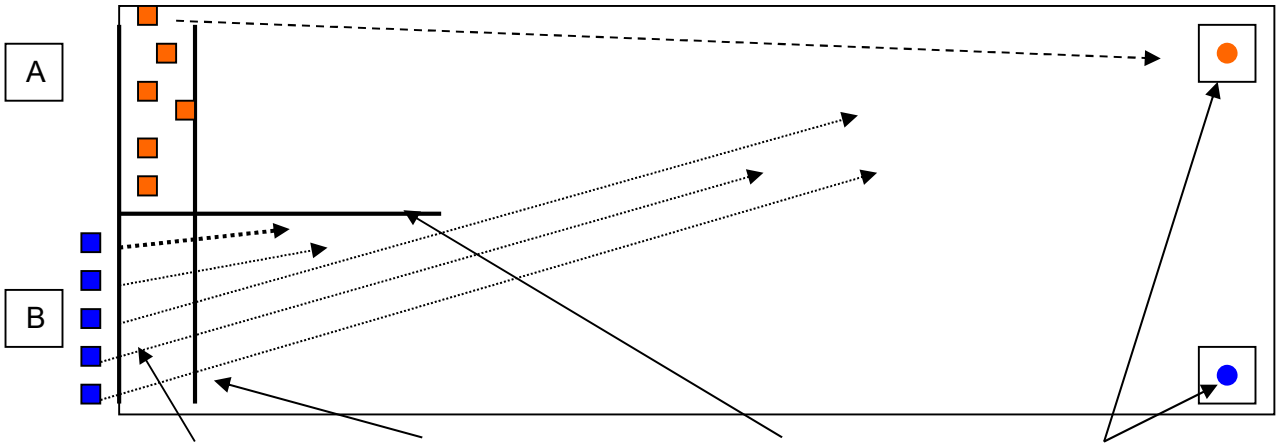
BANDIERA DOPPIA

SQUADRE IN CAMPO	2
GIOCATORI	10 – 15 PER SQUADRA
CAMPO	RETTANGOLARE
LINEE	LINEE DI CONFINE LINEA DI PARTENZA (LINEA DI CONFINE – LATO CORTO) LINEA DELLE FINTE (PARALLELA ALLA LINEA DI PARTENZA – A CIRCA 2 MT. DI DISTANZA) LINEA DI DIVISIONE (PERPENDICOLARE ED INTERSECANTE LA LINEA DI PARTENZA E LA LINEA DELLE FINTE – LUNGHEZZA PARI A CIRCA ¼ DELLA LUNGHEZZA DEL CAMPO) QUADRATI DELLE BANDIERE (AI 2 ANGOLI DEL CAMPO OPPOSTI ALLA LINEA DI PARTENZA – 1 MT DI LATO)
MATERIALE	2 BANDIERE (SOLO STOFFA)
TEMPO	SENZA LIMITE ALLLA CONQUISTA DELLA BANDIERA

GIOCO
PRENDERE LA PROPRIA BANDIERA E SENZA ESSERE PRESI PORTARLA OLTRE LA PROPRIA LINEA DELLE FINTE



LA SQUADRA CHE INIZIA IL GIOCO (A) DOVRA SCEGLIERE IL CORRIDORE CHE PARTIRA' PER PRIMO E CHE ANDRA' A PRENDERE LA BANDIERA.
AL FISCHIO DELL'ARBITRO I GIOCATORI DALLA SQUADRA 'A' AVRANNO A DISPOSIZIONE 10 SECONDI PER 'FINTARE' LA VERA PARTENZA DEL CORRIDORE – TALI FINTE DOVRANNO ESSERE ESEGUITE FRA LA LINEA DI PARTENZA E LA LINEA DELLE FINTE.
ENTRO I 10 SECONDI IL GIOCATORE PRESCELTO DOVRA' CORRERE A PRENDERE LA BANDIERA E TENTARE DI RIPORTARLA ENTRO LA PROPRIA LINEA DELLE FINTE.
SE DUE GIOCATORI DELLA SQUADRA CHE DEVE PARTIRE ESCONO DALLA PROPRIA LINEA DELLE FINTE LA SQUADRA PERDE IL TURNO E IL GIOCO PASSA AGLI AVVERSARI.
NEL MOMENTO IN CUI IL CORRIDORE 'A' ESCE DALLA PROPRIA LINEA DELLE FINTE TUTTI I GIOCATORI DELLA SQUADRA B POSSONO PARTIRE PER PRENDERLO, TOCCANDOLO.
I GIOCATORI CHE PRENDONO NON POSSONO TAGLIARE LA LINEA DI DIVISIONE.

SE QUALCHE GIOCATORE DELLA SQUADRA ‘B’, TRATTO IN INGANNO DALLE FINTE DEGLI AVVERSARI, SORPASSA LA LINEA DI PARTENZA PRIMA CHE IL VERO CORRIDORE ABBIA TAGLIATO LA LINEA DELLE FINTE , NON POTRA’ PRENDERE IL CORRIDORE, A MENO CHE NON RIENTRI DIETRO LA PROPRIA LINEA DI PARTENZA E RIPARTA.
QUESTO VALE ANCHE NEL CASO IN CUI UN GIOCATORE DELLA SQUADRA B TAGLI LA LINEA DI DIVISIONE PER PRENDERE IL CORRIDORE.

NEL MOMENTO IN CUI IL CORRIDORE , PRIMA O DOPO AVER PRESO LA BANDIERA, VIENE TOCCATO DOVRA’ FERMARSI NEL POSTO IN CUI E’ STATO PRESO.

A QUESTO PUNTO IL GIOCO PASSA ALLA SQUADRA B CHE SCEGLIERA’ IL CORRIDORE – FINTERA’ LA PARTENZA E TENTERA’ DI PRENDERE LA BANDIERA.

LE GIOCATE SI ALTERNERANNO COSI’ PER CHI CORRE E PER CHI PRENDE

NELLA PROPRIA SECONDA GIOCATA PER LA BANDIERA OGNI SQUADRA DOVRA’ QUINDI SCEGLIERE UN SECONDO CORRIDORE CHE DOVRA’ LIBERARE, TOCCANDOLO, IL PRIMO CORRIDORE PRESO (SE HA LA BANDIERA IN MANO) O TENTARE DI PRENDERE LA BANDIERA A SUA VOLTA, QUESTO PRIMA DI ESSERE TOCCATO E BLOCCATO DAGLI AVVERSARI

NEL CORSO DELLE VARIE GIOCATE IL CORRIDORE SI TROVERA’ A DOVER LIBERARE SEMPRE PIU’ COMPAGNI PRESI NELLE PRECEDENTI GIOCATE. I GIOCATORI LIBERATI POTRANNO A LORO VOLTA LIBERARE I COMPAGNI ANCORA PRIGIONIERI,

OGNI CORRIDORE DOVRA’ COMUNQUE TENTARE DI TORNARE DIETRO LA POPRIA LINEA DELLE FINTE , UNA VOLTA ESAURITO IL SUO COMPITO, IN MODO DA POTER FARE DA CORRIDORE UN’ALTRA VOLTA.

LA GIOCATA TERMINA QUANDO TUTTI GLI AVVERSARI O SONO STATI PRESI O SONO TORNATI DIETRO LA PROPRIA LINEA DELLE FINTE.

IL GIOCO TERMINA QUANDO UNA SQUADRA RIESCE A PORTARE LA PROPRIA BANDIERA DIETRO LA PROPRIA LINEA DELLE FINTE.

ATTENZIONE : LE GIOCATE, SENZA CONTARE QUELLE PERSE PER IRREGOLARITA’, DEVONO ESSERE PARI. SARA’ POSSIBILE QUINDI AVERE UN PUNTEGGIO DI PARITA’.

ALTRE REGOLE

LA BANDIERA NON PUO’ ESSERE NE’ LANCIATA NE’ PASSATA, QUINDI IL CORRIDORE CHE LA PRENDE DEVE PORTARLA FINO A FINE MANCHE
SE DUE O PIU’ GIOCATORI VENGONO PRESI VICINO (A DISTANZA DI BRACCIA) POSSONO METTERSI IN CATENA, LIBERATO UNO LIBERATI TUTTI
I GIOCATORI CHE PRENDONO NON POSSONO FARE ALTRO, NON POSSONO QUINDI ANDARE A LIBERARE I PROPRI COMPAGNI NELLA STESSA GIOCATA MA DEVONO ASPETTARE IL PROPRIO TURNO PER ANDARE IN BANDIERA.
LA LINEA DI DIVISIONE PUO’ ESSERE TAGLIATA DA CHI PRENDE NEL MOMENTO IN CUI IL PORTATORE DI BANDIERA AVVERSARIO SI TROVA NELLA ZONA DI CAMPO COMPRESA TRA LA LINEA DELLE FINTE E LA FINE DELLA LINEA DI DIVISIONE
IL PORTATORE DI BANDIERA HA LA FACOLTA’ DI PROVARE AD ENTRARE CON UN SALTO A PIEDI UNITI NELLA PROPRIA LINEA DELLE FINTE, NEL CASO IN CUI VENGA PRESO MOLTO VICINO AD ESSA
IL GIOCATORE DELLA SQUADRA IN BANDIERA CHE ESCE DAI CONFINI DEL CAMPO E’ AUTOMATICAMENTE PRESO

CONSIGLI

PER I CORRIDORI DI BANDIERA E' SEMPRE MEGLIO FARE ANCHE UN SOLO PASSO NELLA DIREZIONE DELLA PROPRIA LINEA DELLE FINTE PRIMA DI ESSERE PRESO, PIUTTOSTO CHE SCAPPARE NELLA META' CAMPO AVVERSARIA.

PER CHI PRENDE E' SEMPRE PIU' SICURO TOCCARE TUTTI I GIOCATORI AVVERSARI PRIMA DI TORNARE AL PROPRIO POSTO