



TORNEO DEGLI OGGETTI CHE SCOTTANO

Il **Torneo degli oggetti che scottano** è un gioco particolarmente adatto alle organizzazioni giovanili ed agli oratori. Per la breve durata di ogni partita, può essere disputato nell'arco di poche ore.

CAMPO DA GIOCO

AREA DI DIFESA			AREA DI DIFESA
SQUADRA ROSSA			SQUADRA BLU

Il campo da gioco è diviso in quattro settori paralleli corrispondenti a quelli delimitati dalle righe bianche nei campi di calcetto (calcio a cinque).

SQUADRE

Ogni squadra è composta da sei giocatori, di cui tre attaccanti e tre difensori.

In ogni partita, i giocatori di ogni squadra saranno contraddistinti da un nastro del medesimo colore e diverso dal colore adottato dalla squadra avversaria. I difensori porteranno il nastro legato al polso sinistro mentre gli attaccanti lo porteranno nella parte alta del braccio destro.

I difensori possono muoversi e portare gli oggetti dalla propria area di difesa a quella immediatamente contigua mentre gli attaccanti possono spaziare per tutto il campo con l'esclusione della propria area di difesa.

Ogni giocatore può portare con sé un solo oggetto per volta.



OGGETTI

Per giocare è necessario disporre di ventiquattro oggetti che possono essere di varia foggia e forma ma non devono costituire un pericolo per i giocatori.

Possono essere: secchi, birilli, anelli di plastica, cerchi per l'*hula hoop*, canestri, quaderni, cartelle, capi di abbigliamento, pennarelli *etc.*

DURATA DEL GIOCO

Ogni partita dura cinque minuti.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

All'inizio del gioco gli oggetti vengono disposti sulla linea che delimita la metà campo. Al momento del fischio dell'arbitro, gli attaccanti devono trasportare gli oggetti, uno alla volta, nell'area di difesa della squadra avversaria. I difensori, invece, hanno il compito di sgombrare l'area di difesa della propria squadra trasportando gli oggetti, uno alla volta, nell'area contigua ad essa.

Il compito degli attaccanti, quindi, è quello di trasportare quanti più oggetti possibili nell'area di difesa avversaria mentre il compito dei difensori è quello di sgombrare la propria area di difesa.

Nessun giocatore può fare ostruzionismo o impedire ad un giocatore avversario di avanzare o depositare per terra l'oggetto che trasporta o contendere un oggetto ad un altro giocatore.

Un oggetto può essere preso da un giocatore per essere trasportato solo quando è posato a terra e nessun altro giocatore lo sta toccando.

Gli oggetti non si possono lanciare né possono essere fatti rotolare né possono essere trascinati per terra. Devono, inoltre, essere depositati a terra e non lasciati cadere.



CONCLUSIONE DEL GIOCO

Al fischio che indica la fine del gioco, tutti i giocatori si fermano restando nella posizione in cui si trovano e con in mano gli oggetti che stanno trasportando.

L'arbitro quindi procederà al conteggio degli oggetti che sono depositati in ognuna delle aree di difesa delle squadre.

Se un oggetto è poggiato per terra e il difensore lo sta toccando oppure se l'oggetto viene tenuto sollevato da un difensore, anche al di fuori dell'area di difesa, esso viene incluso del computo finale dell'arbitro.

Non vengono inclusi nel computo, invece, gli oggetti tenuti in mano dagli attaccanti o ancora toccati dagli attaccanti, anche se poggiati a terra.

Vince la squadra che si ritroverà un numero minore di oggetti nella propria area di difesa.

Alla conclusione di ogni partita è necessario registrare il numero di oggetti in ognuna delle aree di difesa delle due squadre. Essi varranno da penalizzazioni per eventuali spareggi, senza la necessità di disputare nuove partite.

ARBITRO

L'arbitro dovrà avere con sé un cronometro, un taccuino ed una matita per prendere appunti.

PENALITÀ

Per ogni infrazione, soprattutto quelle ostruzionistiche, l'arbitro potrà infliggere una penalità appuntandola sul proprio blocco degli appunti. Ognuna di esse varrà come penalizzazione nel computo finale. Equivarrà ad avere un oggetto in più nella propria area di difesa.