

Palla murata

Ut unum sint

regolamento

I giocatori

Il giuoco della Palla Murata si disputa fra due squadre di sette giocatori ciascuna.

Quattro possono essere al massimo le riserve in panchina.

I ruoli del gioco sono:

- 1 Mandarino
- 1 Battitore
- 1 Spalla (centrocampo)
- 1 Ala sinistra
- 1 Ala destra
- 2 Terzini difensori

Fra questi si sceglie un Capitano e un Co-Capitano a preferenza dei giocatori

Lo Sferisterio Il campo da gioco

Il campo da gioco è un rettangolo di circa 100x20 metri.
Su un lato lungo, sta il cosiddetto MURO D'APPOGGIO.

Il campo è suddiviso longitudinalmente da una linea a terra che divide il campo in due aree uguali, dette base delle squadre.

Ogni base è dotata di un TRAMPOLINO, una pedana dalla quale il battitore prende slancio per la battuta. Il trampolino è collocato subito fuori dalla linea di fondo campo.



La suddetta linea di fondo campo è anche quella che fa da riferimento per le cosiddette "VOLATE FUORI CAMPO".

Dalla parte opposta al muro d'appoggio il campo è delimitato da linea laterale.

Il bracciale e il pallone

Il bracciale è l'attrezzo con cui i giocatori colpiscono il pallone. È un cilindro cavo in legno con una impugnatura all'interno per la presa del giocatore.

Esteriormente il bracciale può essere decorato a piacimento, anche con prominenze e denti di varia misura.



Il pallone deve essere realizzato in cuoio per il peso di circa 350 grammi, diametro di circa 15 centimetri.

Regole del gioco

La partita si divide in "trampolini".

Ad ogni trampolino si cambia campo.

Ogni partita può contare più trampolini
in un numero da determinarsi a piacimento
prima dell'inizio del gioco.

I giocatori non possono
abbandonare i limiti del campo.

I punti si contano così: 15-33-40-50 (gioco)

Caccia 50 punti

Volata fuori campo 50 punti.

Il punto si segna normalmente
se la palla cade nel campo avversario

senza essere rimandata

al volo o di primo rimbalzo.

Se il pallone esce dalla linea laterale

o da sopra il muro d'appoggio

è fallo e il punto viene assegnato

alla squadra avversaria.

Se la battuta o la rimessa

non supera la linea mediana

è fallo e il punto è assegnato

alla squadra avversaria.

La caccia

Se dopo un rimbalzo la palla viene afferrata e bloccata,
sul posto si segna una caccia che viene indicata da una bandierina.

Questa è una possibilità a favore della squadra
che ha bloccato la palla per fare punti al trampolino successivo.

Al cambio di campo le cacce possono essere
recuperate dalla squadra che le ha segnate,
infiltrandosi nel campo avversario.

I giocatori possono infiltrarsi uno alla volta nel campo avversario
per recuperare le cacce.

I difensori avversari possono impedirlo come di seguito.

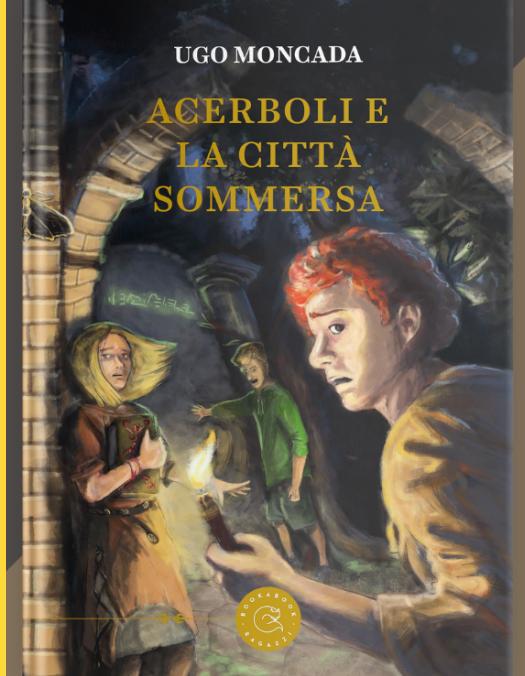
Per recuperare la caccia,

il giocatore deve bloccare la palla lanciata dai propri compagni
con la caccia alle spalle.

Se un difensore avversario si interpone fra l'infiltrato e la caccia
o impedisce all'infiltrato di afferrare la palla al volo
questa rimane dov'è.

Vittoria

Alla fine di tutti i trampolini disputati vince chi totalizza più punti.



Trovi le vicende
del Torneo di Palla Murata di Acerboli
in "Acerboli e la Città Sommersa"

romanzo fantasy
di
Ugo Moncada

Ulteriori informazioni su
www.acerbolisage.it



Scan to buy
Acerboli