Olimpiadi dei Ragazzi

REGOLAMENTO TECNICO

Bozza del 27 febbraio 2019

Il presente testo sostituisce totalmente i precedenti regolamenti
ed è stato approvato dall'assemblea nella seduta del 24 febbraio 2017.

Alcune pagine sono state integrate con figure dimostrative
tratte dal libro "L'atletica dei ragazzi" di Graziano Paissan

INDICE

Prima Parte: Norme generali

1 – Regole di Partecipazione ..... Pag. 5
2 - Categorie d'Età ..... Pag. 5
3 - Limiti di Partecipazione ..... Pag. 5
4 - Limiti di Categoria ..... Pag. 5
5 – Iscrizione alle Gare ..... Pag. 6
6 – Validità della Gara ..... Pag. 6
7 – Sostituzioni e Nuove iscrizioni ..... Pag. 6
8 - Gare e Tornei a squadre ..... Pag. 6
9 – Gare ad Eliminazione diretta ..... Pag. 6
10 - Eventuali pari merito ..... Pag. 6
11 - Confronti diretti e Teste di serie ..... Pag. 7
12 - Sanzioni e Squalifiche ..... Pag. 7
13 - Richiamo allo spirito olimpico ..... Pag. 7
14 - Scarpette consentite nelle gare ..... Pag. 7

Seconda Parte: Regolamento gare

A: GARE INDIVIDUALI

Cod. 01* - Corsa piana ..... Pag. 9
Cod. 02* - Corsa (o percorso) ad ostacoli ..... Pag. 9
Cod. 03* – Giro di campo (o Giro di pista) ..... Pag. 9
Cod. 04 - Salto in Lungo ..... Pag. 10
Cod. 05 – Salto in Alto ..... Pag. 11
Cod. 06 – Percorso Misto ..... Pag. 11
Cod. 07 – 08 Vortex (ex Lancio della Pallina) ..... Pag. 14
Cod. 09 – Lancio del Peso ..... Pag. 14
Cod. 10 - Braccio di Ferro ..... Pag. 14
Cod. 11 – Ciclismo (Gimkana) ..... Pag. 16
Cod. 12 – Tennis ..... Pag. 17
Cod. 13 – Ping-Pong ..... Pag. 17
Cod. 14 – Duathlon (Corsa a piedi + Bici) ..... Pag. 18
Cod. 15 – Triathlon (Corsa a piedi + Bici + Tiro al Bersaglio) ..... Pag. 18
Cod. 16 – Pattinaggio – Percorso a Slalom. OPZIONE A) ..... Pag. 20
Cod. 16 – Pattinaggio (gara con percorso e regolamento modificato) OPZIONE B) ..... Pag. 20
Cod. 17 – Pesca Sportiva ..... Pag. 22
Cod. 18 - MTB Mountain Bike ..... Pag. 22
Cod. 19* - Mezzofondo ..... Pag. 22
Cod. 20 – Nuoto ..... Pag. 23
Cod. 23 - Tiro con l'Arco ..... Pag. 23
Cod. 24 – Freccette ..... Pag. 24
Cod. 25 – Monopattino ..... Pag. 24
Cod. 26 – Tiro al Bersaglio (con pallina di velcro) ..... Pag. 25
Cod. 27 – Pentathlon ..... Pag. 25

Cod. 28 - Gara di Beyblade (Trottola) ..... Pag. 27
Cod. 29 - Mini Tennis ..... Pag. 28
Cod. 70 - Gioco delle Biglie ..... Pag. 29
Cod. 71 - Arrampicata Sportiva ..... Pag. 29
Cod. 72 - Gimkana a cavallo ..... Pag. 30

B: GARE INDIVIDUALI LIBERE

Cod. 21 – Maratona (Non soggette all'art. 3 reg. generale Limiti di partecipazione) Pag. 32
Cod. 22 – Scacchi (Non soggetto solo ai limiti di partecipazione di cui all'art.3 lett. A) ..... Pag. 32

C: GARE A SQUADRE

Cod. 31 – Staffetta Veloce ..... Pag. 33
Cod. 32 – Staffetta Ostacoli ..... Pag. 33
Cod. 33 – Staffetta 4x1 Giro ..... Pag. 33
Cod. 34 – Calcio 5vs5 ..... Pag. 34
Cod. 35 – Basket 3vs3 (a 2 canestri o 1 canestro) ..... Pag. 34
Cod. 36 – Volley 3v3 ..... Pag. 35
Cod. 37 – Biliardino (Calcio Balilla) ..... Pag. 35
Cod. 38 – Tiro alla Fune ..... Pag. 35
Cod. 39 – Rubabandiera ..... Pag. 36
Cod. 40 – Percorso Ambientale ..... Pag. 36
Cod. 41 - Palla Ovale ..... Pag. 37
Cod. 42 – Staffetta Nuoto ..... Pag. 37
Cod. 43 – Staffetta Pattinaggio (4 x 100 all'americana OPZIONE A) e OPZIONE B ..... Pag. 38
Cod. 44 – Orienteering (Prova d'Orientamento) OPZIONE A) (Caccia al tesoro sprint) OPZIONE B) Pag. 39
Cod. 45 – Bob a 2 " (Carriolini a spinta) ..... Pag. 40
Cod. 46 - Beach Volley 3v3..... Pag. 40
Cod. 47 - Mini Basket a squadre..... Pag. 41
Cod. 48 - Beach Tennis a squadre ..... Pag. 41
Cod. 49 – Palla Prigioniera ..... Pag. 42
Cod. 50 - Staffetta Monopattino ..... Pag. 42
Cod. 51 - Tiro con l'arco Mixed ..... Pag. 43
Cod. 52 - Palla Mano ..... Pag. 43
Cod. 53 - Bocce ..... Pag. 44
Cod. 54 - Sittyng Volley ..... Pag. 45

Terza Parte: Elenco gare

A1: Gare Individuali da inserire obbligatorie nel programma olimpico ..... Pag. 46
A2: Gare Individuali da inserire a discrezione del comitato organizzatore ..... Pag. 46
B: Gare Individuali libere – da inserire a discrezione del comitato organizzatore ..... Pag. 46
C1: Gare a squadra da inserire obbligatorie nel programma olimpico ..... Pag. 46
C2: Gare a squadra da inserire a discrezione del comitato organizzatore ..... Pag. 47

Prima Parte: Norme generali

1 – Regole di Partecipazione

a) Le Olimpiadi dei Ragazzi sono un leale confronto tra paesi, non tra società sportive, scuole o altro.
b) Possono partecipare alle gare i ragazzi, maschi e femmine, residenti nel paese, ovvero residenti altrove, che tuttavia frequentano le scuole di quel paese o vi praticano una qualsiasi attività sportiva.
c) In via del tutto eccezionale, su richiesta scritta da parte dei responsabili dei COL interessati, possono partecipare alle gare anche ragazzi/e non in possesso dei requisiti di cui al precedente punto b).

2 - Categorie d'Età

a) Possono partecipare alle gare i ragazzi, maschi e femmine, delle classi elementari e medie, suddivisi per età nelle seguenti categorie:
   Categoria A, maschile e femminile: 1ª - 2ª Elementare (anni corrispondenti)
   Categoria B, maschile e femminile: 3ª - 4ª Elementare (anni corrispondenti)
   Categoria C, maschile e femminile: 5ª Elementare - 1ª Media (anni corrispondenti)
   Categoria D, maschile e femminile: 2ª - 3ª Media (anni corrispondenti)
b) In caso di contestazione, non fa fede l'attestato di frequenza scolastica, ma il documento d'identità dell'atleta, ovvero la fotocopia del suo tesserino sanitario sul quale è riportato anche il codice fiscale.

3 - Limiti di Partecipazione

a) Nelle gare individuali, ogni Paese può iscrivere non più di 4 (quattro) concorrenti per gara, salvo indicazioni differenti nella singola gara
b) Nelle gare a squadre, ogni Paese può iscrivere 1 (una) sola squadra.
c) Ogni concorrente può partecipare a non più di 3 (tre) gare individuali, alla maratona, agli scacchi e, indistintamente, a tutte le gare a squadre.
d) Per ragioni di carattere promozionale ed al fine di favorire una più larga partecipazione alle gare, edizione per edizione, su richiesta del paese organizzatore e con il parere favorevole dell'Assemblea, potrà essere predisposto un elenco di cosiddette "gare libere", non soggette ai vincoli di cui al precedente punto c): potranno quindi parteciparvi anche coloro che risultano già iscritti ad altre 3 (tre) gare individuali.

4 - Limiti di Categoria

a) Un concorrente di categoria inferiore (esempio: categoria A) può partecipare a gare di categoria superiore (categoria B), ma non viceversa.
b) Una femmina (F) può partecipare a gare maschili (M), ma non viceversa.
c) Nelle staffette maschili e nelle staffette miste ostacoli, è possibile sostituire i maschi con le femmine, fermo restando che almeno un componente della squadra deve essere maschio.
d) Nelle altre gare a squadre (tiro alla fune, calcio, basket, e altre gare simili), possono essere inserite tutte femmine.

5 – Iscrizione alle Gare

a) L'iscrizione alle gare dovrà avvenire mediante la compilazione di appositi moduli, predisposti anno per anno dal Comitato del Reno.
b) I responsabili dei singoli COL devono verificare la sottoscrizione da parte di un genitore o di chi ha la patria potestà dei moduli di iscrizione (foglietti verdi) attestanti la liberatorio per l'uso delle immagini ed il possesso del certificazione medica. Gli stessi dovranno essere conservati da parte dei COL locali per almeno 3 anni ed a richiesta forniti al Comitato Olimpico del Reno, nell'eventualità che vi sia una contestazione per l'uso improprio dei dati personali.

6 – Validità della Gara

a) Perché una gara sia valida ai fini dell'assegnazione delle medaglie, è necessario che gli iscritti siano almeno 3 di 2 paesi diversi.

7 – Sostituzioni e Nuove iscrizioni

a) Ad iscrizione avvenuta, e fino all'inizio di ogni gara, è possibile sostituire un concorrente con un altro dello stesso paese, dandone comunicazione ai Giudici di Campo.
b) Nei limiti di cui al punto 3.a) e ad eccezione delle gare in cui sono previste batterie di qualificazione, su richiesta dei Dirigenti interessati, è consentito aggiungere nuovi iscritti agli Elenchi di Gara già predisposti.
c) Nelle gare di qualificazione del Mezzofondo, in particolare, ed altre gare analoghe, nel caso in cui i giudici di campo decidano di non fare disputare le qualificazioni per il numero esiguo dei presenti, passano alla fase successiva (semifinale e/o finale) solo gli atleti presenti. Sono ammesse sostituzioni o inserimento di nuovi iscritti agli elenchi di gara già predisposti con le modalità di cui al punto 3a, soltanto prima della decisione di rinvio della gara. I giudici di campo dovranno fare l'elenco nominativo degli atleti che hanno passato il turno di qualificazione. Non sono ammessi successivamente atleti assenti all'appello.

8 - Gare e Tornei a squadre

a) Nei tornei o gare a squadre è possibile sostituire in qualsiasi momento, anche tra un turno e l'altro, uno o più componenti della stessa formazione.
b) Qualora un paese non raggiungesse il numero minimo di atleti necessario a formare una squadra, potrà ricorrere a "prestiti" di altri paesi, in numero comunque non superiore al 50% dei componenti la squadra (esempio: per una squadra composta di 4 atleti, i prestiti non possono essere più di 2).

9 – Gare ad Eliminazione diretta

a) Nei tornei individuali e/o a squadre ad eliminazione diretta, salvo accordi diversi tra gli aventi diritto, il terzo posto viene assegnato *ex-aequo* ai due concorrenti eliminati in semifinale.

10 - Eventuali pari-merito

a) Nel caso in cui dovessero registrarsi tempi, misure o punteggi di assoluta parità, i concorrenti verranno classificati a pari merito e premiati con la stessa medaglia.
b) Fatte salve le condizioni di cui al punto 8, verranno comunque premiati soltanto i primi tre classificati (per esempio: 2 ori e 1 bronzo, 1 oro e 2 argenti, ecc …).

11 - Confronti diretti e Teste di serie

a) Nei limiti del possibile, si dovrà evitare che 2 concorrenti di uno stesso paese si eliminino tra loro nei primi turni di gara.
b) Al momento dell'iscrizione, i Dirigenti dei vari paesi potranno segnalare i nominativi dei propri atleti che nei due anni precedenti hanno vinte medaglie in quella gara, affinché possano essere eventualmente inseriti come "teste di serie".

12 - Sanzioni e Squalifiche

a) Qualsiasi comportamento scorretto, che rechi volutamente un grave danno agli avversari o al buon nome della manifestazione, potrà essere sanzionato dai Giudici anche con la squalifica.
b) La squalifica dell'atleta è automatica nel caso di comprovata falsificazione dei propri dati anagrafici.
c) Spetta eventualmente al Comitato del Reno riunito in assemblea il compito di comminare sanzioni e/o squalifiche a carico di un Paese, per colpa o responsabilità dei propri Dirigenti.

13 - Richiamo allo spirito olimpico

a) I dirigenti, gli accompagnatori e tutti coloro che hanno accesso al campo, sono tenuti ad un comportamento corretto: non dovranno, pertanto aiutare o rincorrere i propri atleti impegnati in gara, né soverchiare i giudici o sostituirsi ad essi.
b) Tutti dovranno, infine, ispirarsi a quello "spirito olimpico" che anima le Olimpiadi dei Ragazzi.

14 – Scarpette consentite nelle gare

a) In tutte le gare è vietato l'uso di scarpe da calcio e scarponi da trekking con carro armato troppo grosso, fatta eccezione per il calcio Cat. AM nel quale sono ammesse scarpe da calcio ma non con tacchetti metallici.

Seconda Parte: Regolamento gare

A: GARE INDIVIDUALI

(ogni concorrente può partecipare ad un max di 3 gare)

Cod. 01* - Corsa piana

Categoria A M-F Distanza: mt.40
Categoria B M-F Distanza: mt.50
Categoria C M-F Distanza: mt.60
Categoria D M-F Distanza: mt.80
Batterie di qualificazione. Semifinali. Finali.
Passano il turno i primi (n*) classificati.

Cod. 02* - Corsa (o percorso) ad ostacoli

Categoria A M-F Distanza: mt. 40
(n. 4 ostacoli speciali; altezza cm 17, profondità cm 33: il primo a mt. 9,5, poi ogni 7 mt.)
Categoria B M-F Distanza: mt. 54
(n. 6 ostacoli speciali; altezza cm 17, profondità cm 33: il primo a mt. 9,5, poi ogni 7 mt.)
Categoria C M-F Distanza: mt. 60
(n. 5 ostacoli standard, altezza cm 60: il primo a mt. 15, poi ogni 7,5 mt.)
Categoria D M-F Distanza: mt. 60
(n. 5 ostacoli standard, altezza cm 60: il primo a mt. 15, poi ogni 7,5 mt.)
Batterie di qualificazione. Semifinali. Finali.
Passano il turno i primi (n*) classificati.

Cod. 03* – Giro di campo (o Giro di pista)

Categoria A M-F Distanza: ½ (mezzo) giro di campo
Categoria B M-F Distanza: 1 (un) giro di campo
Categoria C M-F Distanza: 1 (un) giro di campo
Categoria D M-F Distanza: 1 (un) giro di campo
Lunghezza del giro di campo: min. mt. 150 / max. mt. 250.
Batterie di qualificazione (10-12 atleti per batteria). Finale.
Passano il turno i primi (n*) classificati.

Nota (n*), gare Cod. 01-02-03-19: il numero dei concorrenti ammessi ai turni successivi è decisa, anno per anno, gara per gara e categoria per categoria, dal Comitato Organizzatore dei Giochi, in base al

numero degli iscritti.

Cod. 04 - Salto in Lungo

Categoria A M-F
Categoria B M-F
Categoria C M-F
Categoria D M-F

Categoria A M-F

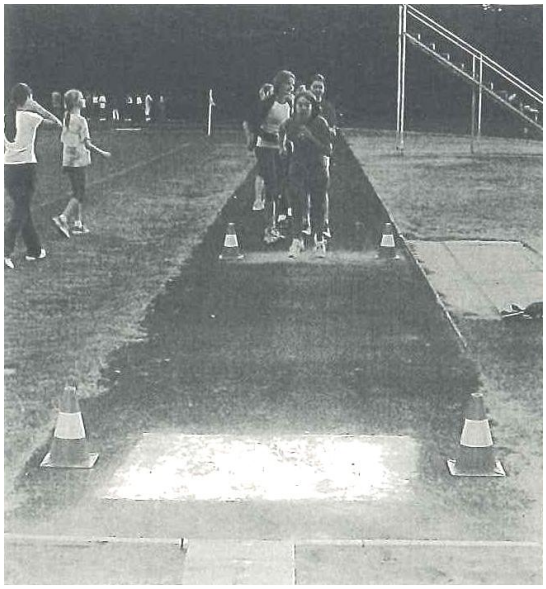
Validità del salto: il salto è sempre valido. La misura è presa dal punto di battuta del piede più in avanti al punto di caduta della parte del corpo più in dietro. Per facilitare la lettura della misura dei due punti deve essere predisposta la pedana con materiale idoneo ad esempio polvere di gesso o simili. (vedi figura allegata)

Categoria B – C – D M-F

Validità del salto: Il salto è nullo se viene oltrepassata la pedana di battuta (vedi figura allegata); se l'atleta salta fuori lateralmente dalla buca con la sabbia; se ritorna attraverso la zona di caduta dopo aver completato il salto.

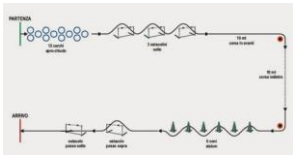
La misura è presa dall'asse di stacco dalla parte verso la buca con la sabbia, al punto di caduta della parte del corpo più in dietro.

Due prove per concorrente; i primi 6 classificati sono ammessi alla terza prova (finale).
Fra chi è passato in finale, si tiene conto del miglior risultato ottenuto fra le tre prove, per stilare la classifica finale.
In caso di parità, funge da discriminante la seconda miglior misura; con ulteriore parità, vale la terza.



Cod. 05 – Salto in Alto

Categoria C Misura iniziale: M/cm. 85, F/cm. 70
Categoria D Misura iniziale: M/cm l00, F/cm. 85
Primo avanzamento: cm. 10; secondo: cm. 5; successivi: cm. 3.
(con pochi concorrenti iscrittisi avanzamento immediato di 3 cm per misura)
Due prove per misura.
E' vietato il salto "a tuffo".
Ogni atleta entra in gara quando lo ritiene più opportuno, indipendentemente dalla misura di partenza; i salti non effettuati non sono considerati nulli.
Criteri per determinare la classifica:
a) misura migliore,
b) in caso di parità: minor numero di salti complessivi effettuati (vanno contati tutti i tentativi sia quelli positivi, sia i nulli)
c)ultimo errore alla misura superiore; in caso di ulteriore parità: ex aequo.



Cod. 06 – Percorso Misto

Categoria A M-F
Categoria B M-F

Dimensioni del campo di gara: mt. 15 x 18 circa.
Una prova a tempo per concorrente; i primi 6 classificati sono ammessi alla seconda prova (finale).
Fra chi è passato in finale, si tiene conto del miglior risultato ottenuto fra le due prove, per stilare la classifica finale (tempo + penalità) .
In caso di parità diviene discriminatorio il tempo della manche peggiore.
Penalità: +2"

Il percorso si sviluppa sui lati ed all'interno di un rettangolo avente dimensioni mt 15 x 18
Fasi della gara:
Il concorrente si posiziona all'esterno della linea di partenza in posizione a candela (gambe in alto e schiena a terra, possibilmente senza appoggiare il bacino a terra)
Ci si alza e si salta all'interno dei cerchi a "zoppo galletto" (saltare su una sola gamba), senza toccare i bordi dei cerchi (a 70 80 cm).
Prendere il pallone (da pallavolo o peso similare) nel cesto, salire sulla trave (larghezza della base di appoggio del piede cm. 8-10, lunghezza mt 3-4) e percorrerla per tutta la lunghezza con il pallone in mano
Con un salto, scendere dalla trave a piedi uniti e, rimanendo dietro alla linea tirare il pallone nello scatolone o cesto (dimensioni cm 50-70 x 50-70, h almeno cm 35), posizionare sul fondo materiale che eviti al pallone di rimbalzare
Girare attorno allo scatolone e correre in direzione dei ritti per il salto in alto, passare strisciando sotto l'ostacolo posto a 40 cm di altezza senza farlo cadere
Alzarsi, raggiungere il tappeto ed eseguire una capriola
Usciti dal tappeto, correre all'indietro fino alla boa situata sull'angolo inferiore sinistro del percorso
Proseguire la corsa in avanti superare i due ostacoli (tra gli ostacoli 3 mt, h 25-30 cm.)
Eseguire una capriola sul materasso e aggirare la boa posta sull'angolo superiore del tracciato, correre a slalom tra le clavette

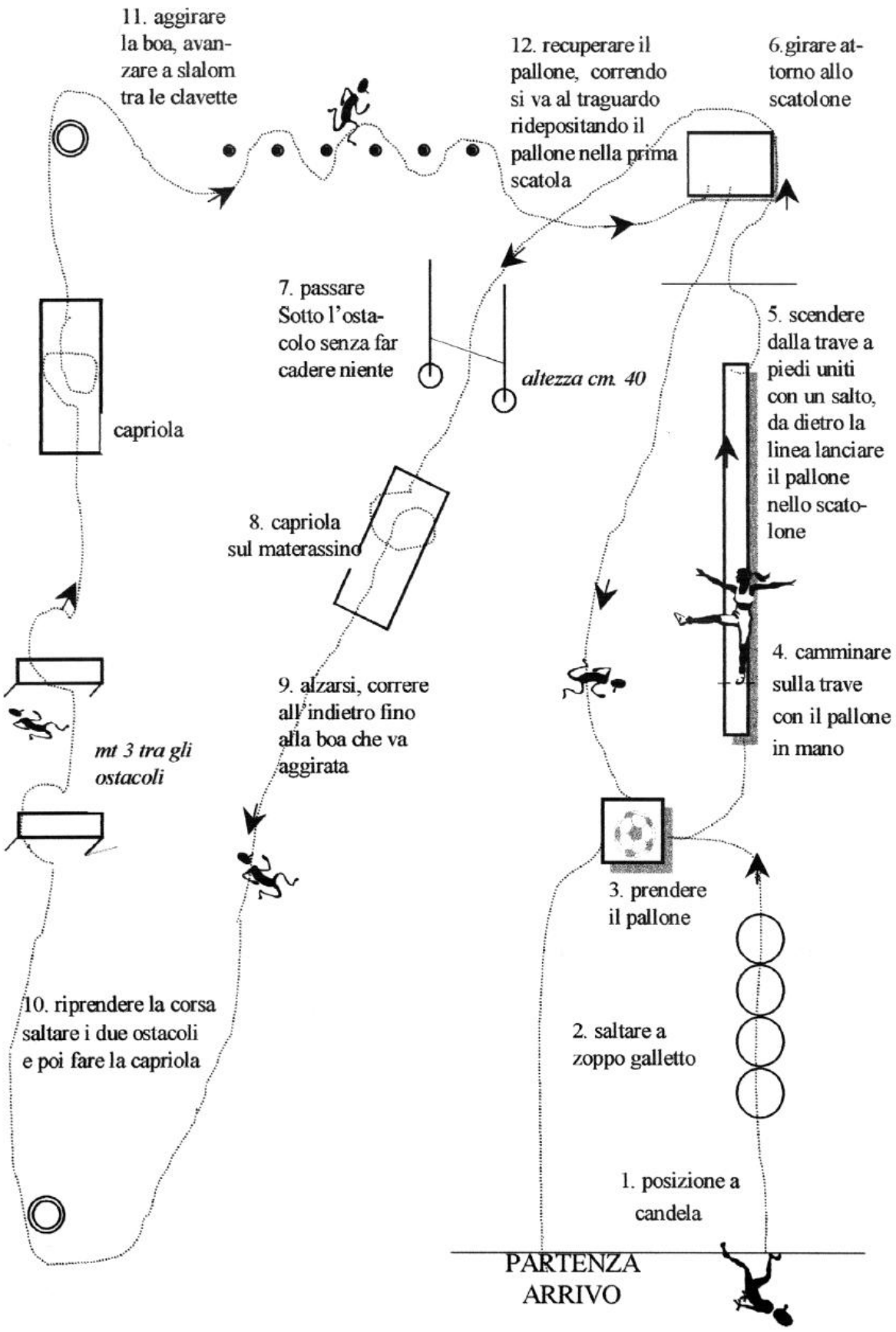
Recuperare il pallone nel cesto dell'angolo in alto a destra, *(dove era stato lanciato dopo avere percorso la trave)* correre verso l'arrivo partenza, *(non è obbligatorio superare la boa-scatolone),* con il pallone in mano che andrà ricollocato nel primo cesto, infine scattare fino al traguardo.

- **Gara a tempo + penalità. Si aggiungono 2" al tempo di percorrenza per ogni penalità.**

Sono considerate penalità:

- Appoggiare a terra l'altro piede nel superamento dei cerchi a zoppo galletto o pestare i cerchi. (1 sola penalità complessiva)
- Poggiare uno o due piedi a terra durante la traslocazione sulla trave (I sola penalità complessiva)
- Non scendere dalla trave, alla sua estremità, a piedi uniti
- Lanciare il pallone calpestando o oltrepassando la linea di tiro, posta a limite dalla fine della trave
- Non fare entrare il pallone nel cesto, penalità doppia, se il pallone non entra va recuperato da un giudice e collocato nello scatolone. Qualora il pallone tocchi il fondo del cesto e rimbalzi fuori il tiro e' da ritenere valido.
- Fare cadere l'asta durante il sottopassaggio
- Non eseguire le capriole, sono accettati anche rotolamenti
- Non correre all'indietro
- Non aggirare le boe che delimitano il percorso
- Far cadere gli ostacoli durante il superamento
- Far cadere le clavette durante lo slalom
- Dimenticarsi di raccogliere il pallone e depositarlo nel primo cesto. In entrambi i casi non si assegnano penalità ma si deve ripetere la parte dell'esercizio

PERCORSO MISTO



Cod. 07 – 08 Vortex (ex Lancio della Pallina)

Categoria A	M-F	Attrezzo per tutte le categorie Vortex (peso standard)
Categoria B	M-F	"
Categoria C	F	"
Categoria D	F	"

Due prove per concorrente; i primi 6 classificati sono ammessi alla terza prova (finale).
Fra chi è passato in finale, si tiene conto del miglior risultato ottenuto fra le tre prove, per stilare la classifica finale.
In caso di parità, funge da discriminante la seconda miglior misura; con ulteriore parità, vale la terza.
Il lancio è nullo:
se il Vortex non viene lanciato da sopra la spalla del braccio di lancio; (vedi figura allegata)
se l'atleta oltrepassa con i piedi o altra parte del corpo, la pedana di lancio;
se il Vortex viene lanciato fuori dal campo lateralmente.

Cod. 09 – Lancio del Peso

Categoria C	M	Attrezzo: kg. 2
Categoria D	M	Attrezzo: kg 3

Due prove per concorrente; i primi 6 classificati sono ammessi alla terza prova (finale).
Fra chi è passato in finale, si tiene conto del miglior risultato ottenuto fra le tre prove, per stilare la classifica finale.
In caso di parità, funge da discriminante la seconda miglior misura; con ulteriore parità, vale la terza.
Il lancio è nullo:
se il peso non viene lanciato da sopra la spalla del braccio di lancio; (vedi figura allegata)
se l'atleta oltrepassa con i piedi o altra parte del corpo, la pedana di lancio;
se il peso viene lanciato fuori dal campo lateralmente.

Cod. 10 - Braccio di Ferro

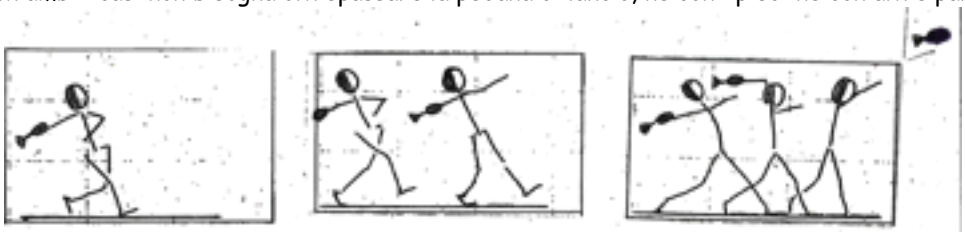
Categoria A	M
Categoria B	M
Categoria C	M
Categoria D	M

Torneo ad eliminazione diretta.
Le manopole di presa devono essere alla stessa altezza; varia l'altezza del piatto d'appoggio[1]. E' vietato appoggiarsi al tavolo con le gambe ed attaccarsi con le mani in un punto diverso dalle apposite manopole.
I giudici devono informarsi inizialmente della presenza di concorrenti mancini, per utilizzare il tavolo apposito quando si scontrano con concorrenti destri.
Lasciare riposare per alcuni minuti i concorrenti tra una disputa e la successiva, in particolare nelle semifinali e finali.

Figure allegate al Vortex e al peso
(figure dimostrative tratte dal libro "l'atletica dei ragazzi" di Graziano Paissan)

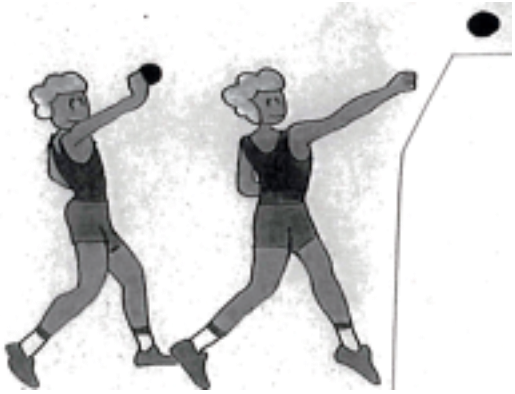
VORTEX

E' possibile prendere una rincorsa e lanciare il Vortex da sopra la spalla del braccio di lancio. Oppure tirare senza rincorsa. In entrambi i casi non bisogna oltrepassare la pedana di lancio, né con i piedi né con altre parti del corpo.



##
##

PESO



Il Peso va lanciato da sopra la spalla del braccio di lancio senza oltrepassare la pedana di lancio, né con i piedi né con altre parti del corpo.

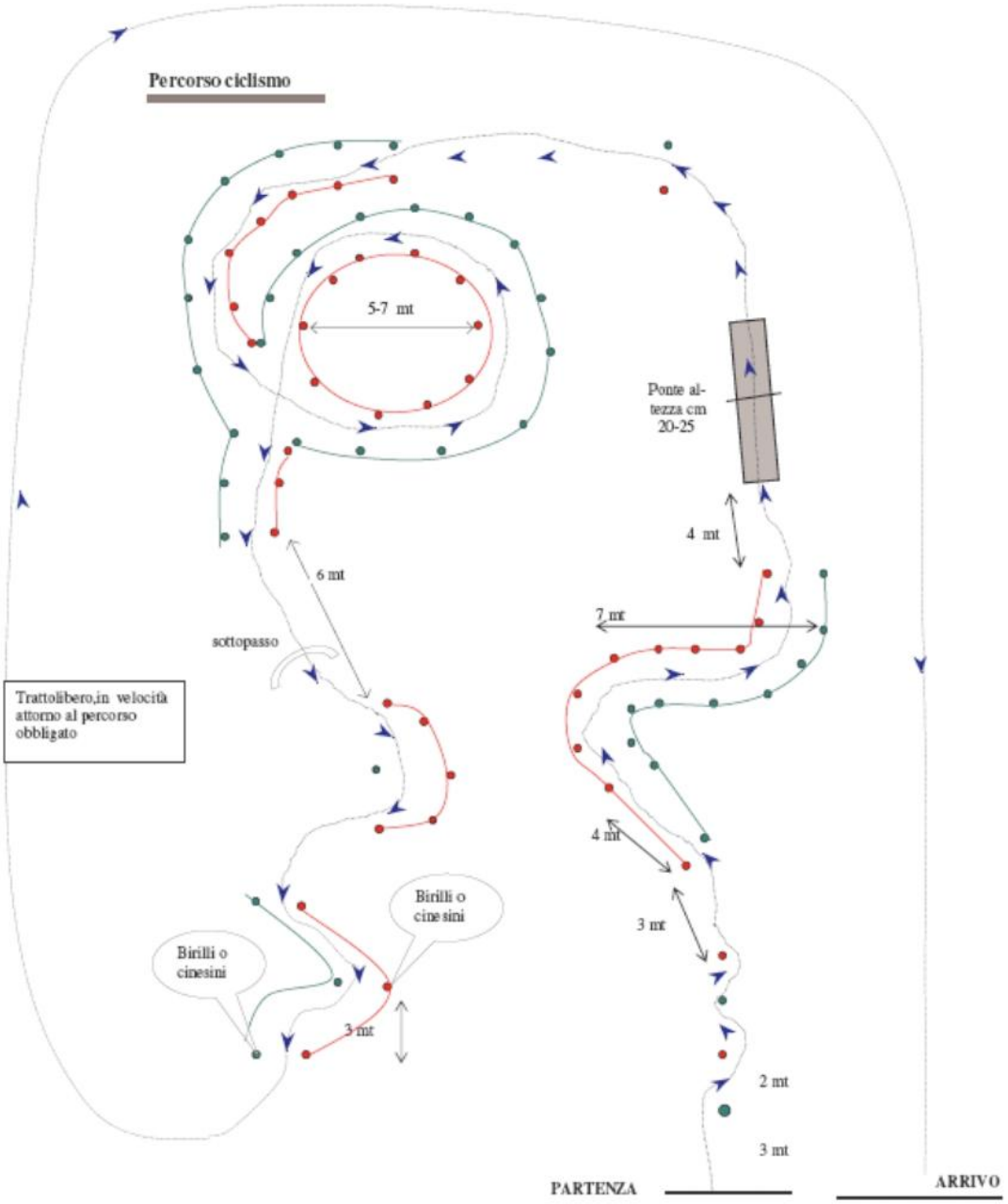
Esecuzione corretta da insegnare

Esecuzione sbagliata da sconsigliare

Cod. 11 – Ciclismo (Gimkana)

Categoria A-B M-F

Una prova a tempo per concorrente; i primi 6 classificati sono ammessi alla seconda prova (finale).
Penalità: +2"
Sono considerate penalità: mettere il piede a terra; toccare, saltare o comunque non superare correttamente qualsiasi ostacolo posto sul percorso
Fra chi è passato in finale, si tiene conto del miglior risultato ottenuto fra le due prove, per stilare la classifica finale (tempo + penalità) .
In caso di parità, diviene discriminatorio il tempo della manche peggiore.
E' obbligatorio l'uso del casco. I concorrenti devono di norma utilizzare la loro bicicletta (si consiglia Mountain Bike).



Cod. 12 – Tennis

Categoria D M-F
Torneo ad eliminazione diretta.
Fino alla finale 1 Set ai 6 games con regola No Advanced con game decisivo sul 5 a 5.
Finale 2 set ai 6 games con game decisivo sul 5 pari. In casi di 1 set pari T.B. ai 7 punti
Per tutto il resto vale, vale il Regolamento del Tennis.

Cod. 13 – Ping-Pong

Categoria D M-F
Torneo ad eliminazione diretta.
Set unico ai 21 punti.
Per tutto il resto vale, vale il Regolamento del Ping-Pong

Cod. 14 – Duathlon (Corsa a piedi + Bici)

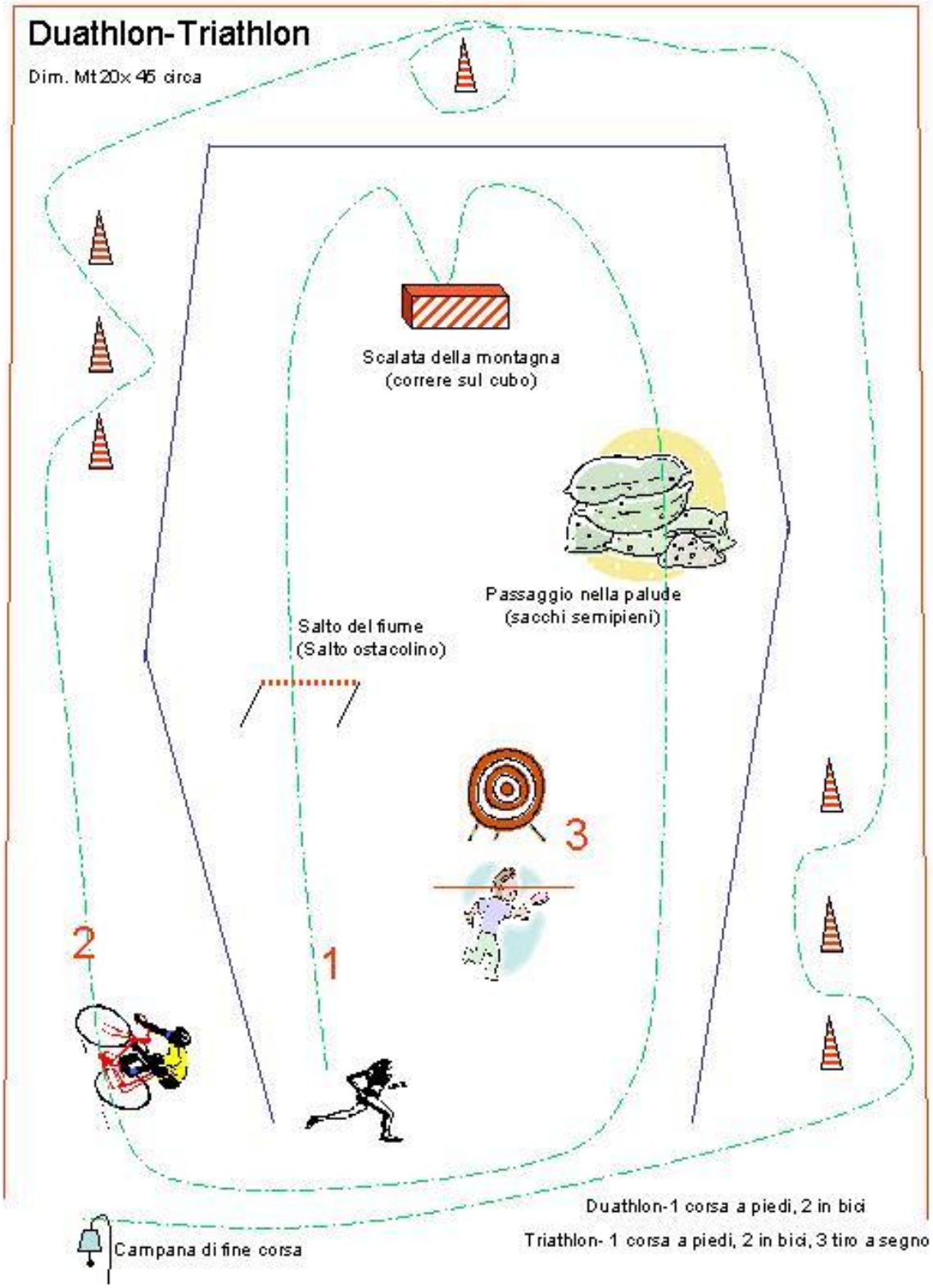
Categoria A M-F
Prova a Tempo + Penalità.

Nel più breve tempo possibile, ogni concorrente dovrà percorrere 2 volte il perimetro del campo di gara (mt. 35x20 circa).
Il primo giro (più interno), da compiersi tutto di corsa, avrà le caratteristiche della "corsa siepi", con tre ostacoli distribuiti lungo il percorso; il secondo giro (esterno), da compiersi in bicicletta, sarà una specie di "gimkana veloce", per la quale sono considerate penalità: mettere il piede a terra; toccare, saltare o comunque non superare correttamente qualsiasi ostacolo posto sul percorso.
Una prova a tempo per concorrente. I primi 6 classificati sono ammessi alla seconda prova (finale).
Fra chi è passato in finale, si tiene conto del miglior risultato ottenuto fra le due prove, per stilare la classifica finale (tempo + penalità) .
E' obbligatorio l'uso del casco. I concorrenti devono di norma utilizzare la loro bicicletta (si consiglia Mountain Bike).

Cod. 15 – Triathlon (Corsa a piedi + Bici + Tiro al Bersaglio)

Categoria B M-F
Prova a Tempo + Penalità.
Per il tracciato si veda quello del duathlon

Nel più breve tempo possibile, ogni concorrente dovrà percorrere 2 volte il perimetro del campo di gara (mt. 35x20 circa).
Il primo giro (più interno), da compiersi tutto di corsa, avrà le caratteristiche della "corsa siepi", con tre ostacoli distribuiti lungo il percorso; il secondo giro (esterno), da compiersi in bicicletta, sarà una specie di "gimkana veloce", per la quale sono considerate penalità: mettere il piede a terra; toccare, saltare o comunque non superare correttamente qualsiasi ostacolo posto sul percorso.
Al termine del secondo giro, verrà fermato il cronometro e il concorrente dovrà correre verso il centro del campo, dove troverà: 1^ possibilità uno scatolone che contiene 3 palline di velcro o di gommapiuma: senza superare la linea di tiro, dovrà quindi lanciare le palline verso il bersaglio a punti, la somma dei punti ottenuti nel tiro al bersaglio costituirà un "bonus" di secondi che andranno sottratti al tempo impiegato a compiere l'intera prova; 2^ possibilità un canestro, alto non più di 2 mt. con 5 palloni leggeri, ogni canestro toglierà 2" al tempo complessivo.
Una prova a tempo per concorrente. I primi 6 classificati sono ammessi alla seconda prova (finale).
Fra chi è passato in finale, si tiene conto del miglior risultato ottenuto fra le due prove, per stilare la classifica finale (tempo + penalità) .
E' obbligatorio l'uso del casco. I concorrenti devono di norma utilizzare la loro bicicletta (si consiglia Mountain Bike).

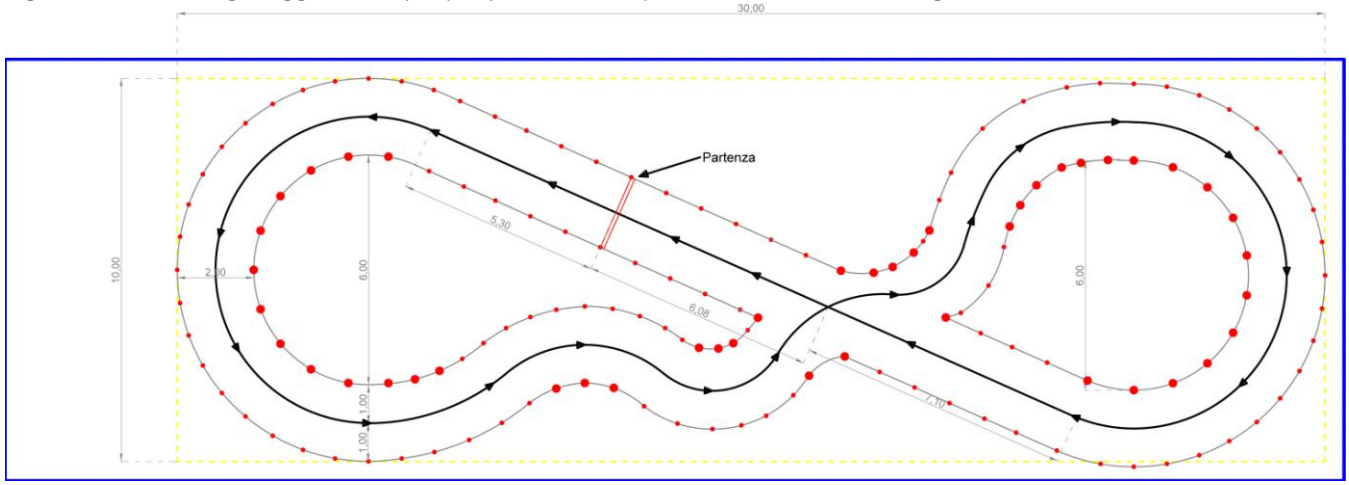

Duathlon-Triathlon
Dim. Mt 20x 45 circa
Scalata della montagna
(correre sul cubo)
Passaggio nella palude
(sacchi semipieni)
Salto del fiume
(Salto ostacolino)
3
2
1
Duathlon-1 corsa a piedi, 2 in bici
Triathlon- 1 corsa a piedi, 2 in bici, 3 tiro a segno
Campana di fine corsa

Cod. 16 – Pattinaggio – Percorso a Slalom

OPZIONE A)

Categoria A-B-C-D M-F

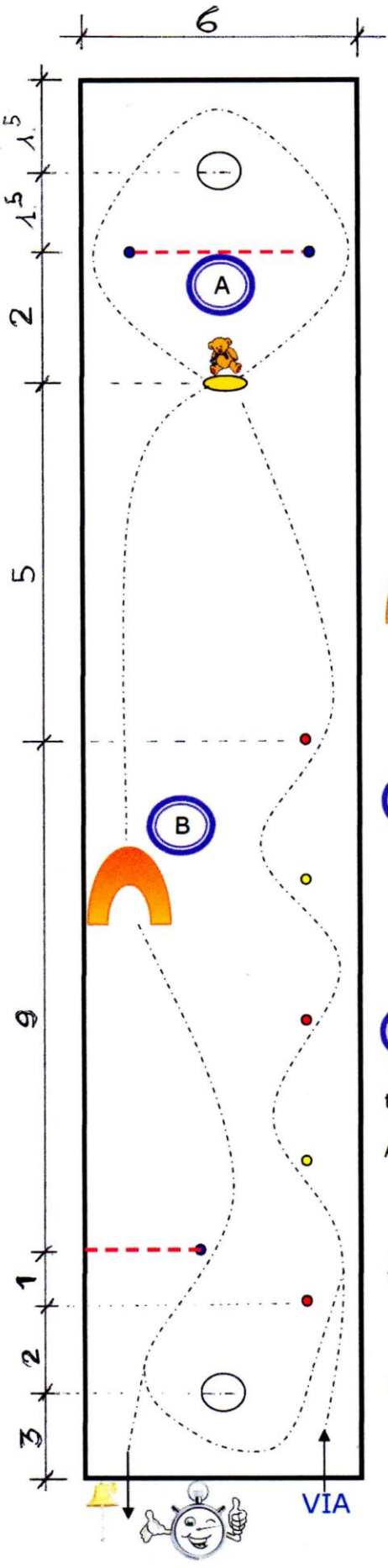
Una prova a tempo per concorrente. I primi 6 classificati sono ammessi alla seconda prova (finale).
Gara a tempo su percorso parzialmente ad ostacoli. La gara si svolge su una distanza complessiva di circa 150mt (2 giri) e sono previste penalità per chi abbatte i birilli e per chi "taglia" il percorso.
Fra chi è passato in finale, si tiene conto del miglior risultato ottenuto fra le due prove, per stilare la classifica finale (tempo + penalità) .
Penalità: +2" per ogni "infrazione". Il concorrente che taglia volutamente il percorso per avere vantaggio ha penalizzazione tripla.
Ogni concorrente gareggia con i propri pattini del tipo a sua scelta. E' obbligatorio l'uso del casco.



Cod. 16 – Pattinaggio (gara con percorso e regolamento modificato) - individuale

OPZIONE B)

Categoria A-B-C-D M-F
Una prova a tempo per concorrente. I primi 6 classificati sono ammessi alla seconda prova (finale).
Il percorso viene eseguito due volte, sono previste penalità per chi abbatte, salta o sposta i birilli e per chi non depone il pupazzo nel cesto.
Il concorrente deve eseguire il percorso come rappresentato nello schema procedendo a zig zag tra i birilli, raggiungere il cesto con il pupazzo, prelevare il pupazzo, oltrepassare la barriera, girare attorno al cerchio boa, riporre il pupazzo all'interno del cesto (nel caso il pupazzo cada fuori dal cesto, l'atleta deve riprenderlo e rimetterlo nel cesto), procedere verso il tunnel e passarci sotto, evitare la barriera, girare attorno al cerchio boa e ripetere il giro come già descritto.
All'ultimo giro, il tempo del percorso verrà fermato solo al suono della campana.
Il percorso deve essere eseguito nel più breve tempo possibile senza errori.
Ogni errore comporta una penalizzazione di 3 secondi che andranno sommati al tempo ottenuto.
Fra chi è passato in finale, si tiene conto del miglior risultato ottenuto fra le due prove, per stilare la classifica finale (tempo + penalità) .
Ogni concorrente gareggia con propri pattini del tipo a sua scelta. E' obbligatorio l'uso del casco.
Vedi tracciato:



birilli
(distanza di 2,5 metri)
Nell'eseguire la gimcana entrambi i piedi devono essere al di là del birillo!

Cerchioboa

barriera

cesta con pupazzo

tunnel

campana del traguardo

A

Controlla il cesto con pupazzo e ricorda all'atleta di riporre il pupazzo nel cesto dopo aver fatto il giro. Nel caso il pupazzo cada a terra l'atleta deve riprenderlo e rimetterlo nel cesto.

B

Ricorda all'atleta di passare sotto il tunnel.

Assegna, in accordo con il Giudice A, le penalità e le comunica al Cronometrista.

Registra il tempo impiegato dall'atleta fermandolo solo al momento del suono della campana. Registra tutte le penalità e le annota in modo che possano essere applicate dalla segreteria di gara. (+3 secondi per ogni penalità)

Cod. 17 – Pesca Sportiva
(Non soggetto ai limiti di partecipazione di cui all'art.3 lett. a)

Categoria A-B-C-D MF
Vengono istituite quattro categorie miste.
Partecipanti ammessi: n° 2 per categoria mista.
Per la classificazione sarà valido tutto il pescato salpato sulla riva entro il segnale di fine gara.
La classifica va effettuata sul peso del pesce recuperato
Pesca consentita con UNA CANNA armata con UN AMO senza ardiglione.
La ferrata e il recupero del pesce deve essere fatta dal concorrente.
La pasturazione non è consentita
Le esche consentite sono: bigattino – mais – lombrico.
Il pescato va trattato con la massima cura e tenuto IN VIVO nella specifica nassa (retino) a disposizione dei commissari per la pesatura finale.

Cod. 18 - MTB Mountain Bike

Categorie C-D M-F
Gara unica su percorso sterrato; distanza da un minimo di Km 3,4 ad un max di Km 4,0
Partenza su griglia formata da diverse linee definite dall'organizzazione in base al percorso disponibile ed al numero di iscritti.
E' obbligatorio l'uso del casco.
L'atleta che con atteggiamento antisportivo, ostacola il sorpasso di un altro concorrente sarà squalificato e ritenuto responsabile di eventuali danni arrecati.

Cod. 19* - Mezzofondo
E' data la facoltà agli organizzatori di inserire o meno la gara nel programma delle olimpiadi.
Categoria C M-F Distanza 2 (due) giri di campo
Categoria D M-F Distanza: 3 (tre) giri di campo
Lunghezza del giro di campo: min. mt. 150 / max. mt. 250.
Batterie di qualificazione (10-12 atleti per batteria). Finale.
Passano il turno i primi (n*) classificati.

Nota (n*), gare Cod. 01-02-03-19: il numero dei concorrenti ammessi ai turni successivi è decisa, anno per anno, gara per gara e categoria per categoria, dal Comitato Organizzatore dei Giochi, in base al numero degli iscritti.

Cod. 20 – Nuoto

Categoria A	M-F	Distanza: mt. 25	Tavoletta
Categoria B	M-F	Distanza: mt. 25	Stile Libero
Categoria C	M-F	Distanza: mt. 50	Stile Libero

Partenze: cat. A in acqua; cat. B-C dai blocchi.
Batterie di qualificazione; i 6 (sei) migliori tempi disputano la finale.
Falsa partenza – Su segnalazione del giudice di gara si squalifica l'atleta autore di falsa partenza a fine gara. Se è possibile è opportuno interrompere immediatamente la gara e rifare la partenza.
E' data facoltà agli organizzatori di scegliere la FORMULA BATTERIE + FINALE (con o senza cronometro manuale) o viceversa la FORMULA a SERIE con cronometraggio obbligatorio che manda direttamente sul podio i tre migliori tempi.

Cod. 23 - Tiro con l'Arco

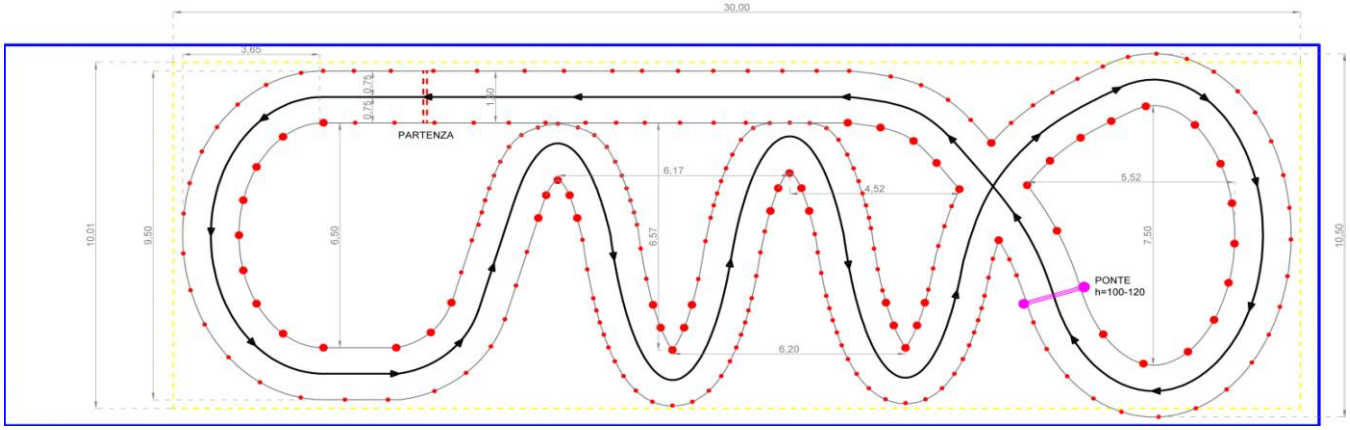
Categoria C-D M-F
La gara si disputa con batterie di qualificazione e finali – si disputa in due prove.
Si utilizzano solo archi nudi.
Ogni concorrente avrà a disposizione n. 6 frecce: 3 da indirizzare sul primo bersaglio (tipo FITA da 40 cm) e 3 da indirizzare sul secondo bersaglio (tipo STORICO); oppure tutte su un bersaglio classico a cerchi concentrici.
Distanza dal bersaglio: mt. 7.
In attesa del proprio turno, ogni concorrente dovrà rimanere rigorosamente al proprio posto, dietro la linea di tiro.
In gara, il concorrente non potrà calpestare o superare la linea di tiro, pena l'annullamento della freccia.
Al termine delle due prove di tiro (6 frecce), verranno sommati i punti ottenuti da ogni singolo concorrente.
Quando tutti i concorrenti avranno esaurito le 6 frecce a disposizione, verrà stilata una classifica provvisoria.
A parità di punti, verrà effettuato un tiro di spareggio e si proseguirà, eventualmente, ad oltranza.
I 6 concorrenti meglio piazzati disputeranno la finale con le stesse regole.
Fra chi è passato in finale, si tiene conto del miglior risultato ottenuto fra le due prove, per stilare la classifica finale (qualificazione e finale).
NOTA: prima della gara, gli Istruttori insegneranno ai concorrenti l'uso dell'arco, la posizione di tiro e le regole da rispettare. A richiesta del concorrente, è consentita l'effettuazione di un tiro di prova.

Cod. 24 – Freccette

Categoria C-D M-F
La gara - batterie di qualificazione e finali - si disputa in due prove.
In ognuna delle due prove, il concorrente avrà a disposizione n. 3 freccette.
Distanza dal bersaglio: mt. 3.
In attesa del proprio turno, ogni concorrente dovrà rimanere rigorosamente al proprio posto, dietro la linea di tiro.
In gara, il concorrente non potrà calpestare o superare la linea di tiro, pena l'annullamento della freccia.
Al termine delle due prove di tiro (6 freccette), verranno sommati i punti ottenuti da ogni singolo concorrente.
Quando tutti i concorrenti avranno esaurito le freccette a disposizione, verrà stilata una classifica provvisoria.
A parità di punti, verrà effettuato un tiro di spareggio e si proseguirà, eventualmente, ad oltranza.
I 6 concorrenti meglio piazzati disputeranno la finale con le stesse regole.
Fra chi è passato in finale, si tiene conto del miglior risultato ottenuto fra le due prove, per stilare la classifica finale (qualificazione e finale).
NOTA: a richiesta del concorrente, è consentita l'effettuazione di due tiri di prova.

Cod. 25 – Monopattino

Categoria B M-F
Gara a tempo su percorso ad ostacoli. La gara ha durata di 2 giri e sono previste penalità per chi abbatte i birilli, per chi "taglia" il percorso o abbatte la trave del ponte.
I primi 6 classificati sono ammessi alla seconda prova (finale).
Fra chi è passato in finale, si tiene conto del miglior risultato ottenuto fra le due prove, per stilare la classifica finale (tempo + penalità) .
Penalità: +2" per ogni "infrazione". Il concorrente che taglia volutamente il percorso per avere vantaggio ha penalizzazione tripla.
Ogni concorrente gareggia con il proprio monopattino. E' obbligatorio l'uso del casco.



Cod. 26 – Tiro al Bersaglio (con pallina di velcro)

Categoria A M-F
Categoria B M-F
La gara - batterie di qualificazione e finali - si disputa in due prove.
In ognuna delle due prove, il concorrente avrà a disposizione n. 4 palline.
Distanza dal bersaglio: mt. 2 (cat. A) e mt. 3 (cat. B)
In attesa del proprio turno, ogni concorrente dovrà rimanere rigorosamente al proprio posto, dietro la linea di tiro.
In gara, il concorrente non potrà calpestare o superare la linea di tiro, pena l'annullamento della pallina.
Al termine delle due prove di tiro (8 palline), verranno sommati i punti ottenuti da ogni singolo concorrente.
Quando tutti i concorrenti avranno esaurito le palline a disposizione, verrà stilata una classifica provvisoria.
I primi 6 classificati sono ammessi alla seconda prova (finale).
A parità di punti, verrà effettuato un tiro di spareggio e si proseguirà, eventualmente, ad oltranza.
Fra chi è passato in finale, si tiene conto del miglior risultato ottenuto fra le due prove, per stilare la classifica finale (qualificazione e finale).
NOTA: a richiesta del concorrente, è consentita l'effettuazione di due tiri di prova.

Cod. 27 – Pentathlon

Categoria A-B-C-D M-F
Limite iscrizione: 1 atleta per categoria (1 AM, 1AF, 1BM, ecc..) in deroga al punto 3a del presente regolamento.
Gara a punti articolata su 5 discipline:

- **Corsa Veloce**
- **Mezzofondo**
- **Salto Lungo**
- **Vortex / Peso** (per le cat. CM e DM)
- **Gimkana** (cat. A – B) **/ Alto** (cat. C –D)

Le gare del pentathlon sfruttano i campi di gara già presenti e si dovranno svolgere in modo sestante o in coda all'analoga disciplina individuale. In quest'ultimo caso è necessario rendere chiaro e visibile quando termina l'esecuzione della prova individuale ed inizia la prova dei concorrenti del Pentathlon. E' prevista un'eccezione per il salto in Alto dove, per velocizzarne l'esecuzione, è possibile far gareggiare contemporaneamente gli atleti della disciplina individuale con i concorrenti del pentathlon.
In questo caso ogni atleta concorre solo per la gara prescelta con due classifiche distinte (Salto in Alto o Pentathlon.

I partecipanti al pentathlon non potranno scegliere alcuna altra gara individuale (ad eccezione di quelle libere) in deroga al punto 3c del presente regolamento.

Il punteggio verrà attribuito sulla base dell'ordine di arrivo e verrà sommato per ogni disciplina ottenendo una classifica finale. Si attribuiscono punti ai primi 12 classificati in ogni disciplina secondo la seguente tabella punti:

Punteggio PENTATHLON	
1°:	15 punti
2°:	12 punti
3°:	10 punti
4°:	9 punti
5°:	8 punti
6°:	7 punti
7°:	6 punti
8°:	5 punti
9°:	4 punti
10°:	3 punti
11°:	2 punti
12°:	1 punto

Per quanto riguarda i regolamenti delle singole prove:

- CORSA VELOCE sarà un'unica prova cronometrata con partenza in batteria che con le seguenti distanze:
  Categoria A M-F Distanza: mt.40
  Categoria B M-F Distanza: mt.50
  Categoria C M-F Distanza: mt.60
  Categoria D M-F Distanza: mt.80
  Andranno a punti i 12 migliori tempi sulla base della tabella sopra esposta (al 1° 15 punti, al 2° 12 punti e così via).

- *MEZZOFONDO* sarà un'unica prova con partenza in gruppo.
  Le distanze saranno:
  Categoria A M-F Distanza: ½ (mezzo) giro di campo.
  Categoria B M-F Distanza: 1 (un) giro di campo.
  Categoria C M-F Distanza: 1 e ½ (uno e mezzo) giro di campo.
  Categoria D M-F Distanza: 2 (due) giri di campo.
  Lunghezza del giro di campo: min. mt. 150 / max. mt. 250.

- *SALTO IN LUNGO* previste due prove per concorrente. In caso di parità, funge da discriminante la seconda miglior misura; con ulteriore parità, sarà necessario un ulteriore salto di "spareggio".

- *VORTEX / PESO* prevede l'utilizzo del vortex o del peso sulla base della categoria:

  Categoria A M-F Attrezzo per tutte le categorie Vortex (peso standard)
  Categoria B M-F "
  Categoria C F "
  Categoria D F "
  Categoria C M Attrezzo Kg 2
  Categoria D M Attrezzo Kg 3

Sono previste due prove per concorrente.
In caso di parità, funge da discriminante la seconda miglior misura; con ulteriore parità, sarà necessario un ulteriore lancio di "spareggio".

- *GIMKANA* prova dedicata unicamente ai concorrenti delle categorie A-B M-F
  Gara cronometrata che prevede penalità ed utilizza il campo di gara della gimkana individuale. Ogni atleta ha a disposizione due prove e la classifica finale verrà stilata in base alla miglior prestazione (tempo + penalità) ottenuta. In caso di parità, diviene discriminatorio il tempo della manche peggiore.

  Per ogni penalità: +2"
  Sono considerate penalità: mettere il piede a terra; toccare, saltare o comunque non superare correttamente qualsiasi ostacolo posto sul percorso
  E' obbligatorio l'uso del casco. I concorrenti possono utilizzare la loro bicicletta (si consiglia Mountain Bike). L'Organizzazione metterà a disposizione alcune bici e caschi per i concorrenti che ne sono sprovvisti.

- *SALTO IN ALTO* prova dedicata ai concorrenti di categoria C-D M-F
  Categoria C Misura iniziale: M/cm. 85, F/cm. 70
  Categoria D Misura iniziale: M/cm l00, F/cm. 85
  Primo avanzamento: cm. 10; secondo: cm. 5; successivi: cm. 3.
  (con pochi concorrenti iscrittisi avanzamento immediato di 3 cm per misura)
  Due prove per misura.
  E' vietato il salto "a tuffo".
  Criteri per determinare la classifica: 1) maggiore altezza raggiunta; 2) minor numero di errori; 3) ultimo errore alla misura superiore; in caso di ulteriore parità: ex-aequo.

Ciascun atleta per partecipare e proseguire nella competizione è importante che prenda parte a tutte e 5 le gare indipendentemente dal risultato che ottiene.
Se invece diserta una qualsiasi delle gare non gli deve essere consentito di continuare e non deve essere classificato.

Cod. 28 – Gara di Beyblade (trottola) - individuale

Categoria A-B-C MF
L'organizzazione si riserva di decidere se svolgere un girone all'italiana iniziale, o fare un torneo esclusivamente ad eliminazione diretta.
La gara con i beyblade si svolge al meglio di 5 punti, chi arriva prima a tre vince la sfida e passa al turno successivo.

LANCIO
I giocatori devono lanciare il proprio Beyblade da fermi, il conteggio viene effettuato in questo modo: "Tre, Due, Uno… Lancio" I due Giocatori devono lanciare tra la L e la O della parola Lancio, chi lancia prima o dopo perde la gara.
Se un BeyBlade smette di girare anche se rimane verticale, perde e il punto viene assegnato al Giocatore avversario.
Se un Beyblade esce dallo stadio durante la fase di Lancio, il Giocatore del Beyblade uscito perde il punto.
Se i due beyblade si fermano contemporaneamente il lancio è da considerarsi nullo.

EQUIPAGGIAMENTO

I giocatori sono invitati a portare il proprio BEYBLADE per partecipare al Torneo.
L'Arbitro di gioco avrà a disposizione qualche BEYBLADE che potrà prestare a eventuali Giocatori sprovvisti del proprio.

ARENA
Le partite si giocheranno in Arena, tipo EXTREME BEYSTADIUM modello 38442186.

BEYBLADE
I beyblede devo avere componenti di plastica e di metallo, non possono essere elettrici per lanciatore elettrico.

LANCIATORI
Per lanciare i BEYBLADE sono ammessi tutti i tipi di lanciatori, tranne quelli elettrici.
Possono presentarsi in molte colorazioni differenti e forme leggermente diverse.

Cod. 29 – Mini tennis individuale

Categoria B M-F
Si gioca in campi da mini-tennis (10,97x5,48 metri).
Le palle devono essere depressurizzate, le racchette devono avere le corde.
Le partite si svolgeranno agli 11 punti con il no-advantage sul 10-10.
La palla viene messa in gioco dal basso (con un diritto).
Si hanno 2 battute a disposizione.
È vietato battere dall'alto.
Si alterna la battuta ad ogni punto.
La palla di servizio deve cadere entro la prima riga del campo, nei palleggi successivi invece vale anche il corridoio.
Gli atleti si autoarbitrano.

L'organizzazione si riserva di decidere se svolgere un girone all'italiana iniziale, o fare un torneo esclusivamente ad eliminazione diretta.
Nel caso in cui si svolgano gironi iniziali si giungerà a stilare una graduatoria da cui verranno presi i primi 8 per la fase ad eliminazione diretta.
Il terzo posto viene assegnato parimerito.
La finale si gioca ai 15 punti.
Per tutto il resto vale il Regolamento del Tennis.

Su un campo da tennis regolamentare si ricavano 4 campi da mini-tennis:
si tende un nastro che tagli il campo a metà per il lungo legandolo sopra alla rete da tennis e a paletti della stessa altezza; questo nastro sarà la nostra rete. I campi si formano utilizzando le linee del campo grande compresi i corridoi. Un campo dalla linea di fondo alla linea di battuta, e uno dalla linea di battuta alla rete regolamentare. Si possono aggiungere altri due campi aggiuntivi allungando con scotch di carta le righe laterali e i corridoi; in questo modo i campi di gioco diventano 6.

Cod. 70 – Gioco delle Biglie

Cat. B M-F

All'interno di un **rettangolo sabbioso** di **m.16x8**, viene tracciata a piacimento la **pista**, lungo la quale sono disposti almeno 4 ostacoli: buca, dosso, strettoia, galleria. Il percorso va effettuato una o due volte, a giudizio dell'Organizzazione, secondo il tempo disponibile ed il numero degli iscritti. Vince chi arriva per primo al **traguardo**. Si gioca con **biglie di plastica**, fornite dall'Organizzazione. Sono previste **batterie** da un minimo di 6 ad un massimo di 10 giocatori ciascuna. Si qualificano per la **finale** i vincitori di ogni batteria.

L'ordine di tiro sarà designato per **sorteggio**: ad ogni giocatore verrà quindi consegnata una bandierina con il numero corrispondente, mediante la quale, piantandola nella sabbia in corrispondenza della propria biglia ma esternamente alla pista, segnalerà ad ogni tiro la propria posizione. L'unica **modalità di tiro** consentita è il cosiddetto "cricco": con la mano appoggiata alla sabbia o rasente ad essa, si lancia la biglia colpendola con l'unghia del dito medio o di un qualsiasi altro dito. **L'uscita di pista** comporta l'automatica sosta "ai box" per un tiro.

(*) La gara è "libera" nel senso che individualmente è possibile parteciparvi oltre le tre gare consentite, ma con la limitazione che sarà possibile iscrivere, in via sperimentale, solo 2M+2F per paese (classifiche separate).

Cod. 71 Arrampicata Sportiva

Cat. D M-F

Viene utilizzata una **parete attrezzata** di m.**6 d'altezza** a due vie, omologata F.A.S.I./CONI per l'attività scolastica. Un incaricato, in possesso dei necessari requisiti, provvederà ad imbragare i concorrenti, adottando le opportune **misure di sicurezza**.

La gara, in **arrampicata libera** (free climbing), consiste nell'arrivare a suonare il **campanello** posto in cima alla parete, nel più breve tempo possibile. Ogni concorrente ha a disposizione **2 prove consecutive**, alternando il percorso 1 al percorso 2 o viceversa. [Per la classifica, vale la somma dei tempi impiegati nelle 2 prove.
Viene stabilito un tempo massimo di minuti 1 30 (novanta secondi) per ogni risalita. Allo scadere del tempo la prova è interrotta e viene attribuito questo tempo alla salita.

Cod. 72 Gimkana a cavallo

Cat. CD MF aperto ai normodotati e ai diversamente abili; 1 partecipante (normodotato) per paese.

Gara a tempo con penalità. Non è ammesso l'uso di speroni o altri aiuti che possono ferire o provocare dolore al cavallo.

L'eventuale ammissibilità di un aiuto dovrà essere stabilita dai giudici in modo unanime. E' obbligatorio l'abbigliamento/calzature da equitazione in dotazione al cavaliere. E' altresì obbligatorio l'utilizzo dei dispositivi di protezione individuale (corpetto di protezione e cap) che se non in possesso del concorrente verranno forniti dal Centro Ippico.

Il percorso dovrà essere effettuato eseguendo tutti gli esercizi previsti nel minor tempo possibile. Ad ogni errore verrà assegnata una penalità in tempo che sarà sommata al tempo finale di percorrenza. In caso di mancata esecuzione di un esercizio verrà assegnata una penalità di 30 secondi. Nel caso l'esercizio venisse saltato ma il cavaliere recuperasse l'errore ritornando al punto dell'errore la penalità non verrà contata. Nel caso il cavaliere cadesse da cavallo è prevista la squalifica.

1 – Start: passaggio obbligato tra i coni (ammessa la partenza in movimento) – Penalità di 5 secondi in caso di abbattimento di uno o più coni o in caso di errore di percorso;

2 – Passaggio obbligato – Penalità di 5 secondi in caso di abbattimento di uno o più coni o in caso di errore di percorso;

3 – Strettoia – Penalità di 5 secondi in caso di tocco della barriera a terra o di fuoriuscita (anche di un solo arto) del cavallo dalla delimitazione;

4 – Back: il cavaliere dovrà portare il corpo del cavallo completamente all'interno della delimitazione, suonare la campanella e indietreggiare (in retromarcia) – Penalità di 5 secondi in caso mancato suono della campana; penalità di 5 secondi in caso di abbattimento della delimitazione; penalità di 10 secondi in caso di entrata non completa del cavallo;

5 – Passaggio obbligato – Penalità di 5 secondi in caso di abbattimento del cono o in caso di errore di percorso;

6 – Spostamento dell'oggetto (tazza): il cavaliere dovrà entrare tra i supporti, prendere la tazza e riporla sull'appoggio sul lato opposto; è ammesso eseguire l'esercizio in movimento; penalità di 5 secondi in caso di abbattimento del supporto o di caduta della tazza;

7 – Strettoia – Penalità di 5 secondi in caso di tocco della barriera a terra o di fuoriuscita (anche di un solo arto) del cavallo dalla delimitazione;

8 – Passaggio obbligato – Penalità di 5 secondi in caso di abbattimento del cono o in caso di errore di percorso;

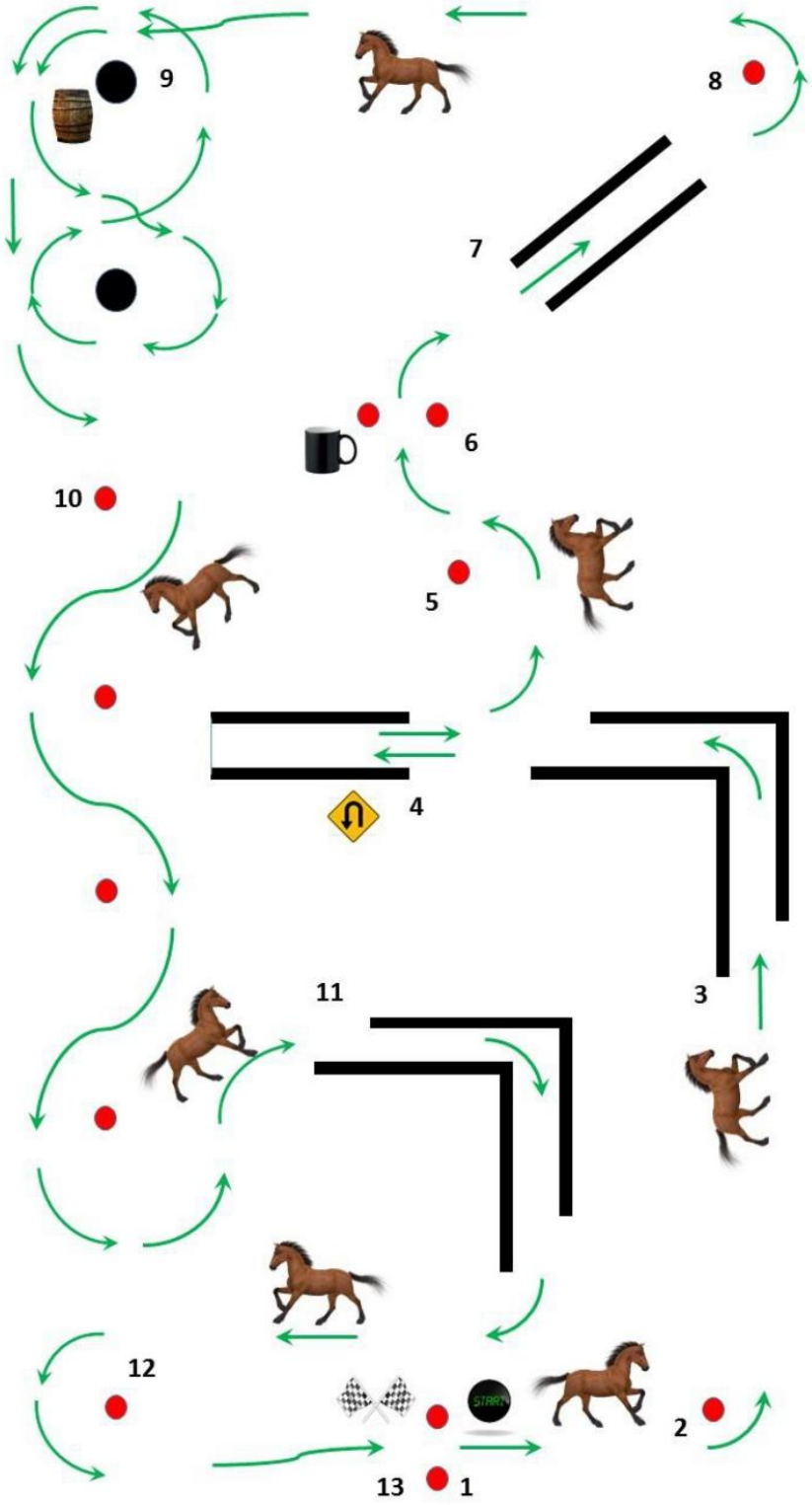
9 – Barili: il cavaliere dovrà eseguire un otto attorno ai 2 barili – Penalità di 5 secondi per ciascun barile abbattuto o per errore di percorso;

10 – Slalom – Penalità di 5 secondi ciascuna asta dello slalom abbattuta o per errore di percorso;

11 – Strettoia – Penalità unica di 5 secondi in caso di tocco della barriera a terra o di fuoriuscita (anche di un solo arto) del cavallo dalla delimitazione;

12 – Passaggio obbligato – Penalità di 5 secondi in caso di abbattimento del cono o in caso di errore di percorso;

13 – Arrivo: passaggio obbligato tra i coni – Penalità di 5 secondi in caso di abbattimento di uno o più coni o in caso di errore di percorso.


9
8
7
6
10
5
4
3
11
12
2
13
1

B: GARE INDIVIDUALI LIBERE

Non soggette al punto 3 reg. generale (partecipazione libera, massimo n° 4 per paese)

Cod. 21 – Maratona

Categoria A M-F Distanza: mt. 400 / 500
Categoria B M-F Distanza: mt. 700 / 800
Categoria C M-F Distanza: mt. l000 / 1200
Categoria D M-F Distanza: mt. 2000 / 2500
Prova unica.

Cod. 22 – Scacchi
(Non soggetto ai limiti di partecipazione di cui all'art.3 lett. a)

Categoria A-B MF
Partecipanti ammessi: n° 2 per categoria mista MF.
Torneo in simultanea ad eliminazione diretta, con eventuali ripescaggi.
Ogni partita dura 15 minuti e si conclude con lo scacco matto o con l'abbandono di uno dei due giocatori o con parità (patta).
Nel caso la partita non fosse terminata allo scadere dei 15 minuti, sarà l'arbitro che darà un giudizio basato su:

1. Valore dei pezzi rimasti in gioco.
2. La possibilità di dare scacco matto **obbligato** in una o più mosse.

Se l'arbitro dichiara una situazione di sostanziale parità (un singolo pedone non fa differenza con ancora tanti pezzi sulla scacchiera, ma con pochi pezzi rimasti allora fa molta differenza), allora sarà il lancio della monetina che determinerà il più fortunato a passare al turno successivo.
Solo nelle semifinali e finali verrà utilizzato l'apposito orologio per interrompere il tempo a disposizione dei giocatori

Categoria C-D MF
Partecipanti ammessi: n° 2 per categoria mista.
Il torneo si svolge con la formula ad eliminazione diretta e con l'impiego dell'orologio scacchistico.
Viene applicata la regola del "pezzo mosso – pezzo giocato"; qualora il pezzo non poteva essere mosso verrà considerato nel computo delle mosse irregolari.
Fino ai quarti di finale le partite si disputeranno in modalità "lampo" (7 minuti e 30" di tempo netto a disposizione di ogni scacchista); le semifinali e la finale saranno disputate in modalità "semilampo" (15 minuti di tempo netto concesso ad ogni scacchista).
La vittoria si assegna per "scacco matto", per "abbandono" (espresso dall'avversario), per "tempo scaduto" (ad uno degli scacchisti), per "3 mosse irregolari commesse dall'avversario" nel corso della stessa partita; in caso di parità (es. stallo, insufficienza di pezzi, scacco perpetuo, ecc.) la vittoria va assegnata allo scacchista che ha giocato con i pezzi neri.
Le infrazioni al presente regolamento vengono riconosciute dall'arbitro che interviene su richiesta dei soli giocatori.

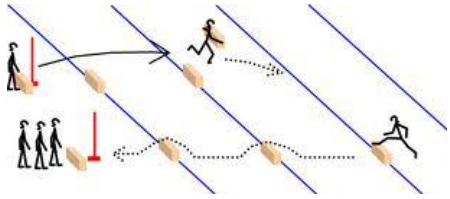
C: GARE A SQUADRE

(ogni concorrente può partecipare a tutte gare)

Cod. 31 – Staffetta Veloce

Categoria A	M-F	4x40 mt.
Categoria B	M-F	4x50 mt.
Categoria C	M-F	4x60 mt.
Categoria D	M-F	4x80 mt.

Batterie di qualificazione. Finale.
Passano il turno le prime (n*) squadre classificate.



Cod. 32 – Staffetta Ostacoli

Categoria A	2M+2F	4x40 mt.
Categoria B	2M+2F	4x54 mt.

Numero, caratteristiche e distanze degli ostacoli: VEDI GARE INDIVIDUALI
Ordine dei frazionisti: F-M-F-M
Batterie di qualificazione. Finale.
Passano il turno le prime (n*) squadre classificate.

Cod. 33 – Staffetta 4x1 Giro

Categoria Mista	M	1A+1B+1C+1D
Categoria Mista	F	1A+1B+1C+1D

Il/La con concorrente di categoria A percorre ½ giro di campo, gli altri 1 (un) giro intero.
Lunghezza del giro: 150 / 250 mt. circa.
Batterie di qualificazione da 8–10 concorrenti. Finale.
Passano il turno le prime (n*) squadre classificate.
Nota (n*), gare 35-36-37: il numero delle squadre ammesse ai turni successivi è decisa, anno per anno, gara per gara e categoria per categoria, dal Comitato Organizzatore dei Giochi, in base al numero delle squadre iscritte.

Cod. 34 – Calcio 5vs5

Categoria A M

La squadra è composta da un minimo di 5 atleti compreso il portiere a un massimo di 8 atleti. Il dirigente della squadra prima dell'inizio della partita, deve consegnare l'elenco degli atleti al giudice di gara. In campo scendono 5 componenti, i rimanenti vanno in panchina. I cambi sono obbligatori, tutti i componenti della squadra devono giocare, pena la perdita della partita a tavolino per 3 a 0. L'atleta sostituito può ritornare in campo successivamente.

Torneo ad eliminazione diretta. Valgono le regole del Gioco del Calcio.

Durata di ogni partita: tempo unico di 10 (dieci) minuti.

In caso di parità al termine del tempo regolamentare: rigori ad oltranza, fino al primo errore a parità di tiri.

Sono ammesse scarpe da calcio ma non con tacchetti metallici. (art. 14 norme generali)

Per tutto il resto, valgono le regole del Gioco del Calcio.

Cod. 35 – Basket 3vs3 (a 2 o 1 canestro)

Categoria C M

Torneo ad eliminazione diretta, giocato su mezzo campo regolamentare

Le squadre sono composte da un minimo di 4 atleti a un massimo di 6 atleti. Il dirigente della squadra prima dell'inizio della partita, deve consegnare l'elenco degli atleti al giudice di gara. In campo scendono 3 componenti, i rimanenti vanno in panchina. I cambi sono obbligatori, tutti i componenti della squadra devono giocare, pena la perdita della partita a tavolino per 3 a 0. Gli incontri si disputano in unico tempo di 10' bloccati (senza recupero). Il recupero sarà ammesso, oltre che su segnalazione ad insindacabile giudizio arbitrale, durante l'ultimo minuto di gioco (tempo effettivo), durante l'effettuazione dei tiri liberi e durante le sospensioni richieste. Ogni squadra potrà richiedere un solo Time Out a partita.

Per completare un'azione di tiro sono concessi 20". La squadra che conquista il rimbalzo in attacco può tirare direttamente a canestro; la squadra che conquista il rimbalzo in difesa, deve uscire obbligatoriamente dalla linea dei tre punti, effettuare almeno un passaggio prima di tirare a canestro.

Tutti i falli saranno addebitati alla squadra e non ai singoli giocatori: chi compie il fallo, però, va in panchina ed è sostituito da un compagno (cambio obbligatorio). Non esiste Bonus.

Sanzioni:

a – fallo normale di gioco: rimessa laterale da parte della squadra che ha subito fallo

b – fallo su tiro non realizzato: n. 1 tiro libero per il giocatore che ha subito fallo e rimessa laterale da parte della sua squadra

c – fallo su tiro realizzato: canestro valido + 1 tiro libero per il giocatore che ha subito fallo e rimessa laterale da parte della sua squadra

Azioni fallose particolarmente insistite e ripetute saranno sanzionate come falli antisportivi

In caso di parità di punteggio allo scadere del tempo regolamentare, ogni giocatore (a squadre alternate) effettuerà un tiro libero: si procede così ad oltranza, fino all'errore a parità di tiri.

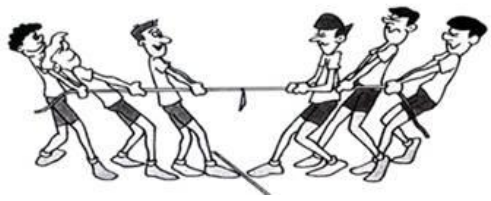
Per tutto quanto non indicato vale il Regolamento FIP vigente.

Cod. 36 – Volley 3v3

Categoria C F
La squadra è composta da almeno 4 atleti, tre in campo ed uno in panchina
Cambi obbligatori a rotazione, ogni volta che si va a punto.
Torneo ad eliminazione diretta. Set unico ai 25 punti, con almeno 2 punti di "vantaggio".
La battuta, come nei tornei di minivolley, è consentita solo dal basso.
Dimensioni del campo: mt. 6 x 6 da ogni parte. Altezza della rete: mt 2,10

Cod. 37 – Biliardino (Calcio Balilla)

Categoria C-D MF
Le squadre sono composte da un minimo di 2 atleti a un massimo di 3. Il dirigente della squadra prima dell'inizio della partita, deve consegnare l'elenco degli atleti al giudice di gara. Tutti i componenti della squadra devono giocare, pena la perdita della partita.
partecipano nell'ambito della categoria, liberamente, sia maschi che femmine.
Vietati la rullata ed il "gancio"
Torneo ad eliminazione diretta.
Partite di qualificazione agli 11 (undici) punti, senza "vantaggi". Finale ai 21.



Cod. 38 – Tiro alla Fune

Categoria Mista M 2A+2B+2C
Squadra composta di n. 6 elementi. Sono ammesse sostituzioni tra una manche e l'altra. La sostituzione durante la manche può avvenire solo per infortunio o cause di forza maggiore con atleta di pari categoria o inferiore e devono essere autorizzate dal giudice di gara.
Torneo ad eliminazione diretta; al meglio di 2 vittorie su massimo tre tentativi.
Vince chi porta la metà della fune, segnalata da un drappo, nel proprio campo.
Campo neutro: mt. 4 (2 per parte).
E' consentito l'uso di guanti.
E' vietato indossare scarpe da calcio e attorcigliare la fune al braccio o alla mano.

Cod. 39 – Rubabandiera

Categoria Mista F 2A+2B+2C (squadra composta di n. 6 elementi)
Torneo ad eliminazione diretta. Set unico ai 7 punti. Finale agli 11 punti.
Il punto è guadagnato:
a) quando il concorrente prende la bandiera e la porta oltre la linea del proprio campo;
b) quando il concorrente tocca l'avversario dopo che questi ha toccato la bandiera;
c) quando il concorrente viene toccato dall'avversario prima di aver toccato o preso la bandiera.
Il punto è perso:
quando il concorrente viene toccato dall'avversario, prima di aver oltrepassato il limite del proprio campo;
Quando si effettua un invasione. E' invasione: quando un concorrente calpesta o supera con i piedi la riga di mezzo, prima che il suo avversario abbia preso o toccato la bandiera.
In situazione di stallo, il tempo massimo accordato ai due concorrenti per concludere l'azione è di 1 (un) minuto, scaduto il quale viene assegnato un punto di penalità ad entrambe le squadre.
Dimensioni del campo: mt. 9/10 da ogni parte.

Cod. 40 – Percorso Ambientale

Cat. D - Mista

Vi partecipano squadre di 2 o più componenti (max 4); le squadre possono essere miste.
Ogni squadra inizia il proprio percorso "al via dei giudici di gara".
Le partenze avvengono ogni 3 minuti.
I componenti della squadra devono muoversi tutti insieme, ad andatura libera, ma non possono superare un tempo limite tra piazzola e piazzola (tale tempo verrà comunicato prima della partenza della gara e sarà stabilito sulla base delle distanze tra le piazzole), in caso di superamento di tale tempo verrà assegnata una penalità di 10 (dieci) secondi.
Ad ogni squadra verrà concesso un tempo limite di 2 minuti per rispondere alle varie domante (4 per ogni piazzola).
Ad ogni risposta non esatta sarà applicata una penalità di 5 secondi.
Terminate le risposte dell'ultima piazzola ed al "via" dato dai giudici, i concorrenti dovranno percorrere un tragitto di 500/600 metri e sarà preso il tempo all'arrivo del secondo componente della squadra. Il tempo realizzato decurtato delle evntuali penalità darà luogo alla classifica finale.
Ogni squadra o componente non deve ostacolare le altre squadre, pena la penalizzazione di 30 secondi.
Ogni squadra è contraddistinta da un numero di gara.
Ogni squadra deve nominare il proprio capitano che ha compiti di portavoce.
In ogni postazione si entra una squadra per volta.
In ogni postazione troveranno un operatore che provvederà alla verifica delle risposte e assegnerà eventuali penalità.

Cod. 41. Palla ovale

Gioco a squadre per le categorie:
A MF
B MF
La squadra è mista MF ed è composta da 6 giocatori (3 maschi e 3 femmine)
Ogni paese può presentare una squadra per categoria .
Si gioca con qualificazioni (batterie) e finali.

Il campo di gara misura 30 metri di lunghezza.
Il primo cono è posto a 12m dalla linea di partenza, il secondo a 15m, il terzo a 18m ed il quarto a 21 mt.

Come si gioca:
I 6 giocatori della squadra si posizionano in fila alla linea di partenza.
Il primo della fila parte con la palla ovale, corre a slalom fra i quattro coni, arriva alla linea di meta, appoggia a terra (oltra la linea di meta) la palla ovale con una piccola pressione delle mani, subito la raccoglie e la riporta* direttamente –SENZA SLALOM- al secondo compagno che ripete il percorso; così, di seguito, fino all'ultimo giocatore che effettua solo la prima parte del percorso (solo andata).
Il gioco finisce con la meta**(quindi senza ritorno)

*nel ritorno, la palla può essere passata (dopo l'ultimo cono), al giocatore che aspetta dietro la linea di partenza che però non può partire prima di avere ricevuto la palla.
**appoggiare a terra la palla ovale con una piccola pressione delle mani. E' possibile fare meta anche in tuffo.

REGOLE:
i primi cinque giocatori devono effettuare il percorso di andata (meta) e ritorno (consegna/passaggio palla ovale al compagno dietro linea di partenza).
Il sesto giocatore effettua solo andata (meta) ed il gioco termina quando appoggia la palla ovale dietro la linea di meta.
Se la palla cade durante il percorso prima di avere effettuato la meta (andata), il giocatore interessato la recupera, ma il gioco riprende sempre dalla linea di partenza (rifare l'andata);
se la palla ovale cade durante il ritorno, il giocatore interessato la deve recuperare e riconsegnare al compagno che aspetta sempre dietro alla linea di partenza.

Cod. 42 – Staffetta Nuoto

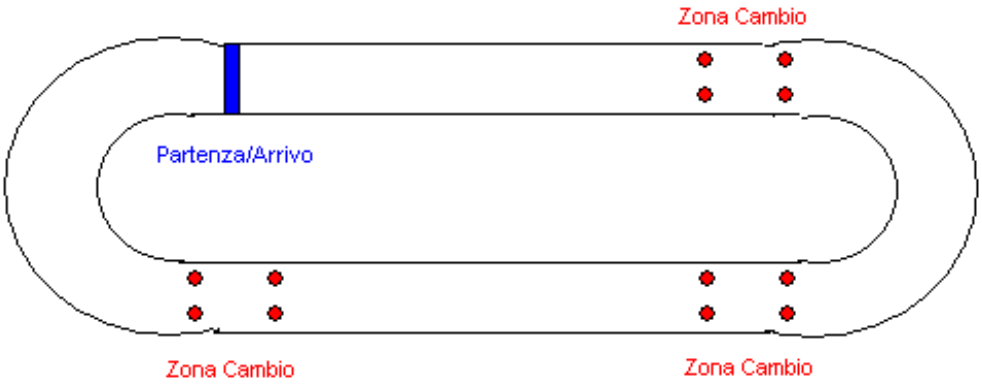
Categoria A Mista	2M+2F	4x25 Stile Libero
Categoria B Mista	2M+2F	4x25 Stile Libero
Categoria C Mista	2M+2F	4x50 Stile Libero

Ordine dei frazionisti: F-M-F-M
Batterie di qualificazione. I 6 (sei) migliori tempi in finale. E' data facoltà agli organizzatori di scegliere la FORMULA BATTERIE + FINALE (con o senza cronometro manuale) o viceversa la FORMULA a SERIE con cronometraggio obbligatorio che manda direttamente sul podio i tre migliori tempi.

Cod. 43 – Staffetta Pattinaggio 4 x 100 all'americana

OPZIONE A)

Categoria C-D (2M + 2F)
Le squadre sono composte da quattro atleti, che, dandosi il cambio in un punto o zona determinati, devono coprire completamente una distanza di 400 metri. Per il piazzamento verrà considerato il tempo di percorrenza.
Il cambio può essere effettuato mediante spinta o contatto, ed il settore di cambio è quello delimitato da due cinesini.
Il cambio si ritiene valido quando inizia e si conclude all'interno del settore individuato; in caso contrario verrà considerata una penalità.
In caso di caduta dell'atleta ricevente, l'atleta in arrivo può proseguire nella prova anche se ha già toccato il compagno di squadra, purché il contatto e l'inizio della caduta avvengano nel settore di cambio.



Staffetta Pattinaggio

OPZIONE B)

Categoria C-D (2M+2F)
Gara a tempo sul percorso della gara individuale. La gara ha durata di giri 1 per concorrente (4 complessivi) e sono previste penalità per chi abbatte i birilli, per chi "taglia" il percorso per cambio non conforme.
Il cambio avviene tramite contatto o spinta entro un'area di 3 mt di lunghezza, delimitata da cinesini o birilli, con il concorrente posizionato all'inizio della stessa.
Il cambio si ritiene valido quando inizia e si conclude all'interno del settore individuato; in caso contrario verrà considerata una penalità.
In caso di caduta dell'atleta ricevente, l'atleta in arrivo può proseguire nella prova anche se ha già toccato il compagno di squadra, purché il contatto e l'inizio della caduta avvengano nel settore di cambi
La classifica verrà stilata sul tempo miglior complessivo di percorrenza, quando il quarto concorrente attraversa il traguardo, e sarà costituito da tempo + penalità.
Penalità: +2" per ogni "infrazione". Il concorrente che taglia volutamente il percorso per avere vantaggio determina la squalifica della squadra.
Ogni concorrente gareggia con i propri pattini. E' obbligatorio l'uso del casco.

Cod. 44 – Orienteering (Prova d'Orientamento)
OPZIONE A)
Categoria D MF
Squadre composte da 3 elementi, sia maschi che femmine, di cat D.
Materiale consegnato alla partenza: Cartina topografica e cartellino testimone.
Si tratta di raggiungere alcuni punti di controllo, denominati "lanterne", di colore bianco-arancio con i lati di cm. 15x15 o 30x30.
Le lanterne saranno dislocare sul terreno nella zona degli impianti sportivi e saranno rappresentate su di una apposita cartina del territorio attraverso cerchietti di colore rosso numerati.
Ogni lanterna sarà identificata da un numero uguale a quello raffigurato sulla cartina e sarà corredata di un punzone che servirà per marcare la corrispondente casellina numerata sul cartellino consegnato ai concorrenti prima della partenza.
La partenza è identificata in cartina da un triangolo rosso e l'arrivo con un doppio cerchio rosso.
La partenza è simultanea per tutte le squadre.
Le squadre saranno libere di scegliere la sequenza per raggiungere i punti di controllo, eccetto quello con numerazione più alta che dovrà essere punzonato obbligatoriamente per ultimo.
Vince la squadra che raggiungerà il maggior numero di punti di controllo nel minore tempo.
E' ammessa la punzonatura in una casella non corrispondente solamente se i concorrenti comunicheranno l'errore nella punzonatura immediatamente all'arrivo, a tal riguardo potranno essere utilizzate le caselline di riserva riportate sul cartellino!
L'uso della bussola è facoltativo.

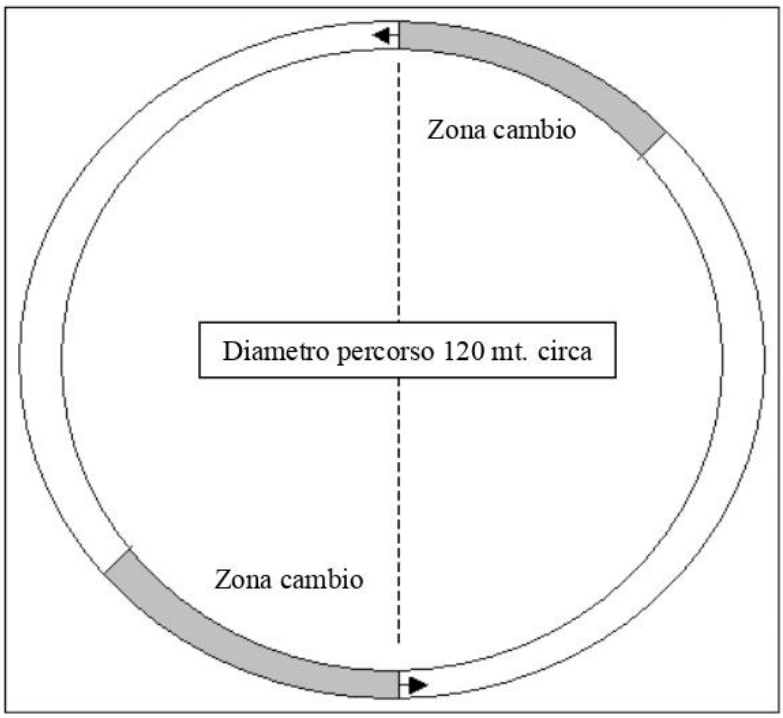
Cod. 44 – Orienteering (Caccia al tesoro sprint)
OPZIONE B)

Cat. D - Mista

Squadre composte di numero 4 elementi, indifferentemente maschi e/o femmine. Tutti i componenti saranno individuati da un numero corrispondente all'ordine di partenza della squadra. L'ordine di partenza (start list) sarà definito per sorteggio la mattina stessa del giorno di gara o nei giorni immediatamente precedenti. Le partenze avverranno ogni 3 minuti. Al via, ogni squadra riceverà una cartina del luogo in cui si svolge la gara, con le indicazioni essenziali del percorso da seguire per raggiungere le varie stazioni. Tra una stazione e l'altra, 4 in tutto, ognuna delle quali dedicata ad una diversa disciplina, personaggio o avvenimento sportivo, i componenti della squadra dovranno muoversi tutti insieme: l'elemento più veloce dovrà quindi adeguare la propria andatura al passo del compagno più lento. Le stazioni dovranno essere raggiunte in successione, dalla 1 alla 4, senza salti intermedi. Ad ogni stazione verrà rilasciato (o timbrato) un cartellino, che il capitano della squadra mostrerà al giudice della stazione successiva e, al termine della gara, al giudice d'arrivo. In ogni stazione sarà presente un giudice che sottoporrà alla squadra il foglio con le domande (3 per ogni stazione) e, successivamente, provvederà alla verifica delle risposte, assegnando le eventuali penalità. Le domande, di carattere generale riferite ad ogni argomento, saranno tutte a risposta multipla. Non è richiesto un tempo limite entro il quale rispondere alle domande. Il foglio con le risposte dovrà comunque essere compilato sul posto e riconsegnato al giudice prima della partenza per la stazione successiva. Per ogni risposta mancante o inesatta sarà applicata una penalità di 30 secondi (+). E' vietato, pena la squalifica della squadra, l'uso del telefonino, smartphone, tablet e di ogni altra apparecchiatura elettronica per la connessione ad internet, nonché la consultazione di libri, giornali o foglietti volanti anche scritti a mano. Dopo aver risposto alle domande dell'ultima stazione, i concorrenti dovranno percorrere il più velocemente possibile un tratto di circa 500 metri per raggiungere il traguardo, dove sarà preso il tempo di arrivo del secondo componente della squadra. Sulla start list che già contiene l'indicazione dell'orario di partenza, in corrispondenza del nome di ogni squadra, il giudice d'arrivo aggiungerà il tempo rilevato dall'orologio ufficiale. La differenza tra il tempo d'arrivo e il tempo di partenza, aumentata delle eventuali penalità, consentirà di determinare la classifica finale.

Cod. 45 – Bob a 2 " (Carriolini a spinta)

Categoria D M (2M)



Ogni squadra, o equipaggio, è costituito da n. 2 elementi: uno alla guida del mezzo ed uno che spinge il compagno, tenendolo per le spalle.
I ruoli si invertono a metà gara: chi guidava va a spingere e viceversa.
Il cambio-guida si effettua "al volo", all'interno dello spazio appositamente indicato, pena la squalifica della squadra.
La gara, ad eliminazione diretta, si svolge secondo i criteri "dell'inseguimento" sul giro di pista.
Lunghezza del giro:
- mt. 120, da percorrere due volte;
I carriolini sono forniti dall'Organizzazione.

Cod. 46. Beach Volley 3v3

cat. D MF
Torneo ad eliminazione diretta, le squadre perdenti la semifinale sono da classificarsi terze a parimerito.
Le squadre sono formate da tre giocatori, liberamente sia maschi che femmine, che scendono in campo contemporaneamente senza riserve.
Partita: 1 set dura 25 punti (con la formula senza cambi palla), con almeno due punti di differenza.

Regole:

- battuta a piacere, da sotto o a tennis
- vengono fischiate le trattenute, solo eclatanti
- altezza della rete: 2,15 m
- campo: 6x12 m
- si cambia campo ogni dieci punti.

Cod. 47 – Mini Basket a squadre

Cat A-B MF
Partecipano nell'ambito della categoria, liberamente, sia maschi che femmine.
Tiri:
Squadra composta da quattro elementi.
Ogni giocatore effettuerà complessivamente 6 tiri, da tre posizioni diverse: una frontale e due ai lati del canestro.

Altezza del canestro:	2,20 mt. cat. A
	2,70 mt. cat. B
Distanze di tiro:	2 mt. cat. A
	3 mt. cat. B

Punteggio: somma dei canestri realizzati; in caso di parità si effettueranno altri 3 tiri per componente delle squadre, retrocedendo tutti i giocatori di un metro.

Cod. 48 – Beach Tennis a squadre

CATEGORIA D MF
Partecipano nell'ambito della categoria, liberamente, sia maschi che femmine.
1 – Assegnazione punti vedi regolamento FIT Beach Tennis.
2 - Assegnazione games/incontri
Gli incontri sono ad eliminazione diretta, le squadre sono formate da una coppia di giocatori.
Qualificazioni e semifinale
Si disputa una sola partita a 7 giochi, sul 7 pari si va al tie-break.
Il Tie-break viene disputato ai 7 punti, sul punteggio di 7 pari, il punto successivo determina la vittoria.
Finale:
Nella finale si giocano 2 set a 6 giochi con gioco decisivo sul 5 pari.
In caso di 1 set pari il tie-break viene disputato come nelle qualificazioni/semifinali e determina la vittoria.
2 - Campo di gioco
Il beach tennis si gioca su un campo con superficie di sabbia.
Il campo è un rettangolo di m 16 di lunghezza e m 4,5 di larghezza per il singolare e di m 16 di lunghezza e m 8 di larghezza per il doppio.
Il campo è diviso a metà da una rete di almeno cm 100 di altezza, posta a m 1,70 di altezza a maglie sufficientemente piccole da non permettere alla palla di attraversarla.
3 - Attrezzature per il gioco
Le palle approvate per il gioco sono quelle del tipo mediamente pressurizzate (cosiddette MID).
Le racchette approvate per il gioco hanno una lunghezza massima, compreso il manico,
di cm 55 ed una larghezza massima di cm 30.
La superficie di battuta deve essere piatta, di materiale uniforme e priva di corde.

Cod. 49 PALLA PRIGIONIERA

Cat. C D M F

Il **campo di gioco**, delle dimensioni di **m.16x8**, è diviso in due parti uguali da una riga. Le due linee di fondo indicano le rispettive "gabbie o prigioni".

Ogni **squadra** è formata da 6 giocatori, 3 maschi e 3 femmine.

La **partita** dura 10 minuti. Si gioca con una **palla di gomma piuma o di plastica leggera**. Il gioco ha inizio dopo il sorteggio per scegliere campo o palla.

Il gioco consiste nel colpire con la palla gli avversari e nel catturare il maggior numero di prigionieri.

Si può essere colpiti e fatti prigionieri sia dagli avversari liberi che dai prigionieri.

Lancio o battuta: ha diritto a battere la squadra che ha la palla nella propria metà campo; se la palla esce dal campo lateralmente, per stabilire in quale metà campo è caduta e quindi la squadra che ha diritto a battere, si traccia una linea che prosegue la riga di metà campo; se la palla esce da fondo campo oltre la prigione, ha diritto a battere, nel caso che ci sia un prigioniero, il prigioniero che l'ha recuperata; in mancanza di prigionieri, chi occupa quella metà del campo

1) - La squadra in possesso di palla deve effettuare un tiro entro 15 secondi dalla ripresa del gioco, scaduto il tempo si ha il cambio palla.

Un giocatore viene fatto prigioniero quando:

a) è colpito dalla palla lanciata da un giocatore della squadra avversaria;

b) non riesce a prendere al volo la palla lanciata dagli avversari e questa gli cade a terra;

c) esce dalla propria metà campo o mette anche solo un piede oltre la riga che lo delimita;

d) invade la metà campo avversaria.

Rimbalzo: se la palla colpisce l'avversario dopo aver rimbalzato per terra, il giocatore colpito non è fatto prigioniero; se invece la palla rimbalza su due o più giocatori avversari, questi sono tutti prigionieri.

Un giocatore si libera quando, dopo aver preso al volo la palla lanciata dai suoi compagni di squadra che stanno nell'altra metà campo, riesce a colpire un avversario.

Salvataggio: se dopo aver colpito un avversario, la palla viene presa al volo da un suo compagno di squadra prima che rimbalzi a terra, il giocatore colpito è libero, mentre viene fatto prigioniero chi ha tirato la palla.

Vince la squadra che, al termine della partita, ha catturato il maggior numero di avversari. (Perde chi ha più compagni in prigione)

In caso di parità, si prosegue finché una delle due squadre mette a segno un altro punto, facendo cioè un prigioniero in più degli avversari.

E' vietato il lancio della palla in faccia all'avversario.

Cod. 50 – Staffetta Monopattino

Categoria A MF 2M+2F
Categoria B MF 2M+2F

Gara a tempo sul percorso della gara individuale. La gara ha durata di giri 1 per concorrente (4 complessivi) e sono previste penalità per chi abbatte i birilli, per chi "taglia" il percorso per cambio non conforme.

Il cambio avviene tramite contatto o spinta entro un'area di 3 mt di lunghezza, delimitata da cinesini o birilli, con il concorrente posizionato all'inizio della stessa.

Il cambio si ritiene valido quando inizia e si conclude all'interno del settore individuato; in caso contrario verrà considerata una penalità.

In caso di caduta dell'atleta ricevente, l'atleta in arrivo può proseguire nella prova anche se ha già toccato il compagno di squadra, purché il contatto e l'inizio della caduta avvengano nel settore di cambi

La classifica verrà stilata sul tempo miglior complessivo di percorrenza, quando il quarto concorrente attraversa il traguardo, e sarà costituito da tempo + penalità.

Penalità: +2" per ogni "infrazione". Il concorrente che taglia volutamente il percorso per avere vantaggio determina la squalifica della squadra.

Ogni concorrente gareggia con i propri pattini. E' obbligatorio l'uso del casco.

Cod. 51 – Tiro con l'arco Mixed

Categoria CD MF
ogni squadra è formata da 2 concorrenti
1M tra C e D + 1F tra C e D

La gara si disputa con batterie di qualificazione e finali – si disputa in due prove.
Si utilizzano solo archi nudi.
Ogni concorrente avrà a disposizione n. 6 frecce: 3 da indirizzare sul primo bersaglio (tipo FITA da 40 cm) e 3 da indirizzare sul secondo bersaglio (tipo STORICO); oppure tutte su un bersaglio classico a cerchi concentrici.
Distanza dal bersaglio: mt. 7.
In attesa del proprio turno, ogni concorrente dovrà rimanere rigorosamente al proprio posto, dietro la linea di tiro.
In gara, il concorrente non potrà calpestare o superare la linea di tiro, pena l'annullamento della freccia.
Al termine delle due prove di tiro (6 frecce), verranno sommati i punti ottenuti da ogni singolo concorrente della squadra.
Quando tutti i concorrenti avranno esaurito le 6 frecce a disposizione, verrà stilata una classifica provvisoria.
A parità di punti, verrà effettuato un tiro di spareggio e si proseguirà, eventualmente, ad oltranza.
Le 6 squadre meglio piazzate disputeranno la finale con le stesse regole.
Fra chi è passato in finale, si tiene conto del miglior risultato ottenuto fra la somma delle due prove, per stilare la classifica finale (qualificazione e finale).
NOTA: prima della gara, gli Istruttori insegneranno ai concorrenti l'uso dell'arco, la posizione di tiro e le regole da rispettare. A richiesta del concorrente, è consentita l'effettuazione di un tiro di prova.

Cod. 52 - Pallamano

Categoria C MF
Torneo ad eliminazione diretta.

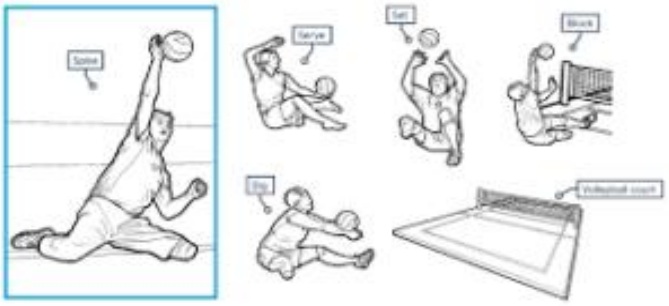
Campo di gioco: 24/28 m x 12/16 m con area di porta di raggio 5 m. Linea rigore a 6 m. Porte 3 m x 2 m.
Pallone n° 1 supersoft.
Durata di ogni partita: tempo unico di 10 (dieci) minuti.
Le squadre sono composte da un minimo di 6 atleti a un massimo di 8 atleti. In campo scendono 5 componenti (4 giocatori di campo e un portiere). I cambi sono obbligatori, tutti i componenti della squadra devono giocare, pena la perdita della partita a tavolino per 3 a 0. L'atleta sostituito può ritornare in campo successivamente.
In caso di parità al termine del tempo regolamentare: 3 tiri di rigore per squadra, poi ad oltranza (giocatori diversi dai primi tre).
Il primo passaggio dopo la rimessa in gioco non può essere intercettato. Il possessore di palla non può tirare direttamente in porta ma deve effettuare il passaggio. Quando si effettua la rimessa in gioco non si deve rispettare la distanza dei 3 metri. Quando viene segnata una rete il gioco riprende con la rimessa del portiere.
NON E' AMMESSA LA DIFESA SCHIERATA SU UNA LINEA (4 giocatori davanti alla linea di porta), NE' QUELLA MISTA (marcatura a uomo di un solo giocatore).

Cod. 53 - Bocce

Categoria B-C-D MF
Torneo ad eliminazione diretta.
Dimensioni campo mt 2,5-3 x 8 circa,
bocce: cat B C circa gr 220 "da spiaggia";
cat D regolamentari circa gr 900

Regolamento della partita

Le squadre partecipanti si cimentano in partite a coppie.
Le coppie possono essere miste o tutte M o tutte F, ogni squadra ha 4 bocce a disposizione (due per giocatore).
La partita terminerà dopo 3 turni di giocate (il turno termina quando sono state giocate tutte le bocce a disposizione) nelle gare preliminari; dopo 4 giocate nelle semifinali e finali.
Al termine dei 3 o 4 turni chi ha fatto più punti ha vinto, in caso di parità si effettua un altro turno con le solite modalità.
La squadra che vince il sorteggio iniziale (pari o dispari, testa o croce) lancia il pallino ad almeno a 2 metri dalla linea di lancio e, ad almeno a 30 cm dal bordo del campo.
La prima boccia di una tornata è lanciata da un componente della formazione che ha vinto il sorteggio o che ha totalizzato punti nella giocata precedente. Di seguito giocherà la squadra avversaria che non ha il punto. Il punto è fatto (o preso) quando una boccia della squadra che ha giocato è più vicina al pallino rispetto alla migliore della squadra avversaria.
Al termine della giocata, quando entrambe le squadre hanno terminato le bocce a loro disposizione, l'arbitro conteggia i punti: si attribuisce ad una squadra 1 punto per ogni boccia che risulti più vicina al pallino rispetto alla migliore della formazione avversaria.
In caso di equidistanza tra due punti durante la giocata, il lancio successivo spetta alla squadra che ha giocato l'ultima boccia. Nel caso in cui tale squadra abbia terminato le bocce, il turno di lancio passa agli avversari.
In caso di equidistanza del punto migliore al termine della giocata, essa finisce senza che vengano assegnati punti e il lancio del pallino e della prima boccia spetta alla squadra che lo aveva fatto anche nella tornata precedente.
Bocce nulle: le bocce sono nulle quando si fermano all'esterno del campo di gioco; quando il giocatore supera la linea di lancio al momento del tiro, oppure quando un componente gioca erroneamente una boccia in più (quella del compagno).



Cod. 54 Sitting volley

Cat. D MF

Il terreno di gioco è di 10x6mt, **l'altezza della rete** è 1,05mt, **la linea d'attacco** a m.2 di distanza dalla linea mediana.

Il sitting volley, in quanto sport derivato dalla pallavolo, ne segue le regole di gioco e le loro modifiche da parte della FIVB.

Si diversifica dalla pallavolo in poche regole fondamentali:

La prima, anche per importanza, è la regola da cui questo sport prende il nome: nella *pallavolo da seduti*, al momento di toccare la palla l'atleta deve mantenere il contatto col pavimento con una qualsiasi parte del suo busto (normalmente, appunto, almeno una natica), il contatto col terreno è necessario anche durante il *tentativo di muro*.

La seconda nel sitting volley è ancora possibile murare/attaccare la battuta avversaria.

La terza nel sitting volley viene mantenuta la cosiddetta *"palla contesa"*, cioè, se la palla rimane bloccata sopra la rete tra le mani di due giocatori avversari, l'arbitro assegna *doppio fallo* e lo scambio dovrà essere ripetuto.

La quarta nel sitting volley è fallo di *tocco della rete* quando viene toccato il nastro superiore della rete, quando il tocco della rete è volontario o quando il tocco involontario della rete disturba/incide il regolare svolgimento del gioco.

Nel sitting volley, inoltre, cambia il modo di individuare **la posizione in campo dei giocatori**: essa **è assegnata dalle natiche** anziché dai piedi.

Questa norma fa sì che i giocatori possano tenere le gambe a contatto col terreno di gioco durante la propria battuta, o invadere con i piedi il campo avverso, ma a patto di non disturbare il gioco dell'avversario (in pratica, nel sitting volley non esiste il cosiddetto *"fallo di invasione"* dato dall'aver pestato il campo avverso).

Modifiche contingenti alla manifestazione, per facilitare il gioco

Il primo tocco di ogni azione si ferma la palla.

Il secondo tocco di ogni azione è consentito fermare la palla

Il terzo tocco è obbligatorio inviare, nell'altro campo, al volo (Palleggio e/o schiacciata)

Nel caso che si invii la palla nell'altro campo con il primo o secondo tocco, questo deve avvenire con tocco al volo (Palleggio, schiacciata, pugno)

Non è consentito muoversi/spostarsi in qualsiasi direzione con la palla in mano, mentre è consentito lo spostamento sul posto (girarsi su se stessi)

Non è consentito tenere ferma la palla per oltre i 5 secondi.

Per effettuare la battuta è consentito mantenere il contatto, con i glutei, sulla riga di fondo campo.

Sempre per la battuta è consentito effettuare un lancio, a una o due mani.

Il regolamento completo su: http://svel.to/16dz

Terza Parte: Elenco gare

A1: Gare Individuali da inserire obbligatorie nel programma olimpico

(Punto 3.a/c – Norme Generali)

cod. 01	Corsa Piana	A-B-C-D	M-F
cod. 02	Corsa Ostacoli	A-B-C-D	M-F
cod. 03	Giro di campo (o Giro di pista)	A-B-C-D	M-F
cod. 04	Salto in lungo	A-B-C-D	M-F
cod. 05	Salto In alto	C-D	M-F
cod. 06	Percorso Misto	A-B	M-F
cod. 07	Vortex	A-B-C-D	F
cod. 08	Vortex	A-B	M
cod. 09	Lancio del peso	C-D	M
cod. 10	Braccio di Ferro	A-B-C-D	M
cod. 11	Ciclismo Gimkana	A-B-C-D	M-F
cod. 14	Duathlon	A	M-F
cod. 15	Triathlon	B	M-F
cod. 18	Ciclismo Mountain Bike	C-D	M-F

A2: Gare Individuali da inserire a discrezione del comitato organizzatore

(Punto 3.a/c – Norme Generali)

cod. 12	Tennis	D	M-F
cod. 13	Ping Pong	D	M-F
cod. 16	Pattinaggio (2 Opzioni)	A-B-C-D	M-F
cod. 17	Pesca	A-B-C-D	M-F
cod. 19	Mezzofondo	C-D	M-F
cod. 20	Nuoto	A-B-C	M-F
cod. 23	Tiro con l'Arco	C-D	M-F
cod. 24	Freccette	C-D	M-F
cod. 25	Monopattino	B	M-F
cod. 26	Tiro al Bersaglio (Palla di Velcro)	A-B	M-F
cod. 27	Pentathlon	A-B-C-D	M-F
cod. 28	Gara di Beyblade	A-B-C	MF
cod. 29	Mini Tennis	B	M-F
cod. 70	Gioco delle biglie	B	M-F
cod. 71	Arrampicata sportiva	D	M-F
cod. 72	Gimkana a cavallo	CD	MF

B: Gare Individuali libere – da inserire a discrezione del comitato organizzatore

(Punto 3.c/d – Norme Generali)

cod. 21	Maratona	A-B-C-D	M-F
cod. 22	Scacchi	A-B-C-D	MF

C1: Gare a squadra da inserire obbligatorie nel programma olimpico

(Punto 3.c – Norme Generali)

cod. 31	Staffetta Veloce	A-B-C-D	M-F
cod. 32	Staffetta Ostacoli	A-B	Mista MF
cod. 33	Staffetta 4x1 G	ABCD	Mista per categoria M-F
cod. 34	Calcio 5v5	A	M
cod. 35	Basket 3v3	C	M
cod. 36	Volley 3v3	C	F
cod. 37	Biliardino	C-D	MF
cod. 38	Tiro alla fune	ABC	Mista per categoria M
cod. 39	Rubabandiera	ABC	Mista per categoria F

C2: Gare a squadra da inserire a discrezione del comitato organizzatore

(Punto 3.c – Norme Generali)

cod. 40	Percorso Ambientale	D	Mista MF
cod. 41	Palla Ovale	A-B	Mista MF
cod. 42	Staffetta nuoto	A-B-C	Mista MF
cod. 43	Staffetta pattinaggio (2 Opzioni)	C-D	Mista MF
cod. 44	Orienteering (2 Opzioni)	D	Mista MF
cod. 45	Bob a 2	D	M
cod. 46	Beach Volley 3v3	D	Mista MF
cod. 47	Mini Basket	A-B	Mista MF
cod. 48	Beach Tennis	D	Mista MF
cod. 49	Palla Prigioniera	C	Mista MF
cod. 50	Staffetta Monopattino	A-B	Mista MF
cod. 51	Tiro con l'arco Mixed	CD	Mista MF
cod. 52	Pallamano	C	Mista MF
cod. 53	Bocce	B-C-D	Mista MF
cod. 54	Sitting volley	D	Mista MF