

REGOLAMENTO CIRCOLIAMO 2023 - SPORT

DODGEBALL

IL MATCH

1. Il match consiste in due tempi da 8 minuti, con un intervallo di 2 minuti.
2. Gli 8 minuti di ogni tempo sono 8 minuti continuativi, senza pause o interruzioni nel cronometraggio.
3. Gli ufficiali di gara possono sospendere il gioco e ordinare una pausa fermando il cronometro quando lo riterranno opportuno.
4. Le squadre cambiano campo all'intervallo.
5. Un match consiste in un numero indeterminato di set.
6. La durata massima di ogni set è di 2 minuti di gioco continuo.
7. Se l'arbitro sancisce la fine di un set per il raggiungimento dei 2 minuti, si aggiudicherà il set la squadra con più giocatori in campo alla fine del set. Se le due squadre hanno lo stesso numero di giocatori in campo alla fine del set, si ottiene un pareggio e entrambe le squadre otterranno 1 (uno) punto nel punteggio totale del match.
8. Un set si disputa ad eliminazione con l'assegnazione di due (2) punti nel punteggio totale del match per ogni set vinto.
9. Quando una squadra viene eliminata, o scade il tempo, le squadre si dovranno riposizionare per il set successivo. Le squadre devono riposizionarsi immediatamente. Gli ufficiali di gara concedono alle squadre 20 secondi per riposizionarsi.
10. Per meglio distinguere le indicazioni di fine set, l'arbitro fischia in maniera prolungata per segnalare la fine del set; due fischi per fine primo tempo; tre fischi per fine partita.
11. Dopo che tutti i set di una partita sono stati disputati, la somma dei punti di tutti i set determina la squadra vincitrice. La squadra con il punteggio totale più alto si aggiudica il match.
12. La squadra con più giocatori in campo alla fine del set sarà la vincitrice.
13. Se entrambe le squadre rimangono con lo stesso numero di giocatori in campo e hanno stesso punteggio, l'ufficiale di gioco che gestisce il cronometro urla "Sudden Death" e la prima squadra a eliminare un avversario si aggiudicherà il match.

IL GIOCO

1. Il gioco inizia con il fischio dell'arbitro.
2. Al centro del campo saranno posizionati 5 palloni, 2 verranno assegnati per squadra, 1, quello centrale non verrà assegnato ma sarà del corridore più veloce.
3. Possono effettuare la corsa un massimo di 3 giocatori per squadra.
4. Al fischio di inizio si recuperano i palloni e si effettua un retropassaggio per renderli giocabili ai propri compagni che a quel punto possono entrare nella zona di attacco.
5. Una volta che il pallone è reso giocabile, si può procedere nella zona di attacco ad eliminare i giocatori avversari.

COME SI VIENE ELIMINATI?

1. Se si viene colpiti da un pallone avversario all'interno della propria area.
2. Se si esce dal campo da gioco NON per recuperare un pallone.
3. Se l'avversario blocca al volo il pallone lanciato.

COSA SI PUÒ FARE?

1. Se la palla colpisce un componente della squadra e il pallone, PRIMA DI CADERE A TERRA, viene preso al volo da un compagno, NON si viene eliminati.



2. Si può proteggersi dal pallone avversario colpendolo con un pallone che si ha già in mano.

SITTING VOLLEY

IL MATCH

1. Il regolamento è uguale a quello del volley, è obbligatorio però mantenere il corpo a contatto con il terreno dalle natiche in giù.
2. La rete sarà posta a 1.10 m.
3. I set saranno 3 ad 11. Si vince al meglio dei 3 set.

TIRO ALLA FUNE

IL MATCH

Il match è costituito da massimo 3 tirate, la squadra vincente due tirate acquisirà la vittoria. Il termine di una tirata sarà segnalata dal giudice in carica fischiando e puntando la mano verso la squadra vincente.

Durante la gara non è ammesso compiere queste infrazioni:

- sitting, sedersi
- leaning, toccare il terreno con parti del corpo all'infuori dei piedi
- locking, ostacolare il movimento libero della corda con tenute non regolamentari
- grip, utilizzo di prese diverse da quelle ammesse
- propping, tenere la corda in posizione diversa da quanto richiesto dalla norma
- position, sedersi su un piede o su un arto e non estendere i piedi in avanti
- climbing, arrotolare la corda alle mani
- anchor, il capocorda assume posizioni diverse dalla norma

Una squadra si deve considerare squalificata quando riceve 2 avvisi di infrazione nel corso di una stessa tirata. È infrazione anche se un tiratore offende;

BOCCE

IL MATCH

I giocatori di ogni squadra lanciano una delle proprie bocce, a turno, cercando di farle avvicinare il più possibile al pallino. Per fare ciò i giocatori possono anche allontanare le bocce avversarie colpendole con le proprie; questo lancio viene chiamato bocciata, volo o raffa.

PUNTEGGIO

Quando tutti i giocatori hanno lanciato le proprie bocce si controlla qual'è quella più vicina al pallino e si assegna un punto alla relativa squadra; se la seconda boccia più vicina è della stessa squadra le si assegna un ulteriore punto.

SCOPO

Totalizzare per primi 12 punti.

ROWING

Utilizzando dei simulatori di canottaggio, l'obiettivo del gioco è coprire una determinata distanza nel minor tempo possibile.

TABELLONE

Sono previste due batterie da 10 partecipanti, il partecipante che otterrà il miglior tempo è considerato il vincitore della specialità.

CALCIO BALILLA

Occorre realizzare 10 punti per vincere la singola gara.

TABELLONE GENERALE

Considerando dieci circoli, si procederà con un tabellone a eliminazione diretta:

- Primo turno: 10 squadre si incontrano, passano alla fase successiva le 5 vincitrici
- Fase ripescaggio: le 3 squadre che hanno conseguito una sconfitta con lo scarto minore procederanno, alla fase successiva. In caso di scarti uguali si procederà al sorteggio per determinare le squadre ripescate
- Quarti di finale: 8 squadre si incontrano, passeranno al turno successivo le 4 squadre vincitrici
- Semifinale: le 4 squadre rimanenti si incontrano, passeranno al turno successivo le 2 squadre vincitrici

Finale: la finale determinerà il vincitore della specialità