M.R. News

ROVERINO

SQUADRE IN CAMPO : 2

GIOCATORI : 5 – 10 PER SQUADRA (VARIABILE PER DIMENSIONI CAMPO)

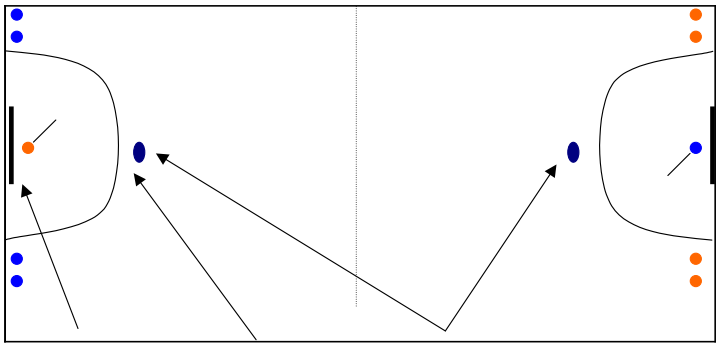
CAMPO : RETTANGOLARE

LINEE :

LINEE DI CONFINI CAMPO
LINEA DI CENTROCAMPO
LINEE DI PORTA
LINEE DI AREA SEMICIRCOLARI

MATERIALE :
2 BASTONI LUNGHEZZA CIRCA 1,5 MT.
1 CERCHIO DIAMETRO CIRCA 40 CM COSTRUITO CON CANNA PER INNAFFIARE
CORDA/CARTA/SCOTCH DA PACCHI…….

TEMPO : 2 MANCHES DA 15/20 MINUTI



Linea di porta **Area** **Punto di rigore**

GIOCO

Scopo del gioco : lanciare il roverino al proprio portiere in modo tale che quest'ultimo riesca ad infilzarlo con il proprio bastone. Ad inizio gioco i componenti della squadra si dispongono lungo la propria linea di fondo campo. Il portiere dovrà posizionarsi nella porta opposta alla parte di campo della propria squadra.

L'arbitro , fischiando l'inizio del primo tempo, lancia in aria a centro campo il roverino e le due squadre devono correre per prenderlo. I componenti di una squadra dovranno avvicinarsi all' area del proprio portiere tirandosi il roverino e cercando di prenderlo al volo. Una volta arrivati nei pressi dell'area dovranno lanciare il roverino al proprio portiere, che tentera' di infilzarlo con il bastone.

REGOLE

Un giocatore non puo' fare piu' di 3 passi con il roverino in mano.
Un giocatore non puo' tenere il roverino in mano per piu' di 5 secondi.
Ad ogni 'fallo' il gioco passa alla squadra avversaria che riprenderà tirando il roverino dal punto dell'irregolarità. Il portiere non puo' muoversi dalla linea di porta Nessuno all' infuori del portiere puo' stare dentro l' area Se un difensore entra nella linea di area viene decretato il rigore per la squadra attaccante Se un attaccante entra nella linea di area il roverino passa all' altra squadra che batterà il fallo, dal limitare di detta area. Non e' permesso tirare il roverino al proprio portiere raccogliendolo da terra, occorre quindi effettuare almeno 1 passaggio prima di tentare il tiro al portiere. Quando il portiere riesce ad infilzare il roverino viene assegnato 1 punto e l'altra squadra ricomincia il gioco dalla propria linea di fondo campo Non e' permesso strappare il roverino dalle mani di un avversario, se cio' avviene viene decretato il 'fallo' ed il gioco passa agli avversari. Nel caso in cui un roverino venga preso contemporaneamente da 2 avversari , il gioco viene fermato e viene effettuato il 'roverino a 2'. I 2 avversari si posizionano uno di fronte all'altro , l'arbitro tira il roverino in aria tra i 2 avversari ed il gioco ricomincia.
Nel caso in cui un portiere non riesca ad infilzare il roverino o questo finisca nell'area senza la possibilita' di essere ripreso, il gioco passa all'altra squadra che battera' dal limitare della linea di area.

E-Mail