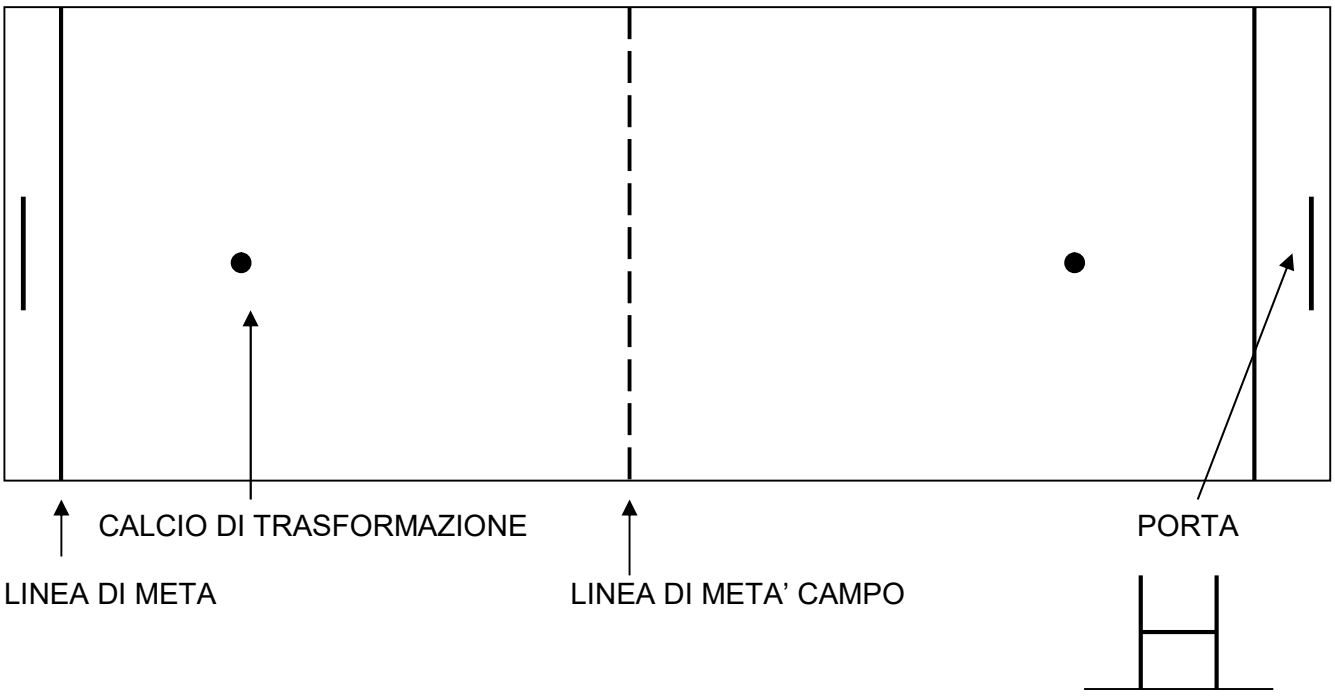
PALLA SCALPO

SQUADRE IN CAMPO	2
GIOCATORI	10-15 PER SQUADRA
CAMPO	RETTANGOLARE
LINEE	LINEE DI CONFINE LINEE DI META - PARALLELE ALLE LINEE DI CONFINE LATO CORTO LINEA DI META ' CAMPO PUNTI DI CALCIO DI TRASFORMAZIONE
MATERIALE	PALLONE DA RUGBY SCALPI (STRISCE DI TELA - 40 CM CIRCA) 2 PORTE CON I PALI CHE OLTEPASSANO LA LINEA DELLA TRAVERSA DI CIRCA 2 MT.
TEMPO	2 MANCHE DA 15/20 MIN CAD.



GIOCO

DEPOSITARE LA PALLA AL DI LA' DELLA LINEA DI META AVVERSARIA.
EFFETTUARE IL CALCIO DI TRASFORMAZIONE, CALCIANDO IL PALLONE OLTRE LA LINEA DELLA TRAVERSA NELLO SPAZIO COMPRESO FRA I 2 PALI.

INIZIO GIOCO

LE DUE SQUADRE SI DISPONGONO LUNGO LA PROPRIA LINEA DI CONFINE, OGNI GIOCATORE PORTERA' LO SCALPO (FASCIA DI TELA) INSERITA NEI PANTALONI IN CORRISPONDENZA DELLA SPINA DORSALE.

IL PALLONE DOVRA' ESSERE CALCIATO DA UN GIOCATORE DELLA SQUADRA OPPOSTA A QUELLA CHE VINCERA' IL SORTEGGIO PER IL POSSESSO INIZIALE, IL PALLONE DOVRA' SUPERARE LA LINEA DI META' CAMPO.

NEL MOMENTO DEL CALCIO LE 2 SQUADRE PARTIRANNO PER IMPOSSESSARSI DEL PALLONE E DOVRANNO TENTARE DI DEPOSITARLO DIETRO LA LINEA DI META AVVERSARIA SENZA ESSERE PRESI.

PER POTER BLOCCARE UN AVVERSARIO OCCORRERA' SCALPARLO, TOGLIERE CIOE' LA FASCIA DI TELA INSERITA NEI PANTALONI. CHI SCALPA L' AVVERSARIO ALZERA' LO SCALPO PRESO , L' ARBITRO INTERROMPERA' IL GIOCO ED IL POSSESSO DI PALLA PASSERA' ALLA SUA SQUADRA.

REGOLE

LA PALLA PUO' ESSERE PASSATA CON LE MANI DA UN GIOCATORE SOLTANTO A COMPAGNI POSIZIONATI DIETRO O IN LINEA CON LUI.
I PASSAGGI IN AVANTI POSSONO ESSERE EFFETTUATI SOLTANTO CON UN CALCIO.
LA PALLA NON PUO' ESSERE COLPITA AL VOLO CON MANI O PIEDI , MA DEVE ESSERE PRESA DA UN GIOCATORE E POI PASSATA
NON ESISTE ALTRO MODO DI FERMARE UN AVVERSARIO SE NON QUELLO DI SCALPARLO, OGNI CONTATTO FISICO E' VIETATO.
PER UN PASSAGGIO NON CORRETTO O PER UN FUORI O PER UNA SCORRETTEZZA IL GIOCO VERRA' FERMATO, LA PALLA PASSERA' ALLA SQUADRA AVVERSARIA E RIPRENDERA CON UNA RIMESSA IN GIOCO EFFETTUATA CON LE MANI O CON I PIEDI
LA PALLA DEVE ESSERE PORTATA DIETRO ALLA LINEA DI META', NON LANCIATA O CALCIATA.
DOPO UNA META IL GIOCO SI FERMA ED UN GIOCATORE QUALSIASI DELLA SQUADRA POTRA' TENTARE IL CALCIO DI TRASFORMAZIONE.
DOPO UNA META ED IL RELATIVO TENTATIVO DI TRASFORMAZIONE IL GIOCO RIPRENDE CON I GIOCATORI POSIZIONATI LUNGO LE PROPRIE LINEE DI FINE CAMPO, E SARA' LA SQUADRA CHE HA FATTO META A DARE IL CALCIO DI INIZIO, CON IL PALLONE CHE DOVRA' PASSARE LA META' CAMPO
SE UN GIOCATORE HA IL POSSESSO DI PALLA SENZA AVERE IL PROPRIO SCALPO BEN POSIZIONATO, L'ARBITRO FERMERA' IL GIOCO FACENDOLO RIPARTIRE NEL MOMENTO IN CUI LO STESSO GIOCATORE SARA' IN REGOLA

PUNTEGGI

META :	6 PUNTI
CALCIO DI TRASFORMAZIONE:	1 PUNTO

CONSIGLI

FATE TOGLIERE O INFILARE NEI PANTALONI FELPE, MAGLIETTE O MAGLIONI. LO SCALPO SI VEDRA' MEGLIO ED EVITERETE STRAPPI AGLI INDUMENTI
LO SCALPO DOVRA' SPUNTARE DAI PANTALONI PER I 2 TERZI DELLA SUA LUNGHEZZA, FATE UN CONTROLLO PER EVITAE GIRI NEI PASSANTI DEI PANTALONI O NODI STRANI CHE NE IMPEDISCANO LO SCORRIMENTO
SUGGERITE AI CAPITANI DELLE SQUADRE DI ASSEGNARE DEI RUOLI FISSI DI DIFESA E DI ATTACCO AI GIOCATORI, IN MODO DA CREARE UNA COPERTURA TOTALE DEL CAMPO