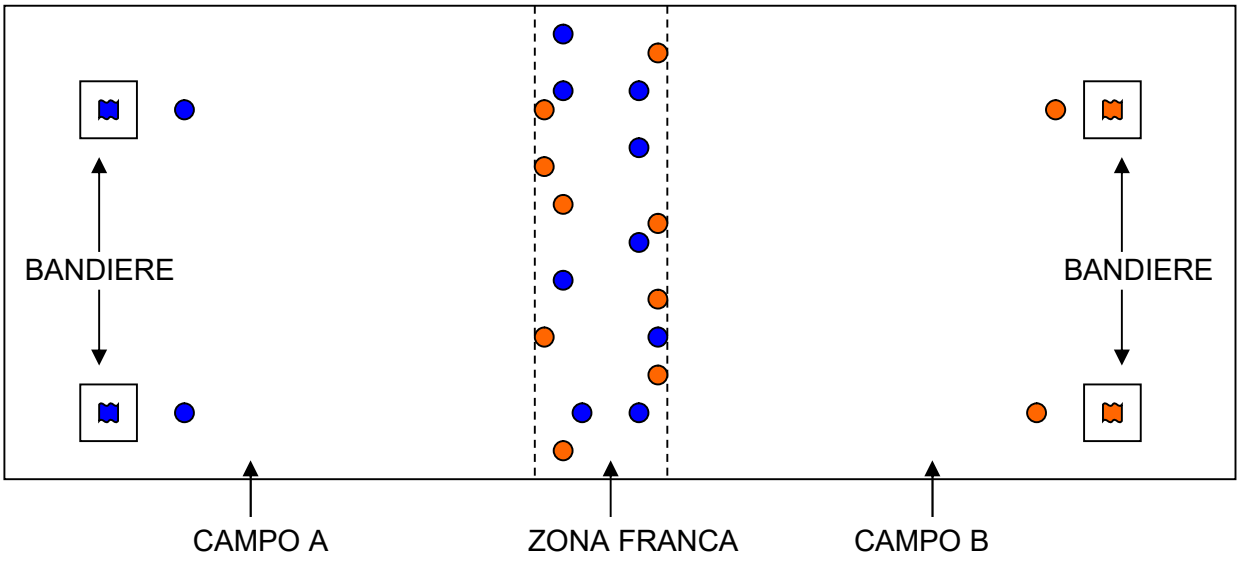
4 BANDIERE

SQUADRE IN CAMPO	2
GIOCATORI	20-40 PER SQUADRA (VARIABILE X DIMENSIONI CAMPO)
CAMPO	RETTANGOLARE
LINEE	LINEE DI CONFINE ZONA FRANCA (2 – 3 MT DI LARGHEZZA) QUADRATI DI BANDIERE (1MT DI LATO)
MATERIALE	QUATTRO BANDIERE (SOLO STOFFA)
TEMPO	PIU' MANCHE ALLA CONQUISTA DELLE BANDIERE

CAMPO



GIOCO

PRENDERE LE 2 BANDIERE AVVERSARIE E PORTARLE SENZA ESSERE PRESI ALL' INTERNO DELLA ZONA FRANCA

PER PRENDERE UNA AVVERSARIO BASTA TOCCARLO IN QUALSIASI PARTE DEL CORPO.

UN GIOCATORE DELLA SQUADRA A PUO' PRENDERE SOLO ALL' INTERNO DEL CAMPO A E PUO' SOLO ESSERE PRESO ALL'INTERNO DEL CAMPO B. UN GIOCATORE DELLA SQUADRA B PUO' PRENDERE SOLO ALL'INTERNO DEL CAMPO B ED ESSERE SOLO PRESO ALL'INTERNO DEL CAMPO A

NELLA ZONA FRANCA NESSUNO PUO' PRENDERE NESSUNO

INIZIO GIOCO (VALIDO PER OGNI INIZIO MANCHE)

TUTTI I GIOCATORI SI DISPONGONO ALL' INTERNO DELLA ZONA FRANCA, TRANNE 1 DIFENSORE PER OGNI BANDIERA CHE SI DISPORRA' A 2 MT DI DISTANZA DAL QUADRATO DI BANDIERA ASSEGNATO.

AL FISCHIO DELL' ARBITRO TUTTI I GIOCATORI ENTRERANNO IN GIOCO, PARTE A DIFENDERE LE PROPRIE BANDIERE, PARTE ALL'ATTACCO NEL CAMPO AVVERSARIO.
LA PARTE ATTACCANTE DI OGNI SQUADRA AVRA' IL COMPITO DI PRENDERE LE BANDIERE AVVERSARIE
LA PARTE DIFENSIVA DI OGNI SQUADRA AVRA' IL COMPITO DI IMPEDIRE CHE GLI AVVERSARI CONQUISTINO LE BANDIERE.
QUANDO UN GIOCATORE E' PRESO NEL CAMPO AVVERSARIO, DEVE FERMARSI CON LE BRACCIA APERTE NEL PUNTO IN CUI E' STATO PRESO.
POTRA' ESSERE LIBERATO DA UN QUALSIASI GIOCATORE LIBERO DELLA PROPRIA SQUADRA , CHE DOVRA' TOCCARLO A SUA VOLTA. A QUEL PUNTO SARA' NUOVAMENTE IN GIOCO E POTRA' CONTINUARE L'ATTACCO, LIBERANDO ANCHE ALTRI SUOI COMPAGNI PRESI, O TORNARE NELLA ZONA FRANCA PER PORTARSI IN DIFESA NEL SUO CAMPO.

REGOLE

I DIFENSORI DI UNA SQUADRA DOVRANNO RIMANERE SEMPRE AD UNA DISTANZA MINIMA DI 1 MT DAI PRIGIONIERI.
SE 2 O PIU' PRIGIONIERI SONO PRESI A DISTANZA DI BRACCIO POTRANNO METTERSI IN CATENA. LIBERATO UNO LIBERATI TUTTI.
LA BANDIERA PUO' ESSERE PASSATA DAL GIOCATORE CHE L'HA PRESA DAL QUADRATO DI BANDIERA AD UNO QUALSIASI DEI SUOI COMPAGNI LIBERI O IN CATENA CON LUI, SE PRESO..
LA BANDIERA NON PUO' ESSERE NASCOSTA.
ALL' INTERNO DEI QUADRATI DI BANDIERA I GIOCATORI NON POSSONO ESSERE PRESI.
SE UN GIOCATORE VIENE PRESO AD UNA DISTANZA TALE DALLA ZONA FRANCA DA POTER ENTRARE CON UN SALTO PIEDI UNITI, PUO' EFFETTUARE LA PROVA ED ESSERE LIBERO SE RIESCE.
LA MANCHE FINISCE QUANDO ENTRAMBE LE BANDIERE DI UNA SQUADRA SONO STATE PRESE E PORTATE ALL' INTERNO DELLA ZONA FRANCA DALLA SQUADRA AVVERSARIA.
AL FISCHIO DELL' ARBITRO CHE SEGNA LA FINE DELLA MANCHE I GIOCATORI PRESI PRIMA DEL FISCHIO DOVRANNO FERMASI NEL CAMPO AVVERSARIO IN MODO DA ESSERE CONTATI.
SE UN GIOCATORE PER SCAPPARE ESCE DALLE LINEE DI CONFINE E' AUTOMATICAMENTE PRESO.
IL PUNTEGGIO DATO DAI GIOCATORI PRESI SI ANDRA' A SOMMARE AL PUNTEGGIO DELLE BANDIERE CONQUISTATE.

PUNTEGGI

BANDIERA : 25 PUNTI
PRIGIONIERO : 1 PUNTO
DOVRANNO ESSERE DATE PENALITA' DAGLI ARBITRI ALLE SQUADRE PER PUNIRE LE SCORRETTEZZE IN CAMPO : GIOCATORI CHE PRESI NON SI FERMANO – DIFENSORI CHE STANNO ATTACCATI AI PRIGIONIERI, ECC.

CONSIGLI

OCCORRONO ALMENO 2 ARBITRI
GIOCO MOLTO VELOCE, NORMALMENTE VIENE SVILUPPATO IN MOLTE MANCHE DI BREVE DURATA.
OCCORRE INSISTERE SUL VALORE DELL' ONESTA DURANTE LA SPIEGAZIONE , REQUISITO FONDAMENTALE IN QUESTO GIOCO FORSE PIU' CHE IN ALTRI. UN GIOCATORE PRESO DEVE RIMANERE FERMO IN ATTESA DEL COMPAGNO CHE LO LIBERI