

## REGOLAMENTO SPORT IN COMUNE VERDE AZZURRO CERVIA 7 SETTEMBRE 2019

### Programma

La Fase finale di "Sport in Comune" si terrà sabato 7 settembre 2019 presso il campo da calcio del Centro sportivo Liberazione, via Caduti della Libertà, 158 – Cervia.

I giochi avranno inizio alle ore 9.30 per terminare alle ore 13.00.

Le rappresentative comunali si dovranno presentare alle ore 8.45 per la registrazione e per la sfilata iniziale.

Il torneo si concluderà con la premiazione delle **prime tre rappresentative** comunali/squadre ed un **premio fair play** per chi durante la manifestazione si contraddistinguerà per lealtà e sportività in campo.

Sul campo di gara sarà presente un punto informativo e di supporto ai partecipanti nonché sarà assicurata la presenza per l'intera durata della manifestazione (dall'apertura dei giochi alla premiazione) di un'autoambulanza con personale medico e paramedico.

### Descrizione dei giochi

Le singole prove consistono in attività ludico-motorie e di abilità che coinvolgeranno, in base alla tipologia di competizione, individuale o collettiva, uno o più elementi per ogni squadra. Le gare possono svolgersi con tutte le squadre contemporaneamente, oppure possono svolgersi in più manche.

Le postazioni presenti all'interno del campo in cui si disputeranno le sfide sono:

#### LANCIO DEL VORTEX

Tutti i componenti della squadra saranno impegnati in questa prova.

Il lancio deve essere effettuato con lancio dall'alto (tipo giavelotto) e può essere eseguito sia da fermo sia con rincorsa, fino alla linea di lancio predefinita. Sono previsti 2 lanci per ogni giocatore che dovrà far cadere il vortex entro 3 fasce di campo distanti dalla linea di lancio, rispettivamente alla



distanza di 3mt, 5mt e 8 mt.. Ad ogni lancio verrà attribuito un punteggio corrispondente alla distanza raggiunta dal vortex:

1 punto fascia 3mt  
3 punti fascia 5mt  
5 punti fascia 8 mt

Il punteggio finale della prova sarà dato dalla somma dei punti ottenuti dai componenti di tutta la squadra.

### CIRCUITO MOTORIO MISTO

Tutti i componenti della squadra saranno impegnati in questa prova, l'ordine di partenza è di libera scelta della squadra.

Il percorso consisterà in una serie di abilità ginnico-espressive da svolgere prima singolarmente e poi in coppia. Il circuito prevedrà 7 stazioni.

Il punteggio della prova sarà calcolato sommando tutti i tempi dei partecipanti di ogni squadra sia nelle prove individuali sia nelle prove di coppia e riceverà delle decurtazioni in caso di penalità durante l'esecuzione (errore di esecuzione nel superamento della frazione e/o eventuali urti degli attrezzi in campo).

La prova in coppia avrà un bonus punti che sarà deciso dal giudice di gara e che riguarderà l'aspetto "relazionale" e di "collaborazione" dei partecipanti durante lo svolgimento.

### STAFFETTA VELOCE MISTA

Tutti i componenti della squadra saranno impegnati in questa prova.

La prova prevede per tutti i partecipanti il seguente schema:

il 1° frazionista terrà in mano una palla/testimone con la quale dovrà percorrere in slalom tra coni, un rettilineo (in caso di caduta del testimone o, di salto di un cono, la squadra subirà una penalità di 5" per ogni errore commesso). Al termine della frazione il testimone sarà ceduto ad un proprio compagno/a di squadra, 2° frazionista, posizionato dall'altra parte del rettilineo. Ricevuta la palla/testimone, il frazionista effettuerà una corsa veloce rettilinea per consegnarla poi al 3° frazionista che ripeterà il circuito e così a seguire.

Per il calcolo del punteggio si cronometrerà il tempo impiegato da ciascuna squadra. Vincerà la squadra che otterrà la prestazione cronometrica migliore. L'ordine di partenza di ogni staffettista, maschio o femmina, sarà scelto liberamente da ogni squadra.

## CIRCUITO MULTI SPORT

Il circuito prevede un percorso a tempo. Per il calcolo del punteggio si cronometrerà il tempo impiegato da ciascuna squadra al termine di tutte le 4 prove.

Descrizione:

-1° Frazionista: effettua un percorso a slalom con la palla al piede. Al termine dello slalom, lascerà la palla e tornerà alla posizione di partenza con corsa rettilinea in avanti, dando il cambio al secondo frazionista.

-2° Frazionista: effettua il percorso a slalom (di passo o di corsa) mantenendo però una palla in equilibrio su una mini racchetta (Tennis o Badminton) al termine dello slalom con racchetta e palla tornerà con una corsa rettilinea in avanti, alla posizione di partenza dando il cambio ai frazionisti.

-3°/4° frazionista (in coppia): effettuerà un percorso a slalom palleggiando una palla. Al termine del percorso lascerà la palla e tornerà alla posizione di partenza con corsa rettilinea in avanti dando il cambio ai successivi frazionisti.

-4°/5° Frazionista (in coppia): effettuerà un percorso a slalom con una palla da basket tenuta grembo contro grembo sino ad un limite dal quale uno dei due con un tiro a disposizione dovrà provare a fare canestro; al termine del percorso ritornerà alla partenza passandosi la palla con il compagno.

In caso di errore, salto di un passaggio tra i coni; perdita della palla etc., saranno assegnati 5 secondi di penalità per ogni errore fatto. In caso di parità si terrà conto delle date di nascita privilegiando la squadra più giovane. La scelta, maschio o femmina, per le diverse tipologie di prove è libera. Il tempo finale verrà preso alla posa della palla nel cerchio da parte del 4°-5° frazionista.

## TIRO ALLA FUNE

Gioco di forza a squadre che gareggiano tirando una fune di una certa lunghezza. Vince la squadra che riesce a tirare la squadra avversaria verso l'area delimitata del campo da gioco. Sono previste varie manche che saranno organizzate in funzione del numero delle squadre.

### **Squadre**

Le squadre saranno composte da 6 giocatori tra maschi e femmine.

I giocatori dovranno avere un'età compresa tra i nati nel 2012 ed i nati nel 2005 (da 7 a 14 anni).

Ogni squadra dovrà nominare un capitano che sarà anche responsabile e il referente della squadra stessa. Le squadre avranno il nome del Comune di appartenenza. Tutti i partecipanti dovranno munirsi di abbigliamento adeguato (scarpe da ginnastica e pantaloni comodi). Ogni giocatore deve partecipare ad almeno un gioco.

### **Giudici di gara**

I giochi saranno diretti e giudicati da almeno 1 giudice per postazione. Le loro decisioni saranno insindacabili ed inappellabili. I giudici potranno applicare penalità a carico delle squadre a seconda delle irregolarità e del comportamento durante la manifestazione. Per ogni tipologia di gioco vengono comunicati con il presente documento scopo, tempi e modalità di esecuzione; saranno inoltre ribaditi la mattina stessa della manifestazione ad ogni squadra prima di effettuare la prova.

### **Regole dei giochi**

Alcuni giochi prevedono delle penalità in termini di tempo e/o esecuzione che verranno applicate al termine del gioco e ne potranno, eventualmente, modificare l'ordine di arrivo.

### **Regole di condotta**

Tutti i partecipanti sono tenuti a tenere un comportamento diligente e sportivo, nel pieno rispetto delle regole, degli avversari, degli organizzatori e dei luoghi nei quali si svolgono i giochi.

### **Ritiro dai giochi e squalifica**

Se durante un gioco una squadra si ritira volontariamente, al termine del gioco stesso non riceverà alcun punteggio. Il non regolare svolgimento del gioco determinerà l'esclusione della squadra dallo stesso e comporterà una penalità nel punteggio della classifica generale. Se una squadra viene squalificata dai giudici per gravi irregolarità o comportamenti scorretti e sleali, non riceverà alcun punteggio.

### **Jolly**

Nel corso dei giochi, ogni squadra disporrà di un jolly che potrà utilizzare una sola volta, in occasione di una sola gara a scelta. Questo jolly permetterà alla

squadra di raddoppiare il punteggio acquisito nel gioco in cui lo avrà impiegato. La decisione di utilizzare il jolly deve essere annunciata dal capitano della squadra agli arbitri prima dell'inizio della gara scelta per l'impiego del jolly stesso.

### **Punteggio**

La squadra che alla fine del torneo avrà raggiunto tra tutte il punteggio più alto vincerà la manifestazione.

Per il tiro alla fune verrà adottata la formula dei gironi eliminatori, con semifinali e finali e assegnazione di punti alle sole prime tre classificate.

Il punteggio ottenuto nel corso delle singole prove andrà a sommarsi alla classifica totale.

Per ogni prova sia individuale che di squadra verranno attribuiti i seguenti punteggi :

1° classificato/a – punti:	12
2° classificato/a – punti:	10
3° classificato/a – punti:	9
4° classificato/a – punti:	8
5° classificato/a – punti:	7
6° classificato/a – punti:	6
7° classificato/a – punti:	5
8° classificato/a – punti:	4
9° classificato/a – punti:	3
10° classificato/a – punti:	2
11° ed oltre class. - punti:	1

### **Modifiche al regolamento**

Il regolamento potrà subire modifiche o variazioni a discrezione dell'organizzazione per esigenze tecniche – organizzative.