



UNIVERSITÀ
DI FOGGIA

Manifestazione sport non convenzionali e sport tradizionali

REGOLAMENTO GIOCHI



I 4 CANTONI

Il campo è di forma quadrata. I quattro angoli del quadrato devono essere segnalati con dei cerchi. Si sorteggia chi sta in mezzo al quadrato, mentre gli altri quattro giocatori si mettono agli angoli del campo di gioco. Al "via" chi sta negli angoli deve scambiarsi il posto velocemente. Il giocatore al centro deve cercare di conquistare uno degli angoli rimasti momentaneamente vuoti. Chi perde il posto deve andare al centro del quadrato.

Il giocatore al centro ha 1 minuto come tempo massimo per cercare di occupare un cerchio; se riesce ad occupare un cerchio conquista 1 punto per la propria squadra altrimenti il punto è assegnato ai "cantoni". Il gioco continua invertendo le posizioni.

TIRO ALLA FUNE

Due squadre. Il peso dei componenti delle due squadre deve essere uguale per evitare sbilanciamenti a favore di una squadra rispetto all'altra. Il gioco inizia al Via dell'arbitro che segnala gli eventuali falli commessi. Nel tiro alla fune si vince quando una squadra riesce a tirare l'altra oltre la linea che divide il campo a metà, oppure se la squadra avversaria commette tre falli, come cadere o sedersi o stratonare violentemente la fune in modo da far cadere l'avversario.

La squadra che tira quella avversaria dalla propria parte conquista 1 punto entro un tempo massimo di 30 secondi.

BATTAGLIA DELLA PETEKA

Il campo di gioco (10x20 mt) è diviso centralmente da una riga di delimitatori. Ogni componente della squadra ha una peteka in mano. Al segnale le peteke devono essere lanciate nel campo avversario, cercando di liberare il proprio campo da tutte le peteke. Al termine del tempo stabilito (2 minuti) la squadra che avrà nel proprio campo meno peteke vince. Si gioca al meglio dei 3 set.

CORSA A TRE GAMBE

La coppia sarà legata all'altezza delle caviglie da un nastro, deve percorrere la distanza di 10 mt senza staccarsi. La coppia che raggiunge per prima il traguardo conquista il punto.

TIRO A SEGNO

Ogni giocatore dalla posizione prona, utilizzando un “fucile di legno” deve colpire il bersaglio composto da bottigliette di plastica poste ad una distanza di 3 mt
Ad ogni bottiglietta colpita si conquista 1 punto.

RUBA BANDIERA

Una linea retta al centro di un campo determina le aree delle due squadre sfidanti. I giocatori di ogni squadra si allineano a bordo campo del proprio spazio e, ad ognuno di essi, viene assegnato un numero in ordine progressivo. Il porta-fazzoletto sta in piedi nel centro e tiene con la mano un fazzoletto o qualcosa di simile, con il braccio teso in avanti. Questo chiama poi un numero qualsiasi. Entrambi i giocatori delle due squadre corrispondenti al numero chiamato devono correre verso di lui per rubare il fazzoletto o prima che lo faccia l'altro, tornando poi all'interno della propria casa senza essere toccati dall'avversario, o, se non si riesce ad afferrare la bandiera per primo, toccando l'altro giocatore prima che arrivi nella sua casa. Alla squadra del giocatore che ruba la bandiera spetta il punto.

CORSA CON I SACCHI

Il giocatore infila gli atri inferiori in un sacco e saltellando deve raggiungere il traguardo. Chi vince conquista 1 punto.

KIN – BALL

In campo si sfidano 3 squadre con pettorine differenti e sono formate da 3 giocatori.
A turno i giocatori di una squadra colpiscono il pallone con l'obiettivo di farlo cadere a terra nel campo, mentre gli avversari cercano di impedirlo. La squadra che mette in gioco la palla deve prima “chiamare” il colore della squadra che dovrà prenderla. Chi riceve può salvare la palla in qualsiasi modo per poterla bloccare. La palla è sostenuta da due giocatori mentre il terzo la lancia.
Se la palla tocca terra il punto è assegnato alla squadra che ha lanciato.
Vince la squadra che al termine dei 3 tempi di 5 minuti ciascuno, ha realizzato più punti.

SITTING VOLLEYBALL

Il campo largo 6 mt e ungo 5 mt è diviso da una rete bassa. La squadra è formata da 6 giocatori che occuperanno il proprio campo da seduti. Lo scopo del gioco è quello di far passare la palla al di sopra delle rete cercando di farla cadere nel campo avversario. La palla deve essere giocata con le mani e sono ammessi al massimo 3 tocchi ma ogni giocatore deve sempre rimaner seduto.
Si conquista il set quando si raggiungono 10 punti. Si gioca al meglio dei 3 set.

ULTIMATE FREESBY

Due squadre, sette contro sette, vince la partita quella che arriva per prima a 15 punti.
La squadra che attacca cerca di avanzare attraverso passaggi, ma chi è in possesso del disco non può correre.
La durata delle partite è di 10 minuti.
È punto quando il componente di una squadra dell'attacco riceve un passaggio dentro l'area di meta avversaria. Non è permesso il contatto fisico, per cui la squadra che difende cerca di intercettare il disco o indurre all'errore la squadra che attacca. Se l'attacco perde il possesso del disco, cambiano i ruoli “attacco/difesa”. Dopo ogni punto segnato si cambia campo e si possono cambiare tutti i giocatori.