



## ROVERINO

### SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți în două echipe, se înfruntă în a reuși să ducă în spatele porții adverse un colac de coardă, numit roverino. Colacul este aruncat, deoarece nu se poate merge cu el în mână.

### MATERIALE

O panglică colorată pentru a marca terenul de joc; colacul de coardă sau un tub flexibil și moale (este bine să existe un altul de schimb, în cazul în care primul se rupe), un fluier.

### PREGĂTIRE

Se ia o funie de nailon lungă de circa 10 metri și groasă de un deget. Cu un capăt al ei se formează trei inele largi, cât palma mâinii unui adult. La extremități se face un laț. Se răsucește coarda, de jur împrejurul inelului, lăsând liber lațul și celălalt capăt. Terminată răsucirea, coarda se trece prin laț și se trage cu putere capătul rămas liber, până ce lațul intră complet între rotocoalele inelului. După ce este verificată închiderea, se pot tăia părțile în plus. Roverinul poate fi făcut folosind un tub de cauciuc lung de circa o jumătate de metru. Se taie cele două capete în așa fel încât să poată fi băgate unul în altul, suprapunându-le ușor. Se leagă închiderea cu scotch răsucit de câteva ori de jur împrejur. Dacă este cazul, se poate acoperi întregul inel cu aceeași panglică fină, pentru a obține un cerc foarte rezistent. Se delimitează un teren dreptunghiular și pe laturile scurte se marchează două porți. Jucătorii se împart în două echipe.

### CUM SE JOACĂ

Jucătorii câștigă un punct atunci când reușesc să ducă roverinul dincolo de linia de poartă. Fiecare echipă alege un portar care se așează pe linia porții. Acesta, pentru a evita ca adversarii să câștige un punct, încearcă să atingă colacul. Dacă reușește, acțiunea se oprește. Portarul poate ieși de pe linia porții, dar nu poate depăși o treime din propria jumătate de teren. Nu se pot face pași atunci când sunt în posesia roverinului. Sunt admiși trei pași doar dacă sunt în cursă. Odată luat colacul, jucătorul se oprește în locul în care se află și încearcă să îl arunce imediat unui coleg din propria echipă. Nu se poate sta pe loc cu colacul în mână mai mult de cinci sau zece secunde (la discreția conducătorului de joc). Odată timpul expirat, animatorul de joc fluieră și jucătorul predă colacul unui adversar. Acesta se îndreaptă spre o latură a terenului și se oprește imediat ce a depășit linia terenului. De aici aruncă colacul și reîncepe o nouă acțiune. Pentru a începe o nouă acțiune, trebuie neapărat să aștepte fluierul conducătorului de joc. Dacă acest lucru nu se întâmplă, se pierde dreptul de a arunca și iau adversarii rândul de a arunca. Colacul poate fi luat interceptându-l în timpul aruncării sau adunându-l de pe jos. Cine îl ia primul, îl poate arunca imediat unui coleg, încercând să se apropie tot mai mult de poarta adversă. Colacul se aruncă astfel: se apucă colacul cu o mână și se lansează ca un disc. Apucarea lui se poate face în orice fel. Pentru a câștiga un punct este voie (de fapt, de multe ori este singurul mod) să plonjeze dincolo de linia porții. Ori de câte ori se câștigă un punct, fiecare echipă trece în propria jumătate de teren și portarul care a primit gol relansează colacul, reîncepând, astfel, o altă acțiune. Dacă doi jucători iau, în același timp, colacul, animatorul de joc face alegerea. Cei doi se așează unul



lângă altul, puțin oblic, animatorul fluieră și lansează în sus colacul, cine îl prinde primul, continuă jocul, aruncându-l unuia din colegii de echipă. Dacă, în timpul unei aruncări, colacul cade dincolo de liniile de demarcație ale terenului, repunerea în joc este făcută de echipa adversă jucătorului care l-a aruncat afară. Jucătorii pot fi marcați de adversari, dar trebuie ca aceștia să păstreze o distanță de trei pași. Fiecare infrațiune gravă este considerată fault și colacul trece la adversari. După trei faulturi, un jucător este eliminat din joc. O partidă are două reprize (cu o scurtă pauză între ele), urmată de schimbarea de teren și de poartă.

### ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul partidei, a însumat cel mai mare număr de puncte.

### VARIANTE - INDICAȚII

În ciuda numărului mare de reguli, în realitate, jocul este foarte simplu și atrăgător. Pentru caracteristicile lui, este adaptat pentru echipe și turnee. Jocul dezvoltă mult aptitudinile fizice (alergare, promptitudine, prindere, aruncare, reflexe etc...) și întărește pe cele morale, cum ar fi loialitatea și jocul de echipă.