

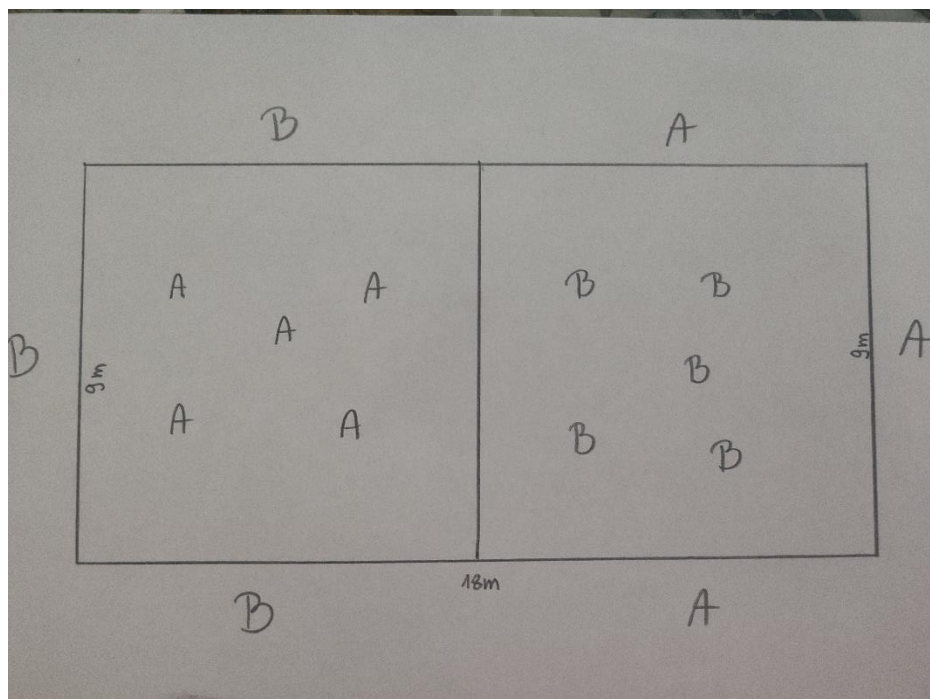
Cztery ognie – zasady gry

W grze biorą udział dwie drużyny: drużyna A i drużyna B po 8 zawodników w każdej.

Boisko wymiary: 18m długość i 9m szerokość, w połowie długości boiska linia środkowa dzieląca boisko na dwa równe kwadraty o boku 9m.

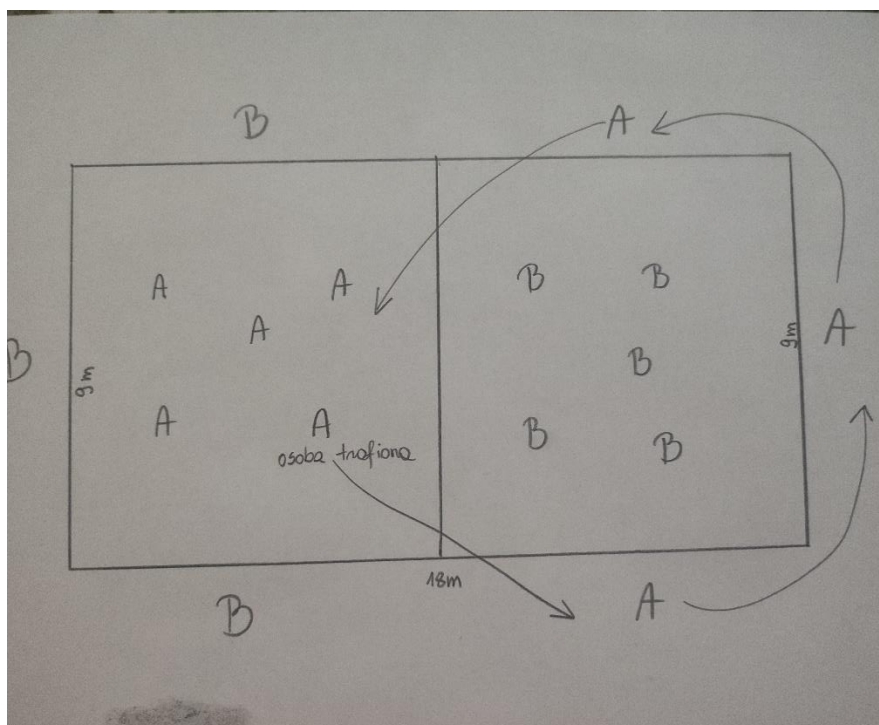
Gra odbywa się miękką piłką.

Zespoły ustawiają się naprzeciw siebie na boisku po 5 zawodników wewnątrz boiska i 3 zawodników obstawia linie końcową i boczne zespołu przeciwnego.



Celem gry jest trafienie jak największej liczby osób z drużyny przeciwnej. Trafienie następuje wtedy, kiedy piłka lotna rzucona przez zawodnika jednej drużyny w kierunku zawodnika drużyny przeciwnej dotknie osobę z tej że drużyny. Trafienie uważa się za spełnione kiedy piłka po dotknięciu osoby upada na podłoże. W sytuacji, kiedy piłka dotyka osobę i osoba stojąca obok złapie tę piłkę wówczas trafienie nie jest spełnione. Jeżeli piłka dotyka dwóch osób po kolei i upada na podłoże to tylko pierwsza osoba uważana jest za trafioną. Osoba trafiona piłką przechodzi na prawą stronę boiska przeciwnika, ta osoba, która stała za linią boczną po prawej stronie przeciwnika przesuwa się za linię końcową, osoba z

linii końcowej przesuwa się za linię boczną po lewej stronie, a ta osoba, która stała po lewej stronie wchodzi na boisko. W ten sposób dokonujemy zmian rotacyjnych poza liniami bocznymi i końcową przeciwnika. Po trafieniu osoby grę kontynuuje drużyna, której zawodnik został trafiony. Można rzucać i podawać piłkę do zawodników swojej drużyny.



Schemat przejść po trafieniu zawodnika piłką.

Oczywiście przed piłką można uciekać lub ją łapać. Nie można jednak uciec poza wyznaczony teren gry. Zawodnicy stojący po za liniami wyznaczającymi boisko przeciwnika nie mogą wejść na pole przeciwnika, a także nie mogą zabrać piłki, która znajduje się w polu przeciwnika, dopiero kiedy piłka wyjdzie poza linię można ją przechwycić i wykonać rzut.

Wygrywa zespół, który jako pierwszy uzyskał 11 punktów tzn. że 11 razy trafił zawodników po przeciwnej stronie. Przy uzyskaniu wyniku 10:10 punkt 11 jest punktem granicznym.

System rozgrywek zostanie ustalony po zakończeniu rejestracji zgłoszeń.

Gramy bez przestojów, ponieważ środek hali będzie wolny do rozgrzewki.