



COMUNI PER LO SPORT

regolamento



REGOLE GENERALI

- 1.** Tutti i componenti della squadra, allenatori, dirigenti ed eventuali esterni sostenitori, sono tenuti a mantenere un comportamento rispettoso e sportivo delle regole del gioco e delle conseguenti scelte assunte
- 2.** Non ci sono limiti di categorie per gli atleti in gara
- 3.** Gli atleti in gara devono essere residenti nel comune per cui gareggiano (la data di residenza deve essere antecedente al giorno di apertura dei giochi)
- 4.** Durante le gare ogni atleta è obbligato ad indossare la t-shirt da gara (salvo diversa disposizione), per tutta la durata della competizione.
- 5.** Ogni atleta deve disporre dell'autocertificazione fornita firmata e della fotocopia di un documento
- 6.** La squadra che non si presenta alla gara viene automaticamente squalificata dalla disciplina sportiva in questione
- 7.** Il giudizio dei giudici di gara, non sempre ufficiali, è insindacabile
- 8.** L'età minima è indicata in ogni disciplina (il compimento di età deve essere antecedente al giorno di gara)
- 9.** Obbligatoria finale 3/4 posto in tutte le discipline
- 10.** Il Comitato organizzatore qualora lo ritenesse necessario può apportare modifiche al presente regolamento
- 11.** L'organizzazione declina ogni e qualsiasi responsabilità per eventuali danni o infortuni causati, prima, durante e dopo le gare agli atleti, a cose e terzi, ogni giocatore risponderà personalmente di eventuali danni causati a cose, persone o animali durante lo svolgimento dei tornei
- 12.** Qualora i gironi non siano completi almeno di 3 squadre, sarà premura dell'organizzazione rifare il sorteggio considerando solo le squadre presenti.
- 13.** Gli atleti debbono presentarsi almeno 45 minuti prima dell'inizio della gara per il briefing iniziale e la discussione del regolamento.
- 14.** Il medagliere ha valore puramente simbolico, mentre la classifica generale è così strutturata:
Comuni non partecipanti: 0 punti

1° class.: 26

2° class.: 23

3° class.: 20

4° class.: 18

5° class.: 16

6° class.: 14

7° class.: 12

8° class.: 10

9° class.: 9

10° class.: 8

11° class.: 7

12° class.: 6

- 15.** Con una classifica generale così strutturata, si rende necessario stilare le posizioni dal primo all'ultimo piazzamento, la posizione sarà calcolata come disposto nel regolamento di ogni disciplina.

LA PARTECIPAZIONE AL TORNEO COMPORTA L'ACCETTAZIONE DEL PRESENTE REGOLAMENTO DI GIOCO

ATLETICA: 6000 METRI

| | |
|----------------------|---|
| Composizione squadra | 2 uomini e 1 donna |
| Riserve | non previste |
| Età minima | Età minima 16 anni |
| Arbitraggio | Non previsti arbitri o cronometristi ufficiali |
| Punteggio | Vi saranno due classifiche, 1 maschile e 1 femminile. La somma dei piazzamenti darà la classifica finale |
| Svolgimento | La partenza avverrà tutti insieme, per quanto non specificato nel presente regolamento locale, vige il regolamento f.i.d.a.l. |
| Classifica finale | Il risultato finale sarà dato dalla somma dei punti conquistati da tutti e 3 i partecipanti, in caso di parità passerà il miglior piazzamento femminile fra le due squadre. |
| Varie | nulla di rilevante |

ATLETICA: PENTATHLON

| | |
|----------------------|--|
| Composizione squadra | 3 uomini e 2 donne |
| Riserve | Non previste |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Sono previsti arbitri ufficiali |
| Svolgimento | <p>Salto in lungo maschile: verrà calcolato valido il salto migliore su al massimo 3 tentativi, in caso di parità si guarderà il secondo migliore salto.</p> <p>Lancio del peso femminile: verrà calcolato valido il lancio migliore su al massimo 3 tentativi, in caso di parità si guarderà il secondo migliore lancio. Il peso da lanciare sarà di circa 2 kg</p> <p>Corsa 200 m maschile: nella fase eliminatoria sono previste 4 batterie di cui passeranno in semifinale solo 2 atleti per ogni batteria. nella semifinale ancora 2 batterie da 4 e poi la finale.</p> <p>Salto ad ostacoli femminile: la lunghezza della gara è di 200 m, e l'altezza degli ostacoli sarà adeguato al livello degli atleti. Nella fase eliminatoria sono previste 4 batterie di cui passeranno in semifinale solo 2 atleti per ogni batteria. nella semifinale ancora 2 batterie da 4 e poi la finale.</p> <p>Corsa 800 m maschile: gli atleti partiranno tutti insieme in un'unica batteria</p> |
| Classifica finale | Per avere una classifica finale di tutte le discipline saranno considerate tutte le prove, dunque verrà stilata una classifica finale completa. Nel caso delle prove di corsa saranno disputate le gare anche dei primi eliminati. |
| Varie | Nulla di rilevante |

BASKET (SKILL CHALLENGE)

| | |
|----------------------|--|
| Composizione squadra | 2 giocatori |
| Riserve | Non previste |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non sono previsti arbitri ufficiali |
| Punteggio | Nella prima prova verrà calcolato il tempo, mentre nella seconda verranno calcolato i numeri di canestri validi |
| Svolgimento | <p>1. Prima prova Skills Challenge: consiste in una prova a tempo partendo da una parte del campo con la palla in mano si fa uno slalom sempre palleggiando (facile) tra ostacoli fino ad arrivare ad uno punto segnato per terra dove il giocatore dovrà far passare la palla in una specie di canestro facendola battere per terra. Se sbaglia ci sarà un carrello con altri palloni per provare fino al termine del tempo.</p> <p>Una volta fatto canestro sempre con uno slalom tra gli ostacoli dovrà andare a fare canestro nel lato opposto (dove è partito) fermando il tempo finale. Non esistono penalità.</p> <p>Prima dell'inizio della gara è possibile provare il percorso ma bisogna presentarsi almeno 1 h prima dell'inizio della gara</p> |
| Classifica finale | <p>2. seconda prova: Al termine dello Skill Challenge si posizioneranno dei palloni su dei carrelli (o sedie) in 3 o 4 punti (dobbiamo quantificare i palloni che servono e che riusciamo a fornire) fuori dall'arco dei 3 punti. Il giocatore alla partenza del cronometro inizierà a tirare sempre restando dietro la linea e una volta finito il primo carrello passerà al secondo e via fino al termine del tempo o dei palloni.</p> <p>Ci sarà un arbitro che controllerà validando che il tiro sia partito da dietro l'arco del tiro da 3. Qualora il giocatore abbia pestato o oltrepassato la linea non conta.</p> |
| Varie | Verrà concordata una serata in cui tutti gli atleti possono provare il gioco. |

BEACH VOLLEY femminile

| | |
|----------------------|---|
| Composizione squadra | 3 giocatrici donne |
| Riserve | Sono previste 3 riserve donne |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non sono previsti arbitri ufficiali |
| Punteggio | Verrà assegnato un punto solo per set, pertanto non è possibile la parità dei punti. |
| Svolgimento | Ogni partita si svolgerà al meglio dei 3 set, fino ai 21 punti per i primi due e l'eventuale 3° set ai 15, senza Tie-Break |
| Classifica finale | Previsti 4 gironi all'italiana. La classifica finale verrà calcolata secondo il piazzamento di ogni squadra, per le squadre che non accedono alle semifinali, il punteggio verrà assegnato calcolando le differenze punti maturate ogni singolo turno di gioco. |
| Varie | nulla di rilevante |

BOCCE PETANQUE

| | |
|----------------------|---|
| Composizione squadra | Si formano due coppie, una composta da due uomini e una composta da un uomo e una donna |
| Riserve | 2 uomo e 1 donna, i cambi possono avvenire liberamente durante le fasi di gioco, al termine di ogni mano, esclusi gli ultimi 15 minuti |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non sono previsti arbitri ufficiali |
| Punteggio | Le partite si svolgono fino ai 13 punti con limite massimo di 1,00 h |
| Svolgimento | Previste due gare a coppie separate, a gironi con sistema poule. Tutte le altre regole di gioco si basano su quelle tipiche del gioco delle bocce con criterio di ammonizione, doppia ammonizione ed infine espulsione per chi commette infrazioni. La relativa squalifica è da valutare in base alla scorrettezza commessa. Eventuali squalifiche sono da scontare nell'incontro successivo ed eventualmente, in quelli ancora seguenti. |
| Classifica finale | La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di entrambe le gare, in caso di pareggio sarà calcolato il migliore piazzamento, e se ancora sarà pareggio verranno calcolate tutte le differenze punti di tutte le partite svolte a partire dalla poule. |
| Varie | Nulla di rilevante |

BOCCE VOLO

| | |
|----------------------|--|
| Composizione squadra | Quadretta (libero con almeno 1 donna in campo) - Individuale (libero) |
| Riserve | Prevista 1 riserva maschile e 1 riserva femminile, che potranno avvenire liberamente durante le fasi di gioco, al termine di ogni mano, esclusi gli ultimi 15 minuti |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non sono previsti arbitri ufficiali |
| Punteggio | Le partite si svolgono fino ai 13 punti con limite massimo di 1,30 h |
| Svolgimento | Prevista una gara a quadrette e una gara individuale con sistema poule. Tutte le altre regole di gioco si basano su quelle tipiche del gioco delle bocce con criterio di ammonizione, doppia ammonizione ed infine espulsione per chi commette infrazioni. La relativa squalifica è da valutare in base alla scorrettezza commessa. Eventuali squalifiche sono da scontare nell'incontro successivo ed eventualmente, in quelli ancora seguenti. |
| Classifica finale | La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di entrambe le gare, in caso di pareggio sarà calcolato il migliore piazzamento, e se ancora sarà pareggio verranno calcolate tutte le differenze punti di tutte le partite svolte a partire dalla poule. |
| Varie | Nulla di rilevante |

CABARET

| | |
|----------------------|---|
| Composizione squadra | Nessun limite |
| Riserve | Non previste |
| Età minima | 16 anni |
| Arbitraggio | La giuria sarà composta da un rappresentante per ogni paese (preferibilmente con un minimo di competenza nel campo) che non potrà votare durante l'esibizione del proprio paese. Al termine delle esibizioni, il giudice dovrà stilare la propria classifica di gradimento. |
| Punteggio | Vince il Comune che totalizza il maggior numero di punti. |
| Svolgimento | Gli attori hanno a disposizione 6 minuti, al termine dei quali viene suonato il gong, ma i concorrenti possono comunque finire l'esibizione. Le esibizioni dovranno riguardare solo la recitazione (comica o drammatica) sotto tutte le forme d'arte incondizionatamente. Non saranno ammessi balletti o canzoni (visto che nella manifestazione hanno già il loro spazio). |
| Classifica finale | Ad ogni posizione verrà attribuito un punteggio, la somma darà luogo alla classifica finale. In caso di pareggio i giurati saranno chiamati a votare tra i paesi in ex aequo. |
| Varie | L'associazione "Comuni per lo sport" non risponde ad eventuali testi o situazioni sceniche lesive alla morale, alla religione o a persone vive o defunte e a quant'altro previsto dalle vigenti normative di legge in merito. |

CALCIO A 5

| | |
|----------------------|---|
| Composizione squadra | 5 giocatori: 1 anni 16/20 - 1 anni 21/30 - 1 anni 31/40 - 1 over 41 - 1 donna |
| Riserve | 2 anni 16/20 - 2 anni 21/30 - 2 anni 31/40 - 2 over 41 - 2 donna |
| Età minima | come definito |
| Arbitraggio | Previsti arbitri ufficiali |
| Punteggio | Previsti 4 gironi all'italiana. Ogni partita vinta vale 2 punti, il pareggio 1, sconfitta 0. (essendo i Comuni dispari, vi saranno gironi con solo 3 squadre) |
| Svolgimento | Le partite vengono svolte in notturna, in due fasce orarie, ciascuno di due tempi da 20 minuti |
| Classifica finale | La classifica finale per coloro che non passano il turno si basa sulla differenza reti maturata durante tutti i match svolti. Se ancora è pareggio si guarderà la squadra che ha segnato di più |
| Varie | <p>La lista dei giocatori non può essere sostituita o cambiata tra una partita e l'altra. Vi sono 3 atleti per fascia d'età. La lista viene consegnata e rimane definitiva la prima giornata di gara. Se per caso non si disponesse più di giocatori per infortuni o altro la squadra deve ritirarsi, non è possibile iscrivere nuovi giocatori a manifestazione in corso. Non possono entrare in campo durante le partite + di 2 accompagnatori per squadra</p> <p>Tutte le altre regole di gioco si basano su quelle tipiche del gioco del calcio a 5, con criterio di ammonizione, doppia ammonizione ed infine espulsione per chi commette delle infrazioni. La relativa squalifica è da valutare in base alla scorrettezza commessa a scapito dell'arbitro (ufficiale) che sarà da scontare nell'incontro successivo ed eventualmente, in quelli ancora seguenti</p> |

CALCIO BALILLA

| | |
|----------------------|--|
| Composizione squadra | 4 giocatori |
| Riserve | Non previste |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non sono previsti arbitri ufficiali, ma le partite vengono autoarbitrate |
| Punteggio | Le partite si svolgono fino ai 11 punti, sul punteggio di 10 pari si procede ad oltranza fino a quando non si ottengono 2 punti di vantaggio |
| Svolgimento | Previsti 4 gironi all'italiana. Tutte le altre regole di gioco si basano su quelle tipiche del gioco del calcio balilla. I tavoli da gioco possono anche non essere federali |
| Classifica finale | Il risultato finale sarà dato dalla somma dei punti conquistati da ambedue le squadre, in caso di parità passerà il miglior piazzamento fra le due squadre, se ancora sarà pareggio passerà al turno successivo la squadra che avrà ottenuto il maggior numero di punti sommando quelli di entrambe le squadre e di tutte le partite giocate. Se ancora sarà pareggio si disputeranno dei match per definire la classifica generale fino alle ultime posizioni |
| Varie | Nulla di rilevante |

CRONOSCALATA BICI

| | |
|----------------------|--|
| Composizione squadra | 3 atleti di cui 2 uomini (1 under 35 e 1 over 35) e 1 donna |
| Riserve | Non previste |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non sono previsti arbitri o cronometristi ufficiali |
| Punteggio | La squadra è composta da 3 atleti ai quali verrà sommato il tempo impiegato, in modo da ottenere due classifiche, 1 maschile e 1 femminile. Viene calcolato il tempo impiegato a eseguire il percorso |
| Svolgimento | Gli atleti partiranno a 2 minuti di distanza l'uno dall'altro. |
| Classifica finale | La somma dei piazzamenti darà la classifica finale |
| Varie | Obbligo di casco da bici omologato. Ogni atleta durante la gara dovrà osservare il codice della strada, senza tagliare curve o tornanti. Ogni comune deve dare l'ordine dei partenti prima dell'inizio, pertanto gli atleti dovranno presentarsi almeno 30 minuti prima dell'inizio della competizione. |

DODGEBALL

| | |
|----------------------|---|
| Composizione squadra | Le squadre sono composte da 6 giocatori di cui 4 uomini e 2 donne |
| Riserve | 2 uomini e 1 donna senza limiti, che potranno entrare soltanto tra un game e l'altro, qualora ci sia un infortunio, il giocatore viene considerato eliminato. |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non sono previsti arbitri ufficiali, ma le decisioni degli arbitri sono insindacabili, essi avranno la possibilità di prendere decisioni penalizzanti nei confronti dei giocatori che assumeranno comportamenti contrari al fair play. |
| Punteggio | <p>Si gioca in un campo di 8 x 16 metri con 3 palloni, lo scopo del gioco è eliminare gli avversari colpendoli con la palla che deve essere lanciata esclusivamente con le mani.</p> <p>La partita viene svolta in 5 game, da 2 minuti ciascuno. al termine dei quali vince la squadra con più giocatori in campo. In caso di egual numero il game viene considerato pari.</p> |
| Svolgimento | <p>All'inizio della partita vengono consegnate 1 palla per squadra mentre la terza viene tirata a sorte, successivamente i palloni verranno alternati.</p> <p>Un giocatore è eliminato quando viene colpito e il pallone cade a terra; quando l'avversario blocca al volo il pallone (se ve ne sono in questo caso viene anche liberato il primo compagno eliminato); se tocca o supera i limiti del campo.</p> <p>Nel caso il pallone lanciato viene bloccato da un compagno e non dal giocatore colpito non produce alcun effetto, non ci sono giocatori eliminati e/o salvati.</p> <p>Si può utilizzare la palla per difendersi da un attacco.</p> <p>Non è possibile tenere il pallone per più di 5 secondi in mano, pena l'eliminazione dal gioco.</p> |
| Classifica finale | La classifica finale è data dalla vittoria sull'avversario, mentre per coloro che non passano il turno viene considerata prima quanti match hanno vinto e poi se ancora è pareggio si disputeranno dei match per definire la classifica finale. |
| Varie | nulla da segnalare |

MOUNTAIN BIKE XC

| | |
|----------------------|--|
| Composizione squadra | 2 atleti libero |
| Riserve | Non previste |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non previsti |
| Punteggio | Viene considerato il miglior tempo su entrambi gli atleti. |
| Svolgimento | Ci saranno 2 batterie, la pista misura circa 2 km totali, ogni atleta deve fare 5 giri, al termine dei quali verrà sommato il tempo. |
| Classifica finale | La classifica finale sarà definita dal miglior tempo realizzato da entrambi gli atleti |
| Varie | Si può accedere alla pista esclusivamente indossando il casco e utilizzando le adeguate protezioni. È vietato sostare sul percorso. In caso di fermata occorre uscire dal tracciato e restare in un punto ben visibile. Si consiglia nei giorni precedenti alla gara di provare la pista. |

DUATHLON singolo

| | |
|----------------------|---|
| Composizione squadra | 1 uomo e 1 donna |
| Riserve | Non previste |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non sono previsti arbitri o cronometristi ufficiali |
| Punteggio | Secondo ordine di arrivo |
| Svolgimento | La gara è prevista inizialmente con circa 3 Km di corsa, 10 km di bici e lo sprint finale di circa 1 km di corsa. |
| Classifica finale | La classifica finale è data dalla somma dei piazzamenti di entrambi gli atleti, in caso di pareggio verrà calcolato il migliore piazzamento, nel caso sia ancora pareggio verrà calcolato l'eventuale differenza di tempo se evidente altrimenti si procederà al sorteggiato (se non diversamente disposto) |
| Varie | In caso di infrazioni o tagli di percorso saranno penalizzati gli atleti secondo la gravità del fatto, in base alla libera interpretazione del comitato organizzatore |

DUATHLON staffetta

| | |
|----------------------|--|
| Composizione squadra | 2 uomo e 1 donna |
| Riserve | Non previste |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non sono previsti arbitri o cronometristi ufficiali |
| Punteggio | Secondo ordine di arrivo |
| Svolgimento | <p>La gara è prevista inizialmente con circa 3 Km di corsa, dopodichè il testimone passa al ciclista che dovrà percorrere circa 10 km per concludersi con l'ultimo passaggio, nuovamente di corsa per lo sprint finale di circa 1 km.</p> <p>Gli atleti debbono essere necessariamente 3 persone diverse</p> |
| Classifica finale | La classifica finale verrà calcolata secondo ordine di arrivo |
| Varie | In caso di infrazioni o tagli di percorso saranno penalizzati gli atleti secondo la gravità del fatto, in base alla libera interpretazione del comitato organizzatore |

GIOCHI SENZA FRONTIERE

| | |
|----------------------|--|
| Composizione squadra | Almeno 6 Giocatori di cui 4 uomini e 2 donne (che dovranno partecipare tutti ad almeno una competizione) |
| Riserve | 1 uomo e 1 donna |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non sono previsti arbitri ufficiali |
| Svolgimento | <p>1. Freccette: 2 uomini e 1 donna - ognuno con a disposizione 3 tiri. La somma totale dei migliori 2 tiri di ogni atleta darà il punteggio finale alla squadra. In caso di parità tra i comuni ogni atleta avrà un colpo solo a disposizione per decretare il vincitore.</p> <p>2. Gioco del mattone: 2 uomini e 1 donna - un giocatore in piedi sui mattoni deve percorrere un percorso nel minor tempo possibile. Gli altri concorrenti debbono spostare i mattoni davanti a lui. Qualora il concorrente in piedi cada o si appoggi ai 2 giocatori che spostano i mattoni devono necessariamente iniziare il percorso da capo.</p> <p>3. Binari: 2 uomini e 1 donna - tutti e tre i concorrenti sono legati a entrambi i piedi da un asse di legno e con sincronia debbono muoversi il più velocemente possibile lungo il percorso delineato. Debbono inoltre prendere degli oggetti lungo la strada e portarli all'arrivo</p> <p>4. Trasporto dell'acqua: 3 uomini e 2 donne - 2 giocatori riempiranno 2 secchi d'acqua e li porteranno ad un terzo giocatore che avrà in mano un bastone. i secchi dovranno essere posti alle estremità. Il concorrente a questo punto dovrà percorrere il più velocemente possibile un percorso fino a quando raggiungerà altri 2 giocatori che dovranno svuotare il contenuto in un secchio. la quantità di acqua trasportata nel tempo limite decreterà la classifica</p> <p>5. Puzzle 3 giocatori liberi dovranno costruire nel minor tempo possibile un puzzle da 24 pezzi posizionando un solo pezzo ognuno per poi dare il cambio al proprio compagno. vince chi impiegherà il minor tempo a costruire il puzzle</p> |
| Classifica finale | La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di ogni gara, in caso di pareggio verrà calcolato il migliore piazzamento. |
| Varie | Nulla di rilevante |

LE SO TUTTE MUSICALE

| | |
|----------------------|---|
| Composizione squadra | 3 Giocatori di cui almeno 1 donna, tra cui deve essere scelto il portavoce (l'unico a poter parlare) che deve posizionarsi in mezzo agli altri due concorrenti |
| Riserve | Non previste |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non sono previsti arbitri ufficiali |
| Punteggio | 1 punto per ogni risposta esatta, -1 per ogni risposta sbagliata o non data (ma non sotto 0). |
| Svolgimento | <p>Previsti 4 gironi all'italiana. Alle squadre si farà ascoltare uno spezzone di un brano (non necessariamente l'intro) e le squadre dovranno prenotarsi con un pulsantone. 5 secondi per dare la risposta. In caso di risposta non data o sbagliata gli altri paesi potranno prenotarsi per dare la risposta. Il brano da indovinare potrà essere sia in italiano che in altre lingue. I concorrenti nelle prime fasi saranno chiamati ad indovinare il titolo del brano ascoltato.</p> <p>Nella fase finale, invece, verranno richiesti titolo e cantante. La risposta sia in italiano, sia no, dovrà essere assolutamente perfetta.</p> <p>La gara si svolgerà a gironi (a seconda del numero dei Comuni partecipanti). Si qualificheranno i primi ad arrivare a 5 punti.</p> |
| Classifica finale | Il Comune che totalizza per primo 5 punti passa al turno successivo, mentre per coloro che non superano il girone, vengono considerati i punti realizzati nel girone, e se ancora sarà pareggio si disputerà un match tra i comuni per definire la classifica finale. |
| Varie | Nulla di rilevante |

MINI GOLF

| | |
|----------------------|---|
| Composizione squadra | 1 uomo e 1 donna |
| Riserve | Non previste |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non sono previsti arbitri ufficiali, ma ogni comune dovrà prevedere un proprio arbitro che controlli i punteggi avversari. |
| Punteggio | Previste 18 buche, vince chi termina il percorso con il minor numero di tiri. |
| Svolgimento | <p>Prima di tirare la propria pallina, ogni giocatore deve assicurarsi che chi lo precede abbia terminato i propri tiri a disposizione ed abbia abbandonato il campo.</p> <p>Ogni giocatore ha a disposizione 6 tiri; se non riesce a far entrare la palla in buca segnerà una penalità (cioè 7) e passerà alla buca successiva, sulle piste ad ostacoli (cioè dalla 3 in poi) il giocatore che dopo 3 tiri non supera l'ostacolo sarà penalizzato di 1 punto e porterà a mano la pallina oltre l'ostacolo sull'apposito segno dove avrà ancora due tiri a disposizione per mettere la pallina in buca. Contando la penalità quello sarà il suo quinto tiro.</p> <p>Se la pallina esce dalla pista prima di superare l'ostacolo, si dovrà segnare una penalità e riponendo la pallina nel Tee di partenza gli resterà un solo tiro per superare l'ostacolo, mentre se la pallina esce dalla pista dopo aver superato l'ostacolo il giocatore segnando sempre una penalità tirerà dal punto in cui la pallina è uscita. se la pallina si arresta lungo il bordo della pista, il giocatore può discostarla di 15 cm senza alcuna penalizzazione.</p> <p>Nella pista 7 la pallina può essere posta sul Tee o sul copertone, a descrizione di ogni singolo giocatore. Il lancio in questa pista è pericoloso se non eseguito dopo aver preso le seguenti cautele: a) un solo giocatore salga sulla pedana di lancio. b) assicurarsi che nessun altro occupi il terreno di lancio. c) Indirizzare la palla verso la piazzola al fondo tirando con moderazione; eviterà così di perdere la pallina e farà più bella figura. Se dopo il terzo tentativo il giocatore non supera le bandierine, segnando una penalità porterà la pallina sul bordo della piazzola a 15 cm; se invece la pallina superate le bandiere si ferma sul farway, il giocatore ha due possibilità: a) giocare la palla dal punto in cui si è fermata. b) portarla sul bordo interno della piazzola segnando una penalità.</p> |
| Classifica finale | I punteggi di entrambi i giocatori vengono sommati per ottenere una classifica generale. In caso di pareggio vengono effettuate delle buche di spareggio su piste tirate a sorte. |
| Varie | Verrà concordata una serata in cui tutti gli atleti possono provare il gioco. |

NUOTO STAFFETTA

| | |
|----------------------|---|
| Composizione squadra | 2 uomini e 2 donne |
| Riserve | Non previste |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non sono previsti arbitri o cronometristi ufficiali |
| Punteggio | Viene considerato il tempo impiegato a eseguire le vasche |
| Svolgimento | <p>Si fanno due staffette miste uomo e donna, la prima stile Crawl (stile libero) e la seconda dorso.</p> <p>La piscina è lunga 25 m, e sono richieste 4 vasche ogni atleta per un totale di 100 m, l'ordine di partenza è libero</p> <p>Al fischio i primi nuotatori si tufferanno e copriranno la distanza di 4 vasche da 25m, per poi dare il cambio al compagno solo quando avranno toccato la parete. Gli atleti potranno partire soltanto quando il compagno di squadra avrà toccato il bordo della vasca</p> |
| Classifica finale | La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di entrambe le gare, in caso di pareggio verrà calcolato il migliore piazzamento. Se ancora sarà pari si procederà allo spareggio tra i comuni. |
| Varie | nulla di rilevante |

PALLAVOLO

| | |
|----------------------|--|
| Composizione squadra | 3 uomini e 3 donne sempre in campo |
| Riserve | 4 riserve libere |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non sono previsti arbitri ufficiali |
| Punteggio | Verrà assegnato un punto solo per set, pertanto non è possibile la parità dei punti. Ogni partita si svolgerà al meglio dei 3 set, fino ai 25 punti per i primi due e l'eventuale 3° set ai 15, senza Tie-Break, mentre per le finali sono previsti 3 set ai 25. |
| Svolgimento | Non è previsto il libero |
| Classifica finale | Previsti 4 gironi all'italiana. La classifica finale verrà calcolata secondo il piazzamento di ogni squadra, per le squadre che non accedono alle semifinali, il punteggio verrà assegnato calcolando le differenze punti maturate ogni singolo turno di gioco. |
| Varie | nulla di rilevante |

PERCORSO DI GUERRA

| | |
|----------------------|---|
| Composizione squadra | 2 uomini e 1 donna |
| Riserve | non previste |
| Età minima | 16 anni |
| Arbitraggio | non previsti arbitri ufficiali |
| Punteggio | La gara è svolta a staffetta, il punteggio è calcolato secondo il tempo impiegato a superare tutti gli ostacoli maggiorato di eventuali penalità commesse durante il tragitto (ancora da definire) |
| Svolgimento | Vengono svolti 4 gironi da 3 squadre, passano al turno successivo i 2 tempi migliori. Nella fase successiva vengono svolti 2 gironi da 4 squadre (2 primi e 2 secondi dell'altro girone). Nell'ultima fase vi sarà la finale a 4. Vi saranno degli ostacoli ancora da definire, ma si tratterà di salti, arrampicata, attraversamenti etc. etc. |
| Classifica finale | La classifica finale verrà calcolata secondo il tempo impiegato. |
| Varie | nulla di rilevante |

PESCA SPORTIVA

| | |
|----------------------|--|
| Composizione squadra | 2 giocatori: indistintamente dal sesso, l'età minima per partecipare è 16 anni |
| Riserve | Non previste |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non presvisti |
| Punteggio | Verrà calcolato prima il numero di trote pescate, in caso di pareggio verrà calcolato il peso. Il tempo disponibile è di 1 ora |
| Svolgimento | Le trote pescate devono avere una lunghezza minima di cm 22 altrimenti non saranno valide e dovranno essere rilasciate |
| Classifica finale | La classifica totale viene determinata con lo stesso criterio |
| Varie | Nulla di rilevante |

PING PONG

| | |
|----------------------|--|
| Composizione squadra | 1 uomo e 1 donna |
| Riserve | Non previste |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non previsto |
| Punteggio | Previste due gare distinte, entrambe composte da 4 gironi all'italiana . Le partite verranno disputate al meglio dei 5 set agli 11 punti |
| Svolgimento | Tutte le altre regole di gioco si basano su quelle tipiche del gioco del ping pong |
| Classifica finale | La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di entrambe le gare, in caso di pareggio verrà considerato il miglior piazzamento, e se ancora sarà pareggio si disputerà un match tra i due comuni. |
| Varie | Nulla di rilevante |

SALITA VERTICALE

| | |
|----------------------|---|
| Composizione squadra | 2 giocatori libero |
| Riserve | Non previste |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non sono previsti arbitri ufficiali |
| Punteggio | Ogni atleta guadagna un punteggio secondo la posizione di arrivo. |
| Svolgimento | Vengono eseguite 2 manches diverse. Il percorso è da definire ma è previsto di circa 50 m. |
| Classifica finale | La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di entrambe le gare, in caso di pareggio sarà calcolato il migliore piazzamento, e se ancora sarà pareggio si guarderà il migliore piazzamento della manche riservata alle sole donne |
| Varie | Nulla di rilevante |

SCACCHI

Composizione squadra

2 giocatori liberi

Riserve

non previste

Età minima

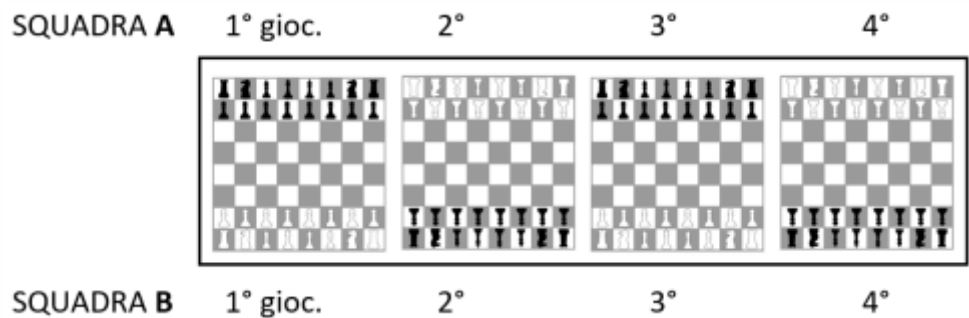
16 anni compiuti

Arbitraggio

Non sono previsti arbitri ufficiali, ma sarà il computer a ogni turno ad abbinare le squadre con punteggi simili e tenendo conto di vari fattori, ad es. la posizione delle squadre affrontata o chi ha giocato con il nero che in teoria è penalizzato, riuscirà a fare una classifica ben distinta dopo poche partite.

Punteggio

Ad ogni partita le due squadre si affrontano su 2 scacchiere, per ogni squadra 1 gioca con il bianco e 1 con il nero. Ogni singola partita può finire con una vittoria o un pareggio, quindi il punteggio potrà essere 4-0; 3,5-0,5; 3-1; 2,5-1,5 oppure 2-2



Svolgimento

Se i paesi sono 12 vi saranno 6 partite x 2 scacchiere. Servono quindi 12 scacchiere e 12 tavoli. Vi sarà un limite di tempo e se la partita non si è conclusa verranno valutati i pezzi rimasti in gioco per determinare vittoria o pareggio.

Per tenere conto del tempo impiegato a riflettere da ogni giocatore verranno usati degli orologi per evitare discussioni se un giocatore in vantaggio di pezzi vuole fare il furbo e perde tempo per fare le sue mosse.

Calcolando da 30 a 45 minuti di gioco per partita e 15 minuti di pausa tra una partita e l'altra, la durata del torneo può essere tra 3 ore e mezza e 6 ore.

Classifica finale

La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di entrambe le gare, in caso di pareggio verrà calcolato il migliore piazzamento. Se ancora sarà pari si procederà allo spareggio tra i comuni.

Varie

Nulla di rilevante

| | |
|----------------------|---|
| Composizione squadra | Questa gara è riservata al Primo Cittadino di ogni Comune |
| Riserve | Non previste |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non previsti |
| Punteggio | La gara è a sorpresa dunque anche il punteggio |
| Svolgimento | La gara non richiede alcuna dote particolare intellettuale o fisica, ma solo grande fortuna, preghiamo inoltre i concorrenti di contenersi nell'esuberanza per evitare spiacevoli conseguenze |
| Classifica finale | |
| Varie | Nulla di rilevante |

SLACKLINE

| | |
|----------------------|--|
| Composizione squadra | 1 atleta |
| Riserve | Non previste |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non sono previsti arbitri ufficiali |
| Punteggio | Verrà calcolato il tempo di percorrenza sulla fune |
| Svolgimento | Previsti 3 fasi di gioco con 3 percorsi differenti, ognuno con una maggiore difficoltà (previsto l'allungamento della corsa). Il tempo si calcola nel momento in cui i piedi poggiano sulla fune e fino a dove l'atleta arriva e il tempo impiegato. Qualora il piede toccasse terra il tentativo è considerato nullo. Ogni atleta ha a disposizione 3 minuti per finire il percorso e max5 tentativi. |
| Classifica finale | Vince l'atleta che completa il maggior numero di percorsi nel minor tempo e nel minor numero di tentativi |
| Varie | Nulla di rilevante |

TALE QUALE

| | |
|----------------------|--|
| Composizione squadra | 1 squadra: è possibile partecipare come singoli o come gruppi indistintamente dal sesso |
| Riserve | Non previste nonostante la doppia serata |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | La giuria sarà composta da un rappresentante per ogni paese (preferibilmente con un minimo di esperienza e competenza) che non potrà votare durante l'esibizione del proprio paese. |
| Punteggio | Alla fine di ogni esibizione, il giudice dovrà stabilire la classifica di gradimento in base a tre criteri: somiglianza vocale, somiglianza fisica o travestimento, gradimento. Alla fine della serata verrà stilata la classifica |
| Svolgimento | <p>L'obbligo per i cantanti è travestirsi il più possibile fedelmente al cantante che si vuole imitare, anche questo aspetto verrà considerato dalla giuria. Nella serata si esibiranno tutti i cantanti e la giuria sarà chiamata ad esprimere la sua classifica personale intera. Una volta confrontate tutte le schede di giudizio, i primi 4 comuni classificati si sfideranno sulla stessa canzone e verranno nuovamente giudicati.</p> <p>Coloro che lo riterranno opportuno possono effettuare coreografie durante il canto, ma devono far richiesta all'associazione durante le prove per valutarne la fattibilità. Obbligo per i cantanti di partecipare almeno al 50% delle riunioni indette, la mancanza minima di presenze esclude il candidato dalla gara. Gli atleti devono presentarsi almeno 1 h prima della gara.</p> |
| Classifica finale | La classifica finale sarà calcolata in base alle votazioni della giuria |
| Varie | nulla da segnalare |

TENNIS CAROSELLO

| | |
|----------------------|---|
| Composizione squadra | Da un minimo di 2 persone fino a un massimo di 5 |
| Riserve | Non previste |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | Non sono previsti arbitri ufficiali |
| Punteggio | Calcolato in base all'ordine di uscita dal gioco (1 punto al primo eliminato, 2 punti al secondo, e così via) |
| Svolgimento | <p>Il sorteggio per l'ordine di partenza si ripete ad ogni manches. Si gioca tutti nello stesso campo. Nel primo e nel secondo turno (che comprende 2 manches) i giocatori devono essere diversi mentre per la 5° manches l'atleta che scende in campo è a libera scelta.</p> <p>La battuta deve essere fatta dal basso e non dall'alto verso il rettangolo di sinistra del campo opposto. Non è valida la volée, ma solo il colpo di rimbalzo.</p> <p>Tutti gli atleti seguendo il proprio turno debbono colpire la palla secondo le regole classiche del tennis e spostarsi immediatamente (di corsa) dal campo di gioco verso il campo opposto per permettere all'atleta successivo di avere la più ampia visione di gioco. Qualora l'arbitro ritenga che un giocatore (successivo o precedente) abbia intralciato il gioco si procederà alla ripetizione della giocata.</p> <p>Quando il numero degli atleti si riduce a 4, non si procede più alla rotazione ma ci si limita (sempre mantenendo l'ordine di partenza) a colpire la palla una volta ogni giocatore sempre facendo attenzione a non intralciare il gioco. Quando gli atleti sono rimasti 2, verrà disputato un set Tie Break ai 7 punti.</p> <p>Il senso di rotazione è antiorario, prima di entrare nel gioco bisogna attendere il proprio turno dietro una linea che verrà appositamente posizionata per la gara. Prima di iniziare la gara gli atleti sono obbligati a presentarsi per le prove generali della gara almeno 1 ora prima.</p> |
| Classifica finale | La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di tutte le manches, in caso di pareggio verrà calcolato il migliore piazzamento. |
| Varie | Verrà concordata una serata in cui tutti gli atleti possono provare il gioco. |

TIRO ALLA FUNE

| | |
|----------------------|--|
| Composizione squadra | 6 uomini e 1 donna senza limiti + 1 allenatore o motivatore |
| Riserve | 3 uomini e 2 donne che possono alternarsi liberamente tra una tirata e l'altra escluso allenatore o motivatore |
| Età minima | 16 anni compiuti |
| Arbitraggio | 1 giudice per ogni incontro sono tre e non ufficiali, 1 giudice capo e 2 laterali. Il giudice di centro controllerà il buon corso della gara e decreterà il vincitore ed i giudici laterali controlleranno eventuali infrazioni |
| Punteggio | I match sono costituiti da tre tirate con ragionevole riposo tra uno e l'altro e con cambio campo. Passerà il turno chi vincerà 2 match su 3. |
| Svolgimento | Previsti 4 gironi, con sistema poule, passano al turno successivo 2 squadre. |
| Classifica finale | La classifica finale è data dalla vittoria sull'avversario, mentre per coloro che non passano il turno viene considerata prima quanti match hanno vinto e poi se ancora è pareggio si disputeranno dei match per definire la classifica finale. |
| Varie | <p>Il peso massimo della squadra non può superare i 560 kg (nessuna tolleranza) compresi i vestiti, scarpe ed accessori (come i guanti). Obbligatorio l'utilizzo di scarpe da ginnastica senza alterazioni.</p> <p>Campo di gioco: una corsia lungo la quale gareggiare. La corsia è tagliata a metà da una linea che divide i 2 campi e corrisponde al punto di partenza della gara sul quale è posizionata la bandiera fissata alla fune. Alla distanza di un metro dalla succitata linea nelle 2 direzioni viene posta un'ulteriore linea. L'intera zona tra queste due ulteriori linee delimita la zona bianca entro la quale la bandierina può muoversi, se quest'ultima oltrepassa la zona bianca la gara è terminata con la vittoria della squadra che ha portato la bandierina nel proprio campo.</p> <p>Viene usata una corda di canapa di diametro di almeno 10 cm e una lunghezza non inferiore a 33,5 metri.</p> <p>Nel caso di infortuni o abbandoni la squadra può continuare a gareggiare con soli 6 tiratori (donna compresa). La squadra che rimane con meno di 6 tiratori non può continuare la gara stessa.</p> <p>- Durante la gara non è ammesso compiere queste infrazioni: sedersi - toccare il terreno con parti del corpo all'infuori dei piedi - ostacolare il movimento libero della corda con tenute non regolamentari - utilizzo di prese diverse da quelle ammesse - sedersi su un piede o su un arto e non estendere i piedi in avanti - arrotolare la corda alle mani - sedersi sul terreno mentre i piedi si muovono all'indietro - Una squadra si deve considerare squalificata quando riceve 2 avvisi di infrazione nel corso di una stessa tirata. E' infrazione anche se un tiratore offende.</p> |

TU SI CHE BALES

| | |
|----------------------|---|
| Composizione squadra | Nessun Limite |
| Riserve | non previste |
| Età minima | 16 anni |
| Arbitraggio | La giuria sarà composta da un rappresentante per ogni paese (preferibilmente con un minimo di esperienza e competenza) che non potrà votare durante l'esibizione del proprio paese. Alla fine di ogni esibizione, il giudice dovrà stabilire la classifica di gradimento. |
| Punteggio | Vince secondo classifica di gradimento dei giudici |
| Svolgimento | I Ballerini hanno a disposizione 6 minuti di tempo, al termine dei quali viene suonato il gong, ma i concorrenti possono comunque finire l'esibizione. |
| Classifica finale | Ad ogni posizione verrà attribuito un punteggio, la somma darà luogo alla classifica finale. In caso di pareggio i giurati saranno chiamati a votare tra i paesi in ex aequo. |
| Varie | nulla di rilevante |