



Lëtzebuenger
Guiden a Scouten

Roverino

Roverino ass ee Spill wat vill bei de Scouten an anere Länner gespillt gëtt. Kenne geléiert hu mir d 'Spill an Éisträich.

Fir Roverino ze Spille brauch ee kee Ball mee ee Roverino deen aus engem Seel zesumme gekniet gëtt. Hei eng Uleedung wei een sou ee Roverino maache kann. Den Duerchmiesser vum Krees soll ongeféier 24 cm sinn.



Lëtzebuenger Guiden a Scouten
ProgrammEkip
5, rue Munchen Tesch – L-2173 Luxembourg
lgs.lu - Email : progrmm_ekipp@lgs.lu



E grouse Merci un eis Sponsoren

lalux

**VOYAGES
VANDIVINIT**
Reizen mat Stil

BIL
BANQUE
INTERNATIONALE
A LUXEMBOURG
1859



Lëtzebuenger
Guiden a Scouten

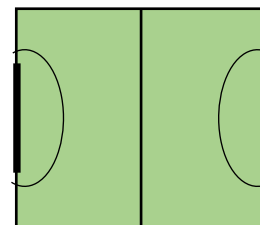
Spillerklärung

Et brauch een 2 Ekippen. All Ekip wiert een Kapitän an ee Kinnik. Am beschten designéiert een och een Arbitr. Gewonnen huet déi Ekip déi di meeschten Punkten gesammelt huet.

Spillfeld:

Et ass ee Spill fir dobaussen ze spillen am beschten op enger relativ riichter Wiss. D`Spillfeld ass rechteckeg an d` Längt vum Spillfeld soll ongeféier duebel sou laang si wéi breet. Typesch Gréisst ass 40 Meter x 20 Meter. Zeechnen kann een d`Spillfeld mat Seeler oder rout-wäissem Bändchen.

Op deenen 2 Breeten ass een Goal vun ongeféier 3 Meter ugezeechent virdrun soll een en Hallefkrees anzeechnen dat ass eng Zon wou nëmmen den Kinnik dierf drastoen.



Ufank vum Spill:

Am Ufank vum Spill stinn d`Spiller vun deenen 2 Ekippen an hirem Deel vum Spillfeld. Just den Kinnik steet an der Zon op der anerer Säit vum Terrain. Den Arbitr schéisst de Roverino riicht an d`Luucht an d`Spiller vun deenen 2 Ekippen probéieren fir en opzefänken. Da geet d` Spill un.

Dauer:

An der Regel spillt een 2 Hallefzäiten vun ëmmer 15 Minutten mat enger Paus vun 5-10 Minutten dertëschent. D`Spillzäit kann een awer natierlech variéieren.

Regelen:

Dee Spiller deen de Roverino an der Hand huet dierf net méi wéi 3 Schrëtt domat maachen an en dierf den Roverino net méi wéi 5-6 Sekonnen an der Hand halen. De Spiller deen de Roverino an der Hand huet dierf vun anere Spiller net ugepaakt ginn. Hien dierf de Roverino och net aus der Hand gerappt kréien.

De Roverino dierf just mat den Hänn geschoss ginn net mat de Féiss. Et muss een den Roverino un een Member vu senger Ekip weider schéissen et dierf een en awer ni un deen zeréck schéissen vun deem een e grad kritt huet. De Roverino muss och geschoss ginn et kann een e net einfach weiderginn. Wann de Roverino op de Buedem fält da kritt di aner Ekip en a kann e weider schéissen.

D`Spill soll fair sinn et dierf een di aner Spiller net stoussen oder drécken oder hinnen de Fouss stellen

De Kinnik steet an senger Zon um Terrain (Hallefkrees) an huet ee laangen Bengel an der Hand. Seng Aufgab ass et den Roverino mat deem Bengel opzefänken. Hien dierf dofir awer net aus sengem Beräich erausgoen. Fir d`Spill méi einfach ze maachen kann een och soen dass den Kinnik den Roverino an der Loft just mam Bengel muss beréieren.

D`Ekip kritt ee Punkt wann de Kinnik den Roverino opgefaang huet (oder eben beréiert wann een déi einfach Variant wiert). Duerno dierf déi aner Ekip de Roverino vun der Mëttellinn aus aschéissen. Et muss awer mindestens eng Pass op ee Matspiller gemaach ginn iert een dierf op de Goal schéissen.

Wann den Roverino an d`Aus geschoss gëtt dann dierf déi géigneresch Ekip den Roverino erëm vun do, wou en aus dem Terrain geflunn ass, aschéissen. Deen Worf dierf awer net direkt op de Goal goen.

Wann 2 Spiller de Roverino gläichzäiteg fänken dann kritt en Arbitr en erëm an hien schéisst en an den Terrain an d`Spill geet erëm normal wieder.

Lëtzebuenger Guiden a Scouten

ProgrammEkip

5, rue Munchen Tesch – L-2173 Luxembourg

lgs.lu - Email : progrmm_ekipp@lgs.lu



E grouse Merci un eis Sponsoren

lalux

**VOYAGES
VANDIVINIT**
Reasons and Style

BIL BANQUE
INTERNATIONALE
À LUXEMBOURG
1858