



CLAN "BRASCA NOEL"
Gruppo Scout Bergamo 3°

TORNEO DI ROVERINO R/S 2008

Regolamento del gioco

1. Scopo del gioco

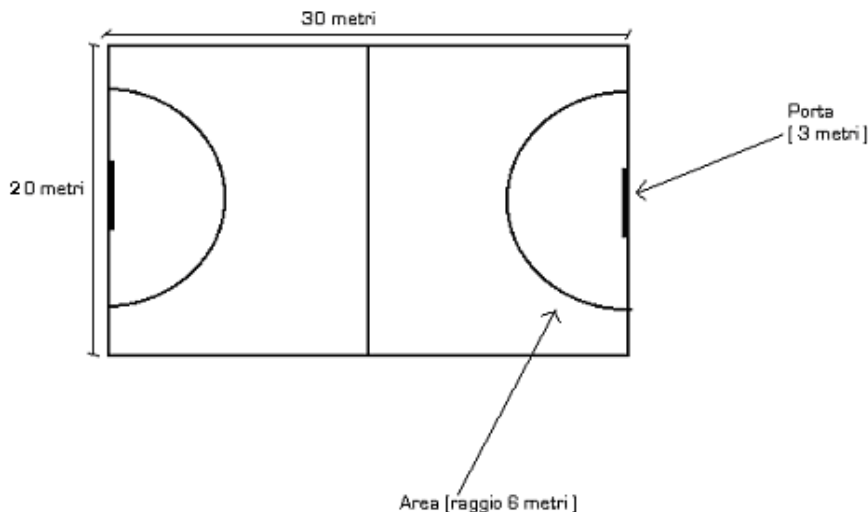
Il roverino è un gioco di squadra, all'aperto; si gioca con il roverino, cerchio di corda che i giocatori si devono passare. Lo scopo di ogni formazione è, nelle modalità specificate di seguito, quello di realizzare un numero di reti superiore a quello della squadra avversaria.

2. Generali sul gioco

Le squadre sono due, miste, così composte: in campo scendono 6+1 giocatori, di cui almeno tre di sesso femminile. In panchina è ammesso un numero illimitato di riserve, sempre appartenenti al medesimo Clan. Ogni squadra elegge un capitano.

Il roverino, l'oggetto che dà il nome al gioco, è un cerchio di corda opportunamente realizzato, che deve rispettare queste dimensioni: deve essere del diametro esterno di circa 24 cm *, e essere realizzato con corda di nylon (come quella da roccia) del diametro di 6-8 mm. Le partite del torneo si svolgeranno con questo tipo di roverino. Ogni Clan è invitato a realizzare un roverino di questo tipo, per potersi allenare. Ogni squadra dovrà presentarsi all'inizio del torneo con un proprio roverino per permettere il regolare svolgimento di più gare contemporaneamente. Il roverino dovrà avere le dimensioni e le caratteristiche il più possibile vicino alle regole sopracitate.

Il campo di gioco è così strutturato:



Misure indicative, suscettibili di minime variazioni in funzione della disponibilità del terreno

Ogni singolo incontro si svolge in due tempi di 15 minuti, con un intervallo di 5 minuti tra i due tempi. Per regolamentare le partite sarà presente un arbitro (ed in caso di disponibilità un guardalinee), il cui giudizio è sindacabile solo dai capitani delle due squadre.

* *Nota sulla misurazione di un roverino regolamentare:* Oltre alla misura del diametro esterno può essere utile, nella misurazione, un metodo meno convenzionale ma comunque molto pratico. Una volta realizzato deve essere accartocciato in modo che assuma una forma allungata. La lunghezza corretta dovrebbe essere attorno ai 30 centimetri (tre mani di una persona di media costituzione).



CLAN "BRASCA NOEL"
Gruppo Scout Bergamo 3°

3. Regole del gioco.

A. Inizio

Il gioco ha inizio con le due squadre allineate sulla propria riga di porta e con il roverino posto al centro del campo. L'arbitro fa un fischio lungo. Successivamente ne fa uno corto, e a quel punto le squadre possono partire per cercare di accaparrarsi il roverino.

B. Regole per il giocatore

Il giocatore può compiere, con il roverino in mano, un massimo di tre passi, intendendo con passo qualsiasi tipo di contatto fisico con il terreno, non necessariamente con i piedi (es., se un giocatore dopo il secondo passo cade, una volta rialzatosi non è autorizzato a fare un altro passo).

Il piede perno non è considerato come passo.

Il roverino, una volta preso il possesso, può essere tenuto in mano per soli 5/7 secondi, compreso il tempo necessario per muoversi.

Il giocatore con il roverino in mano non può essere toccato, perlomeno non intenzionalmente.

Non è concesso al giocatore in possesso di roverino farsi strada con il roverino agitandolo.

Se il roverino cade di mano al giocatore che stava cercando di afferrarlo (e quindi dopo che lo aveva già toccato), non può più raccoglierlo (**doppia**) pena la perdita del possesso del roverino da parte della sua squadra, ma può prenderlo un suo compagno di squadra.

C. Passaggi

Il roverino può essere passato a qualunque altro giocatore della propria squadra, compreso il portiere, ma non è valido il passaggio alla persona da cui si ha appena ricevuto il roverino (**lo scambio/tandem**).

D. Fuori e Rimessa

Il roverino è considerato "fuori" dall'area di gioco quando esce dalla linea esterna del campo per più della sua metà. Ogni controversia in questo senso sarà risolta insidiabilmente dall'arbitro.

Quando il roverino esce per un errore di un giocatore di una squadra, l'azione viene interrotta e passata all'altra formazione che la riprende con la rimessa laterale.

Il fuori si verifica anche quando la persona in possesso del roverino mette un piede fuori dal campo di gioco.

La rimessa viene effettuata nel punto in cui il roverino è uscito da un giocatore della squadra che prende possesso del roverino.

Tale giocatore non può prendere rincorsa né fare salti.

E. Fallo di piede

Viene considerato fallo di piede ogni tentativo non involontario di usare il roverino con i piedi (tirarlo, raccoglierlo). Non è considerato fallo di piede il roverino che cade accidentalmente sui piedi di qualsiasi giocatore, per esempio perché è scivolato di mano ad un giocatore durante un'azione.

F. Contesa

Si ha contesa del roverino quando due giocatori di squadre diverse prendono possesso contemporaneamente del roverino. In caso di controversie in questo senso la decisione finale spetta all'arbitro.

Se il possesso contemporaneo del roverino avviene tra due giocatori di una stessa squadra, il roverino lo tiene uno dei due giocatori, ma quest'ultimo non può passare al giocatore che ha preso il roverino insieme a lui.

La contesa viene effettuata dall'arbitro.

I due giocatori devono disporsi uno di fronte all'altro con le mani dietro la schiena guardandosi negli occhi.

Quando -e solo quando- l'arbitro lascia andare il roverino, i giocatori possono muoversi per prenderne possesso. Il gioco passa alla squadra il cui giocatore si impossessa del roverino.



CLAN "BRASCA NOEL" **Gruppo Scout Bergamo 3°**

Nel caso in cui i due giocatori riprendano il roverino contemporaneamente, la contesa viene effettuata una seconda volta. Dopo tre ripetizioni la contesa viene effettuata con tutti i componenti delle due squadre; per convenzione il roverino viene lanciato in aria.

G. Portiere

Il portiere, all'interno dell'area, può rubare di mano o semplicemente afferrare il roverino all'avversario, fermando così l'azione.

All'interno dell'area di gioco, il portiere con il roverino in mano, non ha limiti di passi né di tempo.

Al di fuori dell'area di gioco, il portiere è da considerarsi a tutti gli effetti un giocatore normale.

Dopo la rimessa da fondo campo, il portiere può riprendere il roverino dalla propria squadra.

H. Ostruzioni, sfondamenti

Si ha sfondamento quando:

-un giocatore urta in modo violento un giocatore della squadra avversaria che si trova fermo.

-un giocatore spinge il portiere, se questo si trova fermo o cerca volontariamente il contatto "rude" con l'estremo difensore.

In questi casi il gioco passa alla squadra che ha subito lo sfondamento.

Ostruzione può essere fatta regolarmente dal portiere nei confronti di chi sta per segnare (non è invece ammesso il placcaggio alla persona), ma non da un giocatore nei confronti del portiere.

I. Goal

Viene incrementato di un punto il risultato della squadra che realizza un goal.

Questa avviene quando il roverino viene depositato nella sua interezza per terra oltre la linea della porta avversaria.

Il roverino deve essere appoggiato, quindi non vale né lanciarlo, né lasciarlo cadere oltre la linea di porta.

E' possibile segnare correndo(quindi, se un giocatore ha già fatto i tre appoggi, non può poi entrare in porta e segnare).

E' consentito il goal in tuffo, quando questo non provochi sfondamento al portiere e quando il giocatore non abbia compiuto più di due passi (ricordare le regole dei passi, in cui ogni appoggio col corpo è considerato passo, quindi il tuffo diverrebbe il terzo passo).

Nel caso in cui il giocatore prende possesso del roverino con già un piede all'interno della porta questi non potrà segnare e il roverino viene direttamente passato al portiere che effettua la rimessa dal fondo come se fosse un semplice fallo laterale.

Dopo un goal, il roverino viene rimesso sulla linea di metà campo e le squadre si dispongono come per l'inizio del gioco.

L. Sostituzioni e TimeOut

E' consentito un numero illimitato di cambi, da concentrarsi al massimo in due momenti per tempo per squadra; chi viene richiamato in panchina può rientrare ancora in campo in un cambio successivo.

Le sostituzioni vanno segnalate preventivamente all'arbitro, e avvengono a gioco fermo.

E' concesso ad ogni squadra l'uso dei TimeOut, nella quantità di due per tempo, della durata massima di un minuto e mezzo.

M. Rigore

Il rigore viene assegnato ad una squadra quando il proprio giocatore, che si trova nell'area avversaria, con il roverino in mano, subisce fallo da parte del portiere o altro giocatore avversario.

Il rigore viene effettuato da un giocatore della squadra che ha subito fallo a partire da 3 metri dalla linea di porta. In area resta il solo portiere. Tutti gli altri giocatori restano fuori dell'area.



CLAN "BRASCA NOEL"
Gruppo Scout Bergamo 3°

Al fischio dell'arbitro, il giocatore parte verso la porta avversaria avendo la possibilità di fare 3 passi e 1 appoggio (in porta), rimangono invariate le restanti regole di gioco.

L'eventuale goal viene convalidato dall'arbitro.

Se il portiere riesce a parare, l'azione riprende, con il roverino in possesso alla sua squadra, con una rimessa da parte del portiere.

N. Varie

L'arbitro giudica sulle azioni della partita, e ogni sua decisione può essere contestata solo e solamente dai capitani delle due squadre. In ogni caso l'ultima parola in merito ad ogni questione spetta solo a lui.

Viene considerato fallo il creare ostruzione, quando cade il roverino, nei confronti di avversari che cercano di impossessarsene.

Parimenti è valutata come fallo l'entrata con i piedi sul roverino.

Non è ammesso l'uso di violenza in nessuna circostanza. Contrasti troppo rudi, spintoni, insulti e anche l'assunzione di un comportamento non rispettoso verso gli avversari o verso l'arbitro verranno puniti da parte dell'arbitro con la concessione di un fallo, con l'espulsione per un periodo che può andare da due a cinque minuti o può essere definitiva nel caso di persistenza di tali atteggiamenti o di comportamenti giudicati gravi dall'arbitro.

Il giocatore espulso non può essere rimpiazzato per tutta la durata dell'espulsione.

Buon Divertimento

Il Clan "Brasca Nòel"