

TRISPORT 2017 - REGOLE GIOCO JOLLY

(non necessariamente si svolgeranno con questo ordine)

PREMESSA

1. Il GIOCO JOLLY dovrà esser giocato da TUTTI i componenti della squadra.
2. Può capitare che in una serata si scontrino 2 squadre con diverso numero di iscritti, ma in alcuni giochi sarà necessaria la parità numerica e che, quindi, dei componenti della squadra in inferiorità giochino più di una volta nella stessa manche.
Ove specificato, la scelta di questi giocatori sarà fatta UNICAMENTE dall'arbitro, tramite SORTEGGIO, subito prima dell'inizio del gioco.
3. Il CAMPO DA GIOCO è quello del Calcio a 5.

BOWLING

Lo scopo del gioco è disporre, a mo' di staffetta, tutti i 10 birilli assegnati alla propria squadra in piedi e in fila nel punto stabilito (a terra saranno segnati dei punti, in fila, distanti mezzo metro l'uno dall'altro).

Al fischio dell'arbitro, che dà il via al gioco, partono contemporaneamente un giocatore per squadra. Il giocatore partito va a sistemare il primo birillo sul primo punto a terra, poi corre a recuperare uno dei due palloni posti sulla linea di fondo campo. Da quella posizione, con un tiro cerca di buttar giù più birilli possibile dell'altra squadra. Appena lanciato il pallone, qualunque sia l'esito del tiro, il giocatore lo deve recuperare, portare a posto e dare il via con un "cinque" al compagno successivo, che solo a quel punto può partire.

Nel caso ci siano uno o più birilli a terra, prima di metterne uno nuovo, il giocatore che parte dovrà rialzarne uno tra quelli caduti.

Durante il suo turno ogni giocatore può muovere un solo birillo.

Il gioco si svolgerà in 2 manche da 8 minuti, intervallate da 2 minuti di pausa. Se durante una manche una squadra posizionerà correttamente il 10° birillo, la manche termina.

VINCERÀ la squadra che alla fine, sommando gli esiti delle 2 manche, sarà riuscita a mantenere in piedi più birilli possibile (i birilli rimasti caduti non influiranno sul risultato finale). È POSSIBILE il pareggio.

I SALVAGENTE (necessario sorteggio dell'arbitro)

Si prepara un percorso lungo il quale vengono distribuiti i salvagente (4 per ogni squadra). Lo si percorrerà a mo' di staffetta.

Il corridore dovrà percorrere il più velocemente possibile tutto il percorso, Andata e Ritorno; all'ANDATA infilandosi ad uno ad uno i salvagente che incontrerà lungo il tragitto, 2 per gamba. Al ritorno sfilandoseli e rimettendoli nei punti in cui li aveva indossati. Infine, con un "cinque", darà il via al compagno di squadra successivo.

VINCE la squadra che impiega minor tempo nel fare il percorso. Si gioca al meglio di 3 staffette.

MEZZANOTTE DI FUOCO (necessario sorteggio dell'arbitro)

Le squadre si dispongono lungo le linee del fondocampo e assegnano un numero ai singoli giocatori, come al gioco del Fazzoletto. Nel centrocampo ci saranno due palloni di diverso colore: ogni pallone è riferito ad una squadra.

Quando l'arbitro chiama un numero, i giocatori chiamati corrono ognuno al suo pallone e cercano di colpirla a vicenda: il primo che colpisce realizza un punto. La palla avversaria è veleno, quindi se un giocatore la tocca, sia accidentalmente dopo un rimbalzo sia volontariamente per allontanarla, il punto va alla squadra avversaria.

Si possono chiamare fino a 5 numeri insieme. Nel caso di numeri multipli si giocherà 2vs2,3vs3, ecc: in questo caso ci si può passare la palla tra compagni. Chi viene colpito esce dal gioco e vince il punto chi elimina per primo tutti gli avversari. VIETATO colpire alla testa.

L'arbitro sceglie i numeri tramite sorteggio (con un sacchetto tipo Tombola), lasciando momentaneamente fuori quelli chiamati; ogni 3 chiamate vengono rimescolati tutti i numeri nel sacchetto.

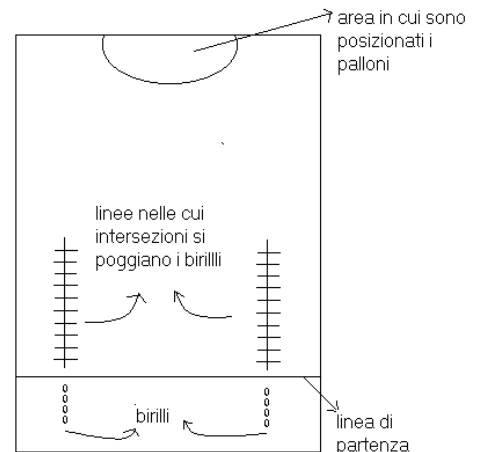
VINCE la squadra che per prima segnerà 10 punti.

PALLA SOPRA SOTTO META

Ogni squadra, disposta in fila indiana, fa passare la palla all'indietro dal primo giocatore all'ultimo, alternando il passaggio una volta sopra la testa e una sotto le gambe. Quando l'ultimo giocatore riceve la palla corre davanti alla fila per diventare il primo e così via, finché la palla non torna al giocatore che aveva cominciato il gioco.

Quest'ultimo, con la palla in mano, dovrà correre normalmente davanti alla sua squadra, pestare la linea di fondocampo (sul lato in cui si trova) e poi andare a fare metà nella parte opposta del campo, dove ci sarà un hula-hoop in cui mettere palla a terra.

VINCE la prima squadra che farà metà. Si gioca al meglio di 5 mete.



BERSAGLIO MOBILE

Le due squadre si alternano in 2 manche ciascuna di attacco e difesa, per un totale di 4 manche di 4 minuti ciascuna. La squadra in attacco si posiziona lungo un lato corto del campo, quella in difesa si distribuisce lungo i lati lunghi e avrà a disposizione 4 palloni.

Al via i giocatori che attaccano cominceranno a correre dalla loro linea (A) verso la linea opposta del campo (B), cercando di non farsi colpire dagli avversari, che lanceranno i palloni dai lati lunghi. Chi sarà riuscito ad arrivare dovrà aspettare che arrivi tutta la squadra prima di ripartire. Chi viene colpito invece dovrà tornare indietro e ricominciare. VIETATO colpire alla testa.

Ogni attraversamento vale 0,5 punti (es: in 10 riescono a correre da A a B, poi da B ad A ce la fanno solo in 7. Risultato: $(0,5 \times 10) + (0,5 \times 7) = 8,5$ punti).

VINCE la squadra che alla fine, sommando gli esiti delle 2 manche, avrà totalizzato il maggior numero di punti. È POSSIBILE il pareggio.

IMPORTANTE: a causa della dinamica del gioco la squadra più numerosa è oggettivamente svantaggiata. Quindi in ogni manche potranno giocare solo 12 giocatori per squadra (essendo 12 il numero minimo di componenti di una squadra richiesto all'iscrizione). Ogni squadra potrà scegliere liberamente quali componenti non far giocare per ogni singola manche, ma dovranno tener conto del fatto che ogni giocatore può restare fuori MASSIMO 1 MANCHE, in quanto tutti i componenti della squadra dovranno partecipare al Gioco Jolly.

UOMO DI CRISTALLO

Le due squadre si posizionano una per ogni metà campo e ci saranno 2 palloni in gioco. Ogni squadra, in segreto, dovrà comunicare agli arbitri quale dei loro giocatori farà la parte dell'Uomo di Cristallo.

Le squadre inizieranno a tirare la palla contro gli avversari, cercando di colpirli al volo. Un giocatore una volta preso diventerà prigioniero e dovrà spostarsi nella parte di campo dietro alla squadra avversaria. Un giocatore può diventare prigioniero anche nel caso in cui, tirando la palla, questa viene presa al volo da un avversario. Chi ha la palla in mano non può essere colpito. VIETATO colpire alla testa.

I prigionieri non possono eliminare gli avversari, ma possono esser liberati e tornare in gioco, se riescono a prendere al volo un eventuale passaggio dei loro compagni di squadra.

Lo scopo è cercare di colpire l'Uomo di Cristallo. Quando accadrà l'arbitro fermerà immediatamente il gioco e la manche verrà vinta dalla squadra che ha effettuato il lancio decisivo.

VINCE la squadra che riuscirà a colpire l'Uomo di Cristallo per 3 volte.

TRIS

Le due squadre, affiancate, a cui verranno assegnati 3 cinesini di un determinato colore, si mettono dietro una linea di fondocampo. Davanti a loro, sulla metà campo opposta, ci saranno 9 hula-hoop a formare lo schema 3x3 tipico del Tris (o "Tic Tac Toe"). Ogni squadra, all'inizio del gioco, deciderà quale rotazione di giocatori terrà durante il gioco e questa dovrà rimanere fissa.

Al via, a mo' di staffetta, parte un giocatore per squadra che andrà a piazzare uno dei propri cinesini nello schema 3x3. Fatto ciò tornerà indietro e con un "cinque" farà partire il compagno successivo che farà la stessa cosa, con lo scopo di fare Tris. Se non si riesce a fare Tris dopo le prime 3 mosse, i giocatori che partiranno dopo dovranno spostare i cinesini, sempre uno alla volta, all'interno dello schema.

La squadra che per prima fa Tris vince 1 punto.

VINCE la squadra che raggiungerà 10 punti.

BOCCE E BOCCINO (necessario sorteggio dell'arbitro)

Le due squadre si alternano in 2 manche ciascuna di attacco e difesa, per un totale di 4 manche. A centrocampo ci saranno 2 palloni distanti tra loro un metro. Le squadre si posizionano lungo lo stesso lato corto del campo: quella in difesa pronta a correre, quella in attacco con 3 giocatori (un lanciatore e due di supporto). L'attaccante dovrà lanciare la palla cercando di farla passare tra i 2 palloni a centrocampo, senza toccarli. Se la palla passerà correttamente tra i palloni, l'attacco prende 1 punto. Se la palla passa fuori son 0 punti. E via con il lancio successivo.

Diverso il discorso se la palla tocca uno dei due palloni. A quel punto la squadra in difesa dovrà partire di corsa verso il lato opposto del campo, cercando di non farsi colpire dai 2 attaccanti di supporto, che nel frattempo correranno anche loro per prendere i 2 palloni al centro e tirarli contro gli avversari. Ogni avversario colpito è 1 punto in più.

VINCE la squadra che alla fine, sommando gli esiti delle 2 manche, avrà totalizzato il maggior numero di punti.