell'avversario;
4. Attaccarsi o tirare il costume dell'avversario.

L'arbitro deve fare particolarmente attenzione su ciò che segue. E' vietato attaccarsi alle pinne dell'avversario. Non si possono spingere gli avversari più in profondità per darsi una spinta (se l'avversario porta palla non si considera il fallo), né dare schiaffi o calci o usare



troppa forza intenzionalmente. Non si può girare la testa dell'avversario o spingerla giù, né attaccarsi alla gola dell'avversario. E' vietato riprendere il gioco dopo un goal senza essere tornati alla posizione iniziale. E' vietato avere più di 6 giocatori per squadra in acqua contemporaneamente. E' vietato mandare la palla completamente sopra il pelo dell'acqua, ed attaccarsi alla porta con mani o piedi per spostarla. E' vietato afferrare un giocatore che non è in possesso di palla. La porta può essere coperta solo dal corpo del portiere, che non può trovare sul fondo o sulle pareti o addirittura sulla porta stessa un appiglio per mantenere una posizione fissa. Il portiere può toccare la porta per orientarsi, ma non può mettere alcuna parte del suo corpo dentro la porta (vedi foto a lato con la spalla del portiereeee inserita dentro il canestro); se però viene spinto dentro l'azione non è

fallosa. L'arbitro non può coprire la porta con le proprie pinne.

Qualora queste regole siano infrante l'arbitro concederà alla squadra che ha subito il fallo un tiro libero. Se la squadra ottiene un tiro libero nella propria metà campo di gioco, potrà realizzare il tiro dalla metà campo. Il giocatore che esegue il tiro libero non può spostarsi prima di aver passato la palla ad un altro giocatore; gli avversari devono rimanere ad una distanza di almeno m.2. Il tiro libero viene eseguito dopo il segnale dell'arbitro, entro 3 secondi, e la palla non può essere mandata direttamente verso la porta. Se il tiro libero non viene eseguito correttamente, ne verrà concesso uno all'altra squadra.

I falli gravi o ripetuti (contro giocatori o per sovrannumero di atleti in campo) sono puniti anche con penalità di tempo, oltre al tiro libero. L'arbitro può mandare in panchina i giocatori che hanno commesso il fallo per 2 minuti, nei quali si svolge il tiro di penalità. Il giocatore può prepararsi ad entrare gli ultimi 10 secondi di penalità, ma deve attendere il segnale dell'arbitro per rientrare in campo. Un giocatore in panchina per penalità non può essere sostituito da un giocatore del cambio. Il tempo di penalità termina prima solo se la squadra che gioca in sub-numero realizza un goal, ciò non vale nel caso dell'espulsione di un giocatore.

I falli del portiere o dei difensori davanti alla propria porta sono puniti con un tiro di rigore, che sarà eseguito da un giocatore davanti alla porta dell'altra squadra. L'attaccante deve partire da centro campo, ed ha 45 secondi dopo il fischio per fare goal; il portiere in apnea deve stare vicino alla propria porta. Sia l'attaccante che il portiere possono emergere più volte per riprendere fiato. Il tiro di rigore si può concludere :con il goal dell'attaccante, con la parata del portiere che deve portare la palla fuori dall'acqua con le mani, se scadono i 45 secondi di tempo. Durante il tiro di rigore un fallo del portiere viene punito con 2 minuti ed un nuovo tiro di penalità; un fallo dell'attaccante dà la palla all'altra squadra. Il portiere che difende la sua porta da un tiro di penalità non può attaccare l'avversario, o portarlo in superficie con la palla.