

OWX

Regolamento discipline

rev.1 del 19/01/2024

Per prendere parte alle gare è necessario indossare **braccialetto** e **maglietta ufficiale** della decima 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.

In alcune discipline sarà obbligatoria la partecipazione di una donna, in caso contrario non si potrà prendere parte alle gare. In tal caso alla squadra verranno attribuiti 0 punti.

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 FOUR

LUOGO Piazza G. Matteotti

MODALITA' COMPETIZIONE Tabellone Eliminatorio

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 hanno 5" di tempo per effettuare ogni singolo tiro. Se nessuna delle due squadre riesce a mettere in fila 4 palloni, verranno contati i tris, le coppie e i singoli canestri. Il recupero della palla durante la gara sarà svolto dai giudici.

CONCORRENTI SQUADRA 3+ . Durante le gare la stessa coppia non potrà giocare più di una partita

MODALITA' VITTORIA Gara ai meglio dei 3 giochi. In caso di parità si contano i tris, le coppie e i canestri singoli dell'ultima manches. In caso di ulteriore 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 4 minuti.

PUNTEGGIO 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 10 p. | perdente trentaduesimi e qualificazioni = 6 p.



BIGLIE

LUOGO Via F. Chopin (Campo da Beach N. Comati)

MODALITA' COMPETIZIONE Quarti – Semifinali – Finale

I quarti si disputeranno a dieci squadre (20 biglie totali) divisi su due campi. Le tre semifinali si disputeranno a dieci squadre (20 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.

MODALITA' VITTORIA Miglior punteggio determinato dalla somma relativa ai piazzamenti delle biglie di ogni squadra. In caso di parità si qualifica la squadra che si è piazzata più avanti nella pista A. 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° = 19 p. | 5° = 18 p. | 6° = 17 p. | 7° = 16 p. | 8° = 15 p. | 9° = 14 p. | 4° di ogni semifinale = 13 p. | 5° di ogni semifinale = 12 p. | 6° - 7° di ogni semifinale = 11 p. | 8° - 9° di ogni semifinale = 10 p. | 10°-11° di ogni semifinale = 9 p. | 4°-5°-6° di ogni quarto = 8 p. | 7°- 8° di ogni quarto = 7 p. | 9°- 10° di ogni quarto = 6 p.



BOCCE

LUOGO Via F. Chopin (Campo da Beach N. 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 No. 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) Somma dei punti di tutte le manches | 4) Differenza punti | 5) Punti parata | 6) Tiro alla pita. I sette 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.

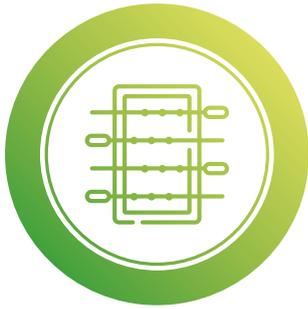
MODALITA' TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

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.



CALCIOBALILLA

LUOGO Via Roma

MODALITA' COMPETIZIONE Gironi - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

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 No. I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

MODALITA' VITTORIA Gara al meglio dei tre giochi. In caso di parità 5-5 nella terza gara si tireranno 3 calci di rigore a testa.

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 sette 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.

MODALITA' VITTORIA Gara al meglio dei tre giochi. In caso di parità 5-5 nella terza gara si giocherà una partita porta-porta al meglio dei 5

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.



CAR RACE

LUOGO Viale I. Affò

MODALITA' COMPETIZIONE Quarti – Semifinali – Finale

I quarti di finali si disputeranno in gruppi da quattro squadre per un totale di venticinque quarti di finale. Si qualificano alla semifinale la prima di ogni quarto. Le semifinali si disputeranno in gruppi da cinque squadre per un totale di cinque gruppi o semifinali. La finale sarà a cinque squadre.

CONCORRENTI SQUADRA 3

SOSTITUZIONI No. I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

MODALITA' VITTORIA Vince chi arriva primo al traguardo completando 24 giri.

SVOLGIMENTO GARA Ogni concorrente deve completare 8 giri. Un quarto concorrente sarà addetto alla sistemazione delle macchinine lungo il percorso.

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



CORSA CON GRAZIELLE (CRONOMETRO)

LUOGO Via W. A. Mozart (Parco della Vita)

MODALITA' COMPETIZIONE Tutti contro tutti

● **CONCORRENTI SQUADRA** 5 (OBBLIGATORIA ALMENO UNA DONNA) ●

SOSTITUZIONI No. 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° - 9° = 17 p. | 10° - 14° = 16 p. | 13° - 19° = 15 p. | 20° - 25° = 14 p. | 26° - 30° = 13 p. | 31° - 38° = 12 p. | 39° - 46° = 11 p. | 47° - 56° = 10 p. | 57° - 66° = 9 p. | 67° - 78° = 8 p. | 79° - 88° = 7 p. | 89° - 100° = 6 p.



CANOTTO RACE

LUOGO Peschiera di Villa Pallavicino

MODALITA' COMPETIZIONE Qualifiche - Tabellone Eliminatorio

CONCORRENTI SQUADRA 2

SOSTITUZIONI No. I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

MODALITA' VITTORIA Miglior tempo 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 Vince la squadra che fa il miglior tempo di manches. In caso di parità si guardano i punti parata e in caso di ulteriore parità tiro alla pita.

CLASSIFICA SECONDI I sette miglior secondi verranno ripescati considerando
1) Miglior tempo di manches | 2) Punti parata | 3) Tiro alla pita

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 W. A. Mozart (Parco della Vita)

MODALITA' COMPETIZIONE Tutti contro tutti

CONCORRENTI SQUADRA 5+

SOSTITUZIONI Nella prima fase non sono consentite sostituzioni, nella seconda e terza fase è possibile sostituire un concorrente (per fase) al termine di un cesto.

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

SVOLGIMENTO GARA La gara si compone di tre fasi. Durante ogni cesto i concorrenti della squadra si alternano. Al termine di ogni cesto riparte chi vuole. Fa fede il regolamento ufficiale del Disc Golf.

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 che verranno giocati da 2 concorrenti per squadra. 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.

Durante ogni fase è richiesto un concorrente per squadra che funge da controllore del punteggio per altre due squadre in gioco.

PUNTEGGIO 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | 5° - 8° - 9° = 17 p. | 10° - 14° = 16 p. | 13° - 19° = 15 p. | 20° - 25° = 14 p. | 26° - 30° = 13 p. | 31° - 38° = 12 p. | 39° - 46° = 11 p. | 47° - 56° = 10 p. | 57° - 66° = 9 p. | 67° - 78° = 8 p. | 79° - 88° = 7 p. | 89° - 100° = 6 p.



DODGEBALL

LUOGO Via W. A. Mozart (Campo Polivalente)

MODALITA' COMPETIZIONE Gironi - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

CONCORRENTI 4+ (OBBLIGATORIA ALMENO UNA DONNA SEMPRE IN CAMPO)

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 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 gioco | 4) Minor somma dei tempi dei giochi vinti | 5) Punti parata | 6) Tiro alla pita.

I sette dieci 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.



FRECCETTE

LUOGO Via Leoncavallo 12 (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. Vince il gioco chi ottiene il punteggio più alto. I due giochi devono essere disputati da due diversi concorrenti della stessa squadra. In caso di parità si disputa un terzo gioco in doppio ai 301. In caso di mancata chiusura (dopo max 10 tiri) vince il concorrente col punteggio più basso.

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 sette 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 essere 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 G. 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 due gare.

SOSTITUZIONI No. 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 sette miglior secondi verranno ripescati considerando questa classifica: 1) Punteggio classifica | 2) Minor tempo d'ascesa | 3) Miglior tempo di una singola ascesa | 4) Punti parata | 5) Tiro alla pita.

MODALITA' TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

CONCORRENTI 2

SOSTITUZIONI No. 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 Si gioca su campo d'erba sintetica di 7 x 14 m con rete alta 1,80 m. 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 di 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 sette 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

MODALITA' COMPETIZIONE Quarti – Semifinali – Finale

I quarti di finali si disputeranno in gruppi da quattro squadre per un totale di venticinque quarti di finale. Si qualificano alla semifinale la prima di ogni quarto.

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

La finale sarà a cinque squadre.

CONCORRENTI SQUADRA 2

SOSTITUZIONI No. 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. | il 2° di ogni semifinale = 14 p. | il 3° di ogni semifinale = 13 p. | il 4° di ogni semifinale = 12 p. | il 5° 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.



PENTATHLON

(PIEDI LEGATI - SACCHI - IN GROPPA - CARRIOLE - CAVALLINA)

LUOGO Centro Sportivo F. Cavagna

MODALITA' COMPETIZIONE Tutti contro tutti

CONCORRENTI SQUADRA 10 (OBBLIGATORIA ALMENO UNA DONNA)

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.

Superato il traguardo partiranno altri due concorrenti uno tenuto in groppa dall'altro, percorsi 50 m si effettua il cambio di posizione. Per un totale di 100 m.

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.

L'ultima frazione sarà la cavallina, ogni concorrente si ferma sul posto e il proprio compagno deve superarlo saltandogli sulla schiena aprendo le gambe e appena dopo l'atterraggio fermarsi, l'azione viene ripetuta. Frazione da 50m.

La squadra percorrerà una distanza totale di 450 m. In caso di infrazioni la squadra potrà subire una penalità di 15" a discrezione del giudice di linea per ogni infrazione commessa.

In caso di gravi infrazioni (es. premere il pulsante prima dell'arrivo) la squadra può essere squalificata dalla gara e non ricevere alcun punto.

SOSTITUZIONI: No, chi inizia la gara deve concluderla. Lo stesso atleta non può giocare più di una frazione.

PUNTEGGIO 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | 5° - 8° - 9° = 17 p. | 10° - 14° = 16 p. | 13° - 19° = 15 p. | 20° - 25° = 14 p. | 26° - 30° = 13 p. | 31° - 38° = 12 p. | 39° - 46° = 11 p. | 47° - 56° = 10 p. | 57° - 66° = 9 p. | 67° - 78° = 8 p. | 79° - 88° = 7 p. | 89° - 100° = 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 un totale di 24 pelli, 8 per ogni manche, con l'obiettivo di totalizzare il punteggio più alto. La gara si compone di un totale di 6 manches a squadra. Il punteggio della squadra è determinato dalla somma dei punteggi delle manches dei singoli concorrenti. 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 più due gare.

SOSTITUZIONI No. 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 | 4) P prese | 5) Punti parata | 6) Tiro alla pila.

I sette miglior secondi verranno ripescati considerando: 1) Punteggio classifica | 2) Punteggio totale più alto | 3) P prese | 4) Punti parata | 5) Tiro alla pila.

MODALITA' TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

CONCORRENTI SQUADRA 2+

SOSTITUZIONI Sì, al termine della singola manche.

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 esser 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 sette 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 esser 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 Gironi - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITA' VITTORIA TBA

SVOLGIMENTO GARA Ogni concorrente sfiderà l'avversario ad un retro game che verrà annunciato il giorno dell'evento.

SOSTITUZIONI No. I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

MODALITA' GIRONE

CONCORRENTI SQUADRA TBA

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

PUNTEGGIO GIRONE TBA

CLASSIFICA GIRONE TBA

I sette migliori secondi verranno ripescati considerando: TBA

MODALITA' TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

CONCORRENTI SQUADRA TBA

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.

*TBA to be announced



SCACCHI

LUOGO Via Roma

MODALITA' DI COMPETIZIONE Girone - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITA' VITTORIA Gara ai tre giochi.

CONCORRENTI PER SQUADRA 5+

MODALITA' GIRONE

I giochi vengono disputati contemporaneamente da concorrenti diversi, lo stesso identico trio non può giocare due partite diverse e ogni concorrente non potrà giocare più due gare.

SOSTITUZIONI No. 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. Se i due concorrenti non hanno più la possibilità di dare scacco matto la partita termina in pareggio. Fa fede il regolamento ufficiale FIDE Scacchi.

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



SCOPA 15

LUOGO Piazza G. Galilei (Casa degli Alpini)

MODALITA' COMPETIZIONE Gironi - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

SVOLGIMENTO GARA Le carte vengono distribuite in senso antiorario. Vengono conteggiati re bello (Re di denari), sette bello (Sette di denari), primiera, denari e carte.

Punteggi primiera Due = 12 p. | Tre = 13 p. | Quattro = 14 p. | Cinque = 15 p. | Asso = 16 p. | Sei = 18 p. | Sette = 21 p.

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 No. I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

MODALITA' VITTORIA Gara ai 16 punti.

PUNTEGGIO GIRONE Vittoria = 3 p. | Sconfitta = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE 1) Punti fatti | 2) Scontri diretti | 3) Punti partita | 4) Differenza punti partita | 5) Punti parata | 6) Tiro alla pita.

I sette miglior secondi verranno ripescati secondo questa classifica: 1) Punti in classifica | 2) Punti partita | 3) Differenza punti partita | 4) Punteggio parata | 5) Tiro alla pita.

MODALITA' TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

CONCORRENTI SQUADRA 2

SOSTITUZIONI Al termine della singola manches.

MODALITA' VITTORIA Gara ai 31.

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.



SHOW DOWN

LUOGO Piazza G. Matteotti

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 No. I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

SVOLGIMENTO GARA Gara al meglio dei tre giochi. Durata singolo gioco 5 minuti.

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

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.



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 No. I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

SVOLGIMENTO GARA 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 sette 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 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.



TIRO AL BARATTOLO

LUOGO Villa Pallavicino

MODALITA' COMPETIZIONE Gironi - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITA' VITTORIA Gara al meglio dei tre giochi.

SOSTITUZIONI No. 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 pita.

I sette 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 pita.

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 Cortile Rocca Municipale di Piazza G. Verdi

MODALITA' COMPETIZIONE Quarti – Semifinali – Finale

CONCORRENTI SQUADRA 2

SOSTITUZIONI No. 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 venticinque quarti di finale. Si qualificano alla semifinale le vincitrici di ogni quarto.

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

La finale sarà a cinque squadre.

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



TRIS SOCCER

LUOGO Centro Sportivo F. Cavagna (Campo Sintetico)

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, 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.

SOSTITUZIONI No. I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

SVOLGIMENTO GARA Ogni squadra calcia 12 palloni, 6 per ciascun concorrente. Durata massima della gara 15 min. Il recupero dei palloni viene effettuato dai giudici.

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 sette 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.

SVOLGIMENTO GARA Ogni squadra calcia 16 palloni, 8 per ciascun concorrente. Il recupero dei palloni viene effettuato dai giudici.

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 G. 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 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 sette 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 realizzano 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.