



## REGOLAMENTO DISCIPLINE

Rev.1 del 25/01/2023

**Per prendere parte alle gare è necessario indossare braccialetto e maglietta ufficiale della nona edizione delle Olimpiadi Verdiane.**

**Alcune discipline avranno una prima fase a gironi dove le squadre giocheranno tre partite in un'ora e al termine dei quali le squadre qualificate accederanno al girone eliminatorio.**

**Con "SOSTITUZIONI" si intendono i cambi fatti durante la gara, al termine della quale sarà sempre possibile sostituire i concorrenti che giocheranno l'eventuale turno successivo.**

**ATTENZIONE: durante la fase girone e la fase eliminatoria alcune regole potranno variare!**

### BASKET CONNECT 4

LUOGO: Piazza Matteotti

MODALITA' COMPETIZIONE: Gironi - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

SVOLGIMENTO GARA: Le squadre tirano un massimo di 20 palloni al tabellone "Forza4" alternando i concorrenti. Vince la squadra che riesce per prima a mettere in fila quattro palloni del proprio colore. I concorrenti possono tirare quando la palla precedente è scesa sotto l'altezza del canestro. La stessa squadra può tirare due volte consecutive. Se nessuna delle due squadre riesce a mettere in fila 4 palloni, verranno contati i tris. In caso di parità si va ad oltranza: ogni concorrente effettua un tiro per un totale di due tiri a squadra.

Il recupero della palla durante la gara sarà svolto dai giudici.

#### MODALITA' GIRONE

CONCORRENTI SQUADRA: 4+

Durante il girone la stessa coppia non potrà giocare più di una partita e ogni concorrente non potrà giocare più due gare.

MODALITA' VITTORIA: Gara ai 2 giochi.

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

SVOLGIMENTO GARA: 20 palloni, per una durata complessiva del gioco di 4 minuti.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria 2-0 = 3 p. | Pareggio 1-1 = 1 p. | Sconfitta 0-2 = 0 p.



CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti fatti | 2) Scontro Diretto | 3) Giochi vinti | 4) Forza 4 realizzati | 5) Tris | 6) Coppie | 7) Canestri realizzati | 8) Punti parata | 9) Tiro alla pita

I dieci miglior secondi verranno ripescati secondo questa classifica: 1) Punti fatti | 2) Giochi vinti | 3) Forza 4 realizzati | 4) Tris | 5) Coppie | 6) Canestri realizzati | 7) Punti parata | 8) Tiro alla pita.

### **MODALITA' TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE**

CONCORRENTI SQUADRA: 2+

MODALITA' VITTORIA: Gara ai meglio dei 3 giochi. In caso di parità si va ad oltranza: ogni concorrente effettua un tiro per un totale di due tiri a squadra.

SOSTITUZIONI: Al termine del singolo gioco.

SVOLGIMENTO GARA: 20 palloni, per una durata complessiva del gioco di 5 minuti.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

### **BIGLIE**

LUOGO: Via Chopin - Campo beach "Nicolas Comati"

MODALITA' COMPETIZIONE: Quarti – Semifinali – Finale

I quarti si disputeranno a otto squadre (16 biglie totali) divisi su due campi. Le tre semifinali si disputeranno a undici squadre (22 biglie) divisi su due campi. La finale si disputerà a nove squadre (18 biglie) sempre divisi su due campi.

CONCORRENTI SQUADRA: 2 (una biglia a testa)

SOSTITUZIONI: Una, è possibile sostituire un concorrente durante la gara.

LONGEST: Un concorrente per squadra effettuerà un tiro per decretare il tiro più lungo.

MODALITA' VITTORIA: Miglior punteggio determinato dalla somma relativa ai piazzamenti delle biglie di ogni squadra. In caso di parità si qualifica la squadra con migliore Longest. Si qualificano alla semifinale le migliori tre squadre dei quarti. Si qualificano per la finale le migliori tre squadra di ogni semifinale.

PUNTEGGIO GARA: 1° = 20 punti | 2° = 19 p. | 3° = 18 p. | 4° = 17 p. | 5° = 16 p. | 6° = 15 p. | 7° = 14 p. | 8° = 13 p. | 9° = 12 p. | 10° = 11 p. | 11° = 10 p.



**SVOLGIMENTO GARA:** Un giro da compiere e due biglie per squadra. Si possono spostare solo le biglie posizionate dietro a quella di tiro se intralciano il gesto.

**PUNTEGGIO:** 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | 5° = 17 p. | 6° = 16 p. | 7° = 15 p. | 8° = 14 p. | 9° = 13 p. | 4° di ogni semifinale = 12 p. | 5° di ogni semifinale = 11 p. | 6° - 7° di ogni semifinale = 10 p. | 8° - 9° di ogni semifinale = 9 p. | 10°-11° di ogni semifinale = 8 p. | 4°-5°-6° di ogni quarto = 7 p. | 7°- 8° di ogni quarto = 6 p.

## **BOCCE**

**LUOGO:** Via Chopin - Campo da Beach "Nicolas Comati"

**MODALITA' COMPETIZIONE:** Gironi - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

**SVOLGIMENTO GARA:** Ogni concorrente lancia due bocce per ogni manches. Vengono giocate tante manches quante necessarie al raggiungimento del punteggio prestabilito per la vittoria.

Ogni manches premia una sola squadra con un punto per ogni boccia più vicina.

### **MODALITA' GIRONE**

**CONCORRENTI SQUADRA:** 4+

Durante il girone la stessa coppia non potrà giocare più di una partita e ogni concorrente non potrà giocare più due gare.

**SOSTITUZIONI:** I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

**MODALITA' VITTORIA:** Partita in doppio ai 7.

**PUNTEGGIO GIRONE:** Vittoria 7-0 / 7-1 / 7-2 / 7-3 / 7-4 = 3 p. | Vittoria 7-5 / 7-6 = 2 p. | Sconfitta 5-7 / 6-7 = 1 p. | Sconfitta 0-7 / 1-7 / 2-7 / 3-7 / 4-7 = 0 p.

**CLASSIFICA GIRONE:** 1) Punti fatti | 2) Scontri diretti | 3) Partite vinte | 4) Somma dei punti di tutte le manches | 5) Differenza punti | 6) Punti parata | 7) Tiro alla pita.

I dieci miglior secondi verranno ripescati secondo questa classifica: 1) Partite vinte | 2) Somma dei punti di tutte le manches | 3) Differenza punti | 4) Punti parata | 5) Tiro alla pita.

### **MODALITA' TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE**

**CONCORRENTI SQUADRA:** 2+



SOSTITUZIONI: Al termine della singola manches.

MODALITA' VITTORIA: Partita in doppio ai 9.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

## **BRISCOLA**

LUOGO: Viale Pallavicino

MODALITA' COMPETIZIONE: Gironi - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

### **MODALITA' GIRONE**

CONCORRENTI SQUADRA: 4+

Durante il girone la stessa coppia non potrà giocare più di una partita e ogni concorrente non potrà giocare più due gare.

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

MODALITA' VITTORIA: Gara al meglio dei tre giochi.

SVOLGIMENTO GARA: Partita ai 61. In caso di parità si ripete la partita.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria 2-0 = 3 p. | Vittoria 2-1 = 2 p. | Sconfitta 2-1 = 1 p. | Sconfitta 0-2 = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti fatti | 2) Scontri diretti | 3) Giochi vinti | 4) Punti Parata | 5) Tiro alla pita.

I dieci miglior secondi verranno ripescati secondo questa classifica: 1) Punti in classifica | 2) Giochi vinti | 3) Punteggio parata | 4) Tiro alla pita.

### **MODALITA' TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE**

CONCORRENTI SQUADRA: 2

SOSTITUZIONI: Al termine della singola manches.

MODALITA' VITTORIA: Gara al meglio dei cinque giochi.

SVOLGIMENTO GARA: Partita ai 61. In caso di parità la gara verrà ripetuta.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

## CALCIOBALILLA

LUOGO: Via Roma

MODALITA' COMPETIZIONE: Gironi - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITA' VITTORIA: Gara al meglio dei tre giochi.

SVOLGIMENTO GARA: Si aggiudica il gioco la squadra che arriva per prima a 6 gol (non sono previsti vantaggi). Non sono permessi ganci e rullate. Il gol è valido solo dopo che la pallina ha colpito uno dei quattro angoli del campo di gioco. Dopo ogni gol riprende il gioco la squadra che ha subito la rete introducendo la pallina dalla difesa. Prima di riprendere il gioco la squadra in possesso palla chiama "Vado" e attende il "Vai" dall'altra squadra.

### MODALITA' GIRONE

CONCORRENTI SQUADRA: 4+

Durante il girone la stessa coppia non potrà giocare più di una partita e ogni concorrente non potrà giocare più due gare.

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria 2-0 = 3 p. | Vittoria 2-1 = 2 p. | Sconfitta 2-1 = 1 p. | Sconfitta 2-0 = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti classifica | 2) Scontri diretti | 3) Goal fatti | 4) Punti parata | 5) Tiro alla pita.

I dieci miglior secondi verranno ripescati secondo questa classifica: 1) Punti classifica | 2) Giochi fatti | 3) Goal fatti | 4) Punti parata | 5) Tiro alla pita.

### MODALITA' TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

CONCORRENTI SQUADRA: 2+

SOSTITUZIONI: Al termine del singolo gioco.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

## CORSA CON GRAZIELLE - CRONOMETRO

LUOGO: via Mozart - Parco della Vita (Pista Ciclabile)

MODALITA' COMPETIZIONE: Tutti contro tutti



CONCORRENTI SQUADRA: 5 (almeno una donna altrimenti si gioca in 4)

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

MODALITA' VITTORIA: Miglior tempo su tre giri di pista.

SVOLGIMENTO GARA: Cinque concorrenti per squadra effettuano tre giri di pista utilizzando la graziella. Il tempo viene preso sul terzo concorrente che taglia il traguardo al terzo giro.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | 5° - 8° = 17 p. | 9° - 12° = 16 p. | 13° - 17° = 15 p. | 18° - 22° = 14 p. | 23° - 28° = 13 p. | 29° - 35° = 12 p. | 36° - 42° = 11 p. | 43° - 50° = 10 p. | 51° - 59° = 9 p. | 60° - 68° = 8 p. | 69° - 78° = 7 p. | 79° - 88° = 6 p.

## CANOTTO RACE

LUOGO: Peschiera - Villa Pallavicino

MODALITA' COMPETIZIONE: Qualifiche - Tabellone Eliminatorio

CONCORRENTI SQUADRA: 2

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

MODALITA' VITTORIA: Ordine d'arrivo al traguardo.

SVOLGIMENTO GARA: La coppia di concorrenti dovrà percorrere 200 m con un canotto. In caso di foratura durante la gara questa non verrà ripetuta salvo diversa interpretazione del giudice.

MODALITA' QUALIFICHE: A-B e C-D, finale vincitori e finale perdenti.

CLASSIFICA SECONDI: I dieci miglior secondi verranno ripescati considerando 1) miglior tempo della finale vincenti.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

## DISC GOLF

LUOGO: Via Mozart - Parco della Vita

MODALITA' COMPETIZIONE: Tutti contro tutti



CONCORRENTI SQUADRA: 2+2

SOSTITUZIONI: Nella prima fase non sono consentite sostituzioni, a partire dalla seconda fase è possibile sostituire un solo concorrente.

MODALITA' VITTORIA: Vince la squadra che completa il percorso effettuando meno tiri.

SVOLGIMENTO GARA: La gara si compone di tre fasi.

La prima fase è composta da 18 cesti che verranno giocati da 4 concorrenti per squadra divisi in due gruppi (2 concorrenti giocano su 9 cesti). Passano al taglio le prime 42 squadre, in caso di parità verrà effettuato un turno di spareggio sulla quinta buca.

La seconda fase è composta da 9 cesti che verranno giocati da 2 concorrenti per squadra. Passano al taglio le prime 24 squadre, in caso di parità verrà effettuato un turno di spareggio alla quinta buca.

La terza fase è composta da 9 cesti. In caso di parità verrà effettuato un turno di spareggio partendo dall'ultima buca e continuando a oltranza.

Il punteggio, o numero di tiri, di ogni squadra si somma nelle diverse fasi: in ogni fase si parte dal punteggio ottenuto nella fase precedente.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | 5° - 8° = 17 p. | 9° - 12° = 16 p. | 13° - 17° = 15 p. | 18° - 24° = 14 p. | 25° - 29° = 13 p. | 30° - 35° = 12 p. | 36° - 42° = 11 p. | 43° - 50° = 10 p. | 51° - 59° = 9 p. | 60° - 68° = 8 p. | 69° - 78° = 7 p. | 79° - 88° = 6 p.

## DODGEBALL

LUOGO: Via Mozart – Campo Polivalente

MODALITA' COMPETIZIONE: Gironi - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

CONCORRENTI: 4+ (almeno una donna in campo, altrimenti si gioca in 3)

SOSTITUZIONI: Al termine del singolo gioco.

MODALITA' VITTORIA: Gara al meglio dei tre giochi. Vince la squadra che elimina per prima tutti i concorrenti della squadra avversaria.

SVOLGIMENTO GARA: Quattro palloni totali e quattro concorrenti per squadra. Si lancia la palla con le mani. Il concorrente colpito da un pallone che poi cade a terra viene eliminato. Il concorrente che blocca il pallone lanciato da un avversario senza farlo rimbalzare a terra ottiene l'eliminazione dell'avversario e la possibilità

7

di reinserire in gioco un proprio compagno. Il recupero della palla durante la gara sarà svolto dai giudici.  
Tempo massimo 5 minuti

## MODALITA' GIRONE

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria 2-0 = 3 p. | Vittoria 2-1 = 2 p. | Sconfitta 2-1 = 1 p. | Sconfitta 2-0 = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti fatti | 2) Scontri diretti | 3) Somma delle persone rimaste in campo in ogni manches | 4) Minor somma dei tempi delle manches vinte | 5) Punti parata | 6) Tiro alla pita.

I dieci dici miglior secondi verranno ripescati secondo questa classifica: 1) Punti fatti | 2) Somma delle persone rimaste in campo | 3) Minor somma dei tempi delle manches vinte | 4) Punti parata | 5) Tiro alla pita.

## MODALITA' TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

## DRONE RACE

LUOGO: Piazzetta della Canonica

MODALITA' COMPETIZIONE: Quarti – Semifinali – Finale

CONCORRENTI SQUADRA: 3

MODALITA' VITTORIA: Vince la squadra che realizza il percorso nel minor tempo.

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente deve completare un percorso ad ostacoli nel minor tempo possibile. Sono previste penalità per il mancato superamento degli ostacoli. Il tempo della squadra è determinato dalla somma dei tempi dei tre droni, in caso di parità vincerà la squadra che avrà realizzato il giro miglior tempo singolo.

I quarti di finali si disputeranno in gruppi da quattro squadre per un totale di ventidue quarti di finale. Si qualificano alla semifinale le vincitrici di ogni quarto e le due migliori seconde.

Le semifinali si disputeranno in gruppi da quattro squadre per un totale di sei gruppi o semifinali. Si qualificano alla finale le sei squadre vincitrici delle semifinali.

La finale sarà a sei squadre.

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.



PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | 5° = 16 p. | 6° = 14 p. | il 2° di ogni semifinale = 13 p. | il 3° di ogni semifinale = 12 p. | il 4° di ogni semifinale = 11 p. | il 2° di ogni quarto = 10 p. | il 3° di ogni quarto = 8 p. | il 4° di ogni quarto = 6 p.

## FRECCETTE

LUOGO: Pubblica Assistenza

MODALITA' COMPETIZIONE: Gironi - Tabellone Eliminatori (Sedicesimi)

MODALITA' VITTORIA: Gara al meglio dei tre giochi.

### MODALITA' GIRONE

CONCORRENTI PER SQUADRA: 4+

Durante il girone la stessa coppia non potrà giocare più di una partita e ogni concorrente non potrà giocare più due gare.

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

SVOLGIMENTO GARA: Ogni gioco si compone di tre manches. Ogni concorrente tira 9 freccette per ogni manches. I due giochi devono essere disputati da due diversi concorrenti della stessa squadra. In caso di parità i due concorrenti disputano un terzo gioco in doppio ai 301.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria 2-0 = 3 p. | Vittoria 2-1 = 2 p. | Sconfitta 2-1 = 1 p. | Sconfitta 2-0 = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punteggio classifica | 2) Scontri diretti | 3) Punteggio della miglior manches | 4) Punti parata | 5) Tiro alla pita.

I dieci miglior secondi verranno ripescati considerando questa classifica: 1) Punteggio classifica | 2) Numero di giri | 3) Somma delle freccette usate nelle chiusure effettuate | 4) Punti parata | 5) Tiro alla pita.

### MODALITA' TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

CONCORRENTI SQUADRA: 2+

SOSTITUZIONI: No, chi inizia il gioco deve terminarlo. Il doppio può esser disputato da due diversi concorrenti che non hanno preso parte ai giochi singoli.

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente gioca tre singoli ai 301 ed un eventuale doppio ai 501. I due giochi singoli devono essere disputati da due diversi concorrenti della stessa squadra. In caso di mancata chiusura (dopo max 10 tiri) vince il concorrente col punteggio più basso.



PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

## **FREE CLIMBING**

LUOGO: Piazza Verdi

MODALITA' COMPETIZIONE: Gironi - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITA' VITTORIA: Minor tempo di ascesa della squadra.

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente deve effettuare la scalata e suonare la campanella il più velocemente possibile. Una volta sceso gli arbitri provvederanno alla preparazione del secondo concorrente. Verrà cronometrato e sommato solo il tempo dell'ascesa di ogni concorrente. Il tempo della squadra è determinato dalla somma dei tempi dei due concorrenti.

### **MODALITA' GIRONE**

CONCORRENTI: 4+

Durante il girone la stessa coppia non potrà giocare più di una partita e ogni concorrente non potrà giocare più di due gare.

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

SVOLGIMENTO GARA: I due concorrenti effettueranno l'ascesa su due percorsi diversi.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria = 3 p. | Pareggio 1 = p. | Sconfitta = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punteggio classifica | 2) Scontro diretto | 3) Minor tempo d'ascesa | 4) Miglior tempo manche | 5) Punti parata | 6) Tiro alla pita.

I dieci miglior secondi verranno ripescati considerando questa classifica: 1) Punteggio classifica | 2) Minor tempo d'ascesa | 3) Punti parata | 4) Tiro alla pita.

### **MODALITA TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE**

CONCORRENTI: 2

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente effettuerà due ascese su due percorsi diversi.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi =

14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

## GREEN TENNIS

LUOGO: Centro Sportivo "F. Cavagna" - Campo sintetico

MODALITA' COMPETIZIONE: Gironi - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

SVOLGIMENTO GARA: I concorrenti di ogni squadra si alternano al servizio. Non è consentito lanciare la racchetta ai fini di recuperare la pallina.

### MODALITA' GIRONE

CONCORRENTI SQUADRA: 4+

Durante il girone la stessa coppia non potrà giocare più di una partita e ogni concorrente non potrà giocare più due gare.

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

MODALITA' VITTORIA: Vince la squadra che si aggiudica 4 giochi. Non sono previsti vantaggi.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria 4-0 / 4-1 = 3 p. | Vittoria 4-2 / 4-3 = 2 p. | Sconfitta 4-3 / 4-2 = 1 p. | Sconfitta 4-1 / 4-0 = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti fatti | 2) Scontri diretti | 3) Game vinti | 4) Game persi | 5) Punti parata | 6) Tiro alla pita.

I dieci miglior secondi verranno ripescati secondo questa classifica: 1) punti in classifica | 2) Game vinti | 3) Punti parata | 4) Tiro alla pita.

### MODALITA TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

CONCORRENTI SQUADRA: 2+

SOSTITUZIONI: Libere, in qualsiasi momento della gara.

MODALITA' VITTORIA: Vince la squadra che si aggiudica 6 giochi. E' previsto un solo vantaggio.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

## MINI GOLF

LUOGO: Centro Sportivo "F. Cavagna" - Campo sintetico

MODALITA' COMPETIZIONE: Quarti – Semifinali – Finale

I quarti di finali si disputeranno in gruppi da quattro squadre per un totale di ventidue quarti di finale. Si qualificano alla semifinale le due migliori seconde.

Le semifinali si disputeranno in gruppi da quattro squadre per un totale di sei gruppi o semifinali.

La finale sarà a sei squadre.

CONCORRENTI SQUADRA: 2

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

MODALITA' VITTORIA: Vince chi ottiene il punteggio più basso sommando i punteggi dei due concorrenti.

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente deve completare 4 buche nel minor numero di colpi possibili. In caso di parità, un concorrente per squadra giocherà la buca 9 ad oltranza.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | 5° = 16 p. | 6° = 14 p. | il 2° di ogni semifinale = 13 p. | il 3° di ogni semifinale = 12 p. | il 4° di ogni semifinale = 11 p. | il 2° di ogni quarto = 10 p. | il 3° di ogni quarto = 8 p. | il 4° di ogni quarto = 6 p.

## PIELLE

LUOGO: Via Roma

MODALITA' COMPETIZIONE: Gironi - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITA' VITTORIA: Miglior punteggio determinato dalla somma dei punti dei due concorrenti di ogni squadra.

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente lancerà 8 pelli a manches con l'obiettivo di totalizzare il punteggio più alto. Il punteggio della squadra è determinato dalla somma dei punteggi dei singoli concorrenti. La gara si compone di 6 manches a squadra (3+3). La P vale 1150 punti.

## MODALITA' GIRONE

CONCORRENTI SQUADRA: 4+

Durante il girone la stessa coppia non potrà giocare più di una partita e ogni concorrente non potrà giocare

12

più due gare.

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria = 3 p. | Pareggio = 1 p. | Sconfitta = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punteggio classifica | 2) Scontro diretto | 3) Punteggio totale più alto (la P di partita vale come punteggio più alto) | 4) Punti parata | 5) Tiro alla pila.

I dieci miglior secondi verranno ripescati considerando: 1) Punteggio classifica | 2) Punteggio totale più alto (la P di partita vale come punteggio più alto) | 3) Punti parata | 4) Tiro alla pila.

### **MODALITA' TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE**

CONCORRENTI SQUADRA: 2+

SOSTITUZIONI: Sì, al termine della singola manches.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

## **PING PONG**

LUOGO: Viale Pallavicino

MODALITA' COMPETIZIONE: Gironi - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITA' VITTORIA: Gara al meglio dei tre giochi.

SVOLGIMENTO GARA: Si aggiudica il gioco il concorrente che arriva per prima ai 21 (non sono previsti vantaggi). Ogni concorrente disputa un gioco singolo ed un eventuale doppio.

### **MODALITA' GIRONE**

CONCORRENTI SQUADRA: 4+

Durante il girone la stessa coppia non potrà giocare più di una partita e ogni concorrente non potrà giocare più due gare.

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla. Il doppio deve essere disputato dagli stessi concorrenti che hanno preso parte ai giochi singoli.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria 2-0 = 3 p. | Vittoria 2-1 = 2 p. | Sconfitta 2-1 = 1 p. | Sconfitta 2-0 = 0 p.



CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti classifica | 2) Scontri diretti | 3) Giochi vinti | 4) Punti realizzati | 5) Punti parata | 6) Tiro alla pita.

I dieci miglior secondi verranno ripescati considerando: 1) Punti classifica | 2) Giochi vinti | 3) Punti realizzati | 4) Punti parata | 5) Tiro alla pita.

### **MODALITA' TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE**

CONCORRENTI SQUADRA: 2+

SOSTITUZIONI: Il concorrente che inizia un gioco deve terminarlo. Il doppio può essere disputato da due diversi concorrenti che non hanno preso parte ai games singoli.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

### **RETRO GAME**

LUOGO: Via Roma (Monte di Pietà)

MODALITA' COMPETIZIONE: ND

MODALITA' VITTORIA: ND

SVOLGIMENTO GARA: ND

CONCORRENTI SQUADRA: ND

SOSTITUZIONI: ND

PUNTEGGIO GIRONE: ND

PUNTEGGIO: ND

### **SUBBUTEO**

LUOGO: Via Roma

MODALITA' COMPETIZIONE: Gironi - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITA' VITTORIA: Maggior numero di gol segnati.

## MODALITA' GIRONE

CONCORRENTI SQUADRA: 4+

Durante il girone la stessa coppia non potrà giocare più di una partita e ogni concorrente non potrà giocare più due gare.

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

SVOLGIMENTO GARA GIRONI: Tre tempi da 5 minuti. Il gioco va alternato tra i due compagni di squadra: due tempi singoli e un tempo a coppia attacco – difesa. Fa fede il regolamento ufficiale del Subbuteo.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria = 3 p. | Pareggio = 1 p. | Sconfitta = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti classifica | 2) Scontri diretti | 3) Goal fatti | 4) Differenza reti | 5) Punti parata | 6) Tiro alla pita.

I dieci miglior secondi verranno ripescati considerando: 1) Punti classifica | 2) Goal fatti | 3) Differenza reti | 4) Punti parata | 5) Tiro alla pita.

## MODALITA' TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

CONCORRENTI SQUADRA: 2+

SOSTITUZIONI: Una, è possibile sostituire un concorrente durante la gara.

SVOLGIMENTO GARA TABELLONE: Quattro tempi da 5 minuti ed eventuali tiri liberi. Il gioco va alternato tra i due compagni di squadra: due tempi singoli e due tempi a coppia alternati attacco – difesa. Fa fede il regolamento ufficiale del Subbuteo. In caso di parità si tireranno 5 tiri liberi da posizioni diverse.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

## SCACCHI

LUOGO: Via Roma

MODALITA' DI COMPETIZIONE: Girone - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITA' VITTORIA: Gara ai tre giochi.

CONCORRENTI PER SQUADRA: 3

## MODALITA' GIRONE

I giochi vengono disputati contemporaneamente da concorrenti diversi, lo stesso identico trio non può giocare due partite diverse.

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

SVOLGIMENTO GARA: Vince il concorrente che fa scacco matto. Ogni concorrente ha a disposizione un totale di 8 minuti per effettuare tutte le sue mosse. Se un concorrente termina il tempo a disposizione viene sconfitto.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria con scacco matto = 3 p. | Vittoria per tempo = 2 p. | Sconfitta per tempo = 1 p. | Sconfitta con scacco matto = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti classifica | 2) Scontri diretti | 3) Scacco matto | 4) Vittoria con il nero | 5) Punti parata | 6) Tiro alla pila.

I dieci miglior secondi verranno ripescati considerando: 1) Punti classifica | 2) Scacco matto | 3) Vittoria con il nero | 4) Punti parata | 5) Tiro alla pila.

## **MODALITA' TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE**

CONCORRENTI SQUADRA: 3

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

SVOLGIMENTO GARA: Vince il concorrente che fa scacco matto. Ogni concorrente ha a disposizione un totale di 12 minuti per effettuare tutte le sue mosse. Se un concorrente termina il tempo a disposizione viene sconfitto.

I giochi vengono disputati contemporaneamente da concorrenti diversi.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

## **TIRO AL BARATTOLO**

LUOGO: Casa degli Alpini - P. zza G. Galilei

MODALITA' COMPETIZIONE: Gironi - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITA' VITTORIA: Gara al meglio dei tre giochi.

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.



SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente lancerà quattro palle consecutive, per un totale di otto a squadra, con l'obiettivo di colpire il maggior numero di barattoli. Il punteggio della squadra è determinato dalla somma dei barattoli colpiti dai due concorrenti. Si aggiudica il gioco la squadra che fa cadere il maggior numero di barattoli. In caso di strike al primo colpo verrà aggiunto un bonus di 15 p. e verranno riposizionati tutti i barattoli nella posizione iniziale. In caso di spare (strike al secondo colpo) verrà aggiunto un bonus di 5 p. e verranno riposizionati tutti i barattoli nella posizione iniziale. Eventuale terzo gioco verrà giocato dagli stessi concorrenti che hanno disputato i due games precedenti.

### **MODALITA' GIRONE**

CONCORRENTI PER SQUADRA: 4+

Durante il girone la stessa coppia non potrà giocare più di una partita e ogni concorrente non potrà giocare più due gare.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria 2-0 = 3 p. | Vittoria 2-1 = 2 p. | Sconfitta 2-1 = 1 p. | Sconfitta = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punteggio classifica | 2) Scontri diretti | 3) Games vinti | 4) Punti realizzati | 5) Strike realizzati | 6) Punti parata | 7) Tiro alla pila.

I dieci miglior secondi verranno ripescati considerando questa classifica: 1) Punteggio classifica | 2) Games vinti | 3) Punti realizzati | 4) Strike realizzati | 5) Punti parata | 6) Tiro alla pila.

### **MODALITA TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE**

CONCORRENTI PER SQUADRA: 2

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

### **TIRO CON L'ARCO**

LUOGO: Rocca Municipale - Piazza Verdi

MODALITA' COMPETIZIONE: Quarti – Semifinali – Finale

CONCORRENTI SQUADRA: 2

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

MODALITA' VITTORIA: Miglior punteggio.

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente scocca nove frecce da una distanza di 9 m. Il punteggio di ogni

squadra è determinato dalla somma dei punteggi dei concorrenti.

I quarti di finali si disputeranno in gruppi da quattro squadre per un totale di ventidue quarti di finale. Si qualificano alla semifinale le vincitrici di ogni quarto e le due migliori.

Le semifinali si disputeranno in gruppi da quattro squadre per un totale di sei gruppi o semifinali. Si qualificano alla finale le sei squadre vincitrici delle semifinali.

La finale sarà a sei squadre.

I due migliori secondi dei quarti di finale verranno ripescati considerando questa classifica: 1) Punteggio | 2) Maggior numero di 10 | 3) Maggior numero di 9 | 4) Maggior numero di 8 | 5) Etc. | 12) Punti parata | 13) Tiro alla pila

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | 5° = 16 p. | 6° = 14 p. | il 2° di ogni semifinale = 13 p. | il 3° di ogni semifinale = 12 p. | il 4° di ogni semifinale = 11 p. | il 2° di ogni quarto = 10 p. | il 3° di ogni quarto = 8 p. | il 4° di ogni quarto = 6 p.

## **TRIATHLON (PIEDI LEGATI - SACCHI - CARRIOLE)**

LUOGO: Centro Sportivo "F. Cavagna"

MODALITA' COMPETIZIONE: Tutti contro tutti

CONCORRENTI SQUADRA: 6

MODALITA' VITTORIA: Miglior tempo.

SVOLGIMENTO GARA: i primi due concorrenti dovranno correre per 100 m con la caviglia sinistra dell'uno legata alla destra dell'altro.

Superato il traguardo potrà partire un altro concorrente che infilerà le gambe all'interno di un sacco e procederà quindi con dei saltelli per 50 m dove l'attenderà un compagno pronto a proseguire per altrettanti. Ogni concorrente deve percorrere 50 m per un totale di 100 m a squadra in modalità sacchi. Il sacco funge da testimone che dovrà essere passato al compagno.

All'arrivo del compagno potranno partire altri due concorrenti in modalità carriola, i concorrenti dovranno cioè correre sulle mani. Si gareggia a coppie dove un concorrente tiene per le caviglie il proprio compagno che si regge solo sulle mani. La prima coppia che supera il traguardo vince.

Ogni concorrente deve percorrere 50 m dopo di che dovrà fermarsi e prendere il posto del proprio compagno, invertendo così i ruoli. La squadra percorrerà in totale 100 m in modalità carriola.

La squadra percorrerà una distanza totale di 300 m. In caso di infrazioni la squadra potrà subire una penalità di 15" a discrezione del giudice di linea.

SOSTITUZIONI: Sì, la nuova coppia riparte dalla linea di partenza senza interruzione del tempo.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | 5° - 8° = 17 p. | 9° - 12° = 16 p. | 13° - 17° = 15 p. | 18° - 22° = 14 p. | 23° - 28° = 13 p. | 29° - 35° = 12 p. | 36° - 42° = 11 p. | 43° - 50° = 10 p. | 51° - 59° = 9 p. | 60° - 68° = 8 p. | 69° - 78° = 7 p. | 79° - 88° = 6 p.

## TRIS SOCCER

LUOGO: Centro Sportivo "F. Cavagna" - Campo 3

MODALITA' COMPETIZIONE: Gironi - Sedicesimi

MODALITA' VITTORIA: Vince la squadra che realizza per prima un tris sul tabellone. In caso di parità si contano i centri sulle caselle del tabellone.

SVOLGIMENTO GARA: Le due squadre calciano a turno alternando i concorrenti. Se un concorrente tira in un casella del tris già occupata, questa si libera e rimane provvisoriamente vuota.

Il recupero dei palloni viene effettuato dai giudici.

### MODALITA' GIRONE

CONCORRENTI PER SQUADRA: 4+

Durante il girone la stessa coppia non potrà giocare più di una partita e ogni concorrente non potrà giocare più due gare.

SVOLGIMENTO GARA: Massimo 12 minuti.

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria con tris = 3 p. | Vittoria senza tris = 2 p. | Pareggio = 1 p. | Sconfitta = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti in classifica | 2) Scontri diretti | 3) Numero centri | 4) Punti parata | 5) Tiro alla pita.

I dieci miglior secondi verranno ripescati secondo questa classifica: 1) Punti in classifica | 2) Numero centri | 3) Punti parata | 4) Tiro alla pita.

### MODALITA TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE



CONCORRENTI PER SQUADRA: 2+

SOSTITUZIONI: Al termine della singola manches.

MODALITA' VITTORIA: In caso di parità si prosegue ad oltranza: un giocatore per squadra effettua 3 tiri, il punteggio più alto vince. Se permane il risultato di parità tira un altro concorrente per squadra e così via.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

## **WE GOLF**

LUOGO: Piazza Marconi

MODALITA' COMPETIZIONE: Gironi - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITA' VITTORIA: Miglior punteggio determinato dalla somma dei punteggi dei concorrenti di ogni squadra.

### **MODALITA' GIRONE**

CONCORRENTI SQUADRA: 4+

Durante il girone la stessa coppia non potrà giocare più di una partita e ogni concorrente non potrà giocare più di due gare.

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente deve effettuare 8 colpi verso una porta da calcetto con vari centri di vari punteggi nei quali dovrà cercare d'insaccare la pallina.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria = 3 p. | Pareggio = 1 p. | Sconfitta = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti classifica | 2) Scontri diretti | 3) Punteggio più alto | 4) Miglior giro | 5) Punti parata | 6) Tiro alla pita

I dieci miglior secondi verranno ripescati considerando: 1) Punti classifica | 2) Punteggio più alto | 3) Miglior giro | 4) Punti parata | 5) Tiro alla pita

### **MODALITA' TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE**

CONCORRENTI SQUADRA: 2+

SOSTITUZIONI: Libere, in qualsiasi momento della gara.



SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente deve effettuare 12 colpi verso una porta da calcetto con vari centri di vari punteggi nei quali dovrà cercare d'insaccare la pallina.

Dai sedicesimi a parità di punteggio si andrà ad oltranza, la prima squadra che effettua un centro vince, se nello stesso giro di oltranza le due squadre un centro si terrà conto del centro con punteggio più alto.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.