

SPORT SENZA FRONTIERE

Edizione 2019

Sommario

Elenco discipline.....	1
Regolamenti Discipline.....	2
1. CORSA CAMPESTRE.....	2
2. TIRO ALLA FUNE.....	3
3. STAFFETTA.....	5
4. TIRO CON L'ARCO.....	6
5. CALCIO BALILLA.....	7
6. TENNIS TAVOLO.....	8

Elenco discipline

Sport di squadra (mista)	Sport individuale
Corsa campestre	Corsa campestre
Staffetta	Staffetta
Tiro alla fune	Tiro con l'arco
Calcio balilla	Tennis tavolo

Regolamenti Discipline

1. CORSA CAMPESTRE

1. La gara consiste nel correre lungo un percorso tracciato e ben identificato.
2. La partecipazione è consentita solo a coloro che indossano un abbigliamento adeguato.
3. Lungo il percorso può essere prevista la presenza di piccoli ostacoli.
4. Alla gara può partecipare una squadra per categoria (Junior/Senior) per ogni Parrocchia/Unità Pastorale. La squadra potrà essere al massimo formata da 4 atleti nel rispetto della proporzione di genere (Es: 2 m + 2 f / 2 m + 1 f / 1 m + 2 f / 1 m + 1 f / 1 m / 1 f)
5. Vince la gara l'atleta che riesce a percorrere più velocemente il percorso stabilito.
6. In base all'ordine di arrivo verrà redatta apposita classifica per categoria che verrà utilizzata per assegnare il punteggio sia alla *squadra* mista e che ai singoli atleti.
7. In caso di infrazioni durante la gara, i giudici potranno procedere al comminare dei provvedimenti, fino alla squalifica dell'atleta stesso.

La lunghezza dei percorsi sono :

- Senior maschile: 3.000 m.
- Senior femminile: 2.200 m.
- Junior maschile: 2.500 m.
- Junior femminile: 1.500 m.

Si precisa che le rispettive lunghezze dei percorsi potranno subire delle diminuzioni in relazione a necessità organizzative, comunicate prima dell'inizio della gara.

2. TIRO ALLA FUNE

Regole di gioco

1. Il Tiro alla Fune è praticato da *squadre* miste composte da 4 atleti per ogni categoria (Es : 2 m + 2 f / 1 m + 3 f)
2. Ogni squadra può disporre di una riserva che potrà essere utilizzata per sostituire un atleta di pari categoria. La sostituzione può avvenire solo una volta e può essere fatta per ragioni tattiche o per infortunio.
3. La disciplina consiste nel tirare una fune fino a far oltrepassare la marcatura, presente sulla parte di fune avversaria, la linea a centro campo.
4. La gara, una volta che entrambe le squadre sono nella posizione di tiro sotto la diretta supervisione del giudice di gara, inizierà al fischio di quest'ultimo.
5. Ogni componente la squadra dovrà indossare abiti sportivi ed adeguati alla disciplina.
6. La corda di gara deve avere una circonferenza di al massimo di 10 cm e una lunghezza non inferiore a 10 metri. I nastri adesivi o marcature della fune devono essere fissati in modo tale che il giudice possa regolarli se la corda si allunghi o si restringa. I nastri o marcatura saranno posti 1 al centro della corda, 2 a due metri rispettivamente dal centro (in entrambi i lati) ed altri 2 nastri o marcature poste a quattro metri rispettivamente dal centro (in entrambi i lati). I nastri saranno di colori diversi.
7. L'area di tiro deve essere piana, coperta d'erba con una linea al centro del terreno di gara; per quanto riguarda le gare indoor deve essere fatta di materiale adatto a sostenere sufficiente frizione delle scarpe sportive da gara;
8. All'inizio della gara il primo tiratore afferrerà la corda il più vicino possibile alla marcatura (quella posto a quattro metri dal centro).
9. La corda non potrà essere passata attraverso nessuna parte del corpo.
10. Ogni giocatore deve tenere la corda con entrambi le mani con le palme rivolte verso l'alto e la corda passerà tra il corpo e la parte superiore del braccio dello stesso tiratore: ogni altra presa che ostacoli il libero movimento della corda è infrazione alle regole;
11. Durante la gara non è ammesso compiere queste infrazioni:
 - i. sitting, sedersi
 - ii. leaning, toccare il terreno con parti del corpo all'infuori dei piedi
 - iii. locking, ostacolare il movimento libero della corda con tenute non regolamentari
 - iv. grip, utilizzo di prese diverse da quelle ammesse
 - v. propping, tenere la corda in posizione diversa da quanto richiesto dalla norma
 - vi. position, sedersi su un piede o su un arto e non estendere i piedi in avanti
 - vii. climbing, arrotolare la corda alle mani

- viii. rowing, sedersi sul terreno mentre i piedi si muovono all'indietro
 - ix. anchor, il capocorda assume posizioni diverse dalla norma
 - x. trainer, se l'allenatore parla con la squadra mentre sta tirando
 - xi. inactivity, viene decretato nel caso in cui le due squadre si impegnano senza successo ottenendo uno stallo
 - xii. footholds, quando un tiratore predispone tacche sul terreno di gara prima che sia dato il comando di partenza
12. Una squadra si deve considerare squalificata quando riceve 2 avvisi di infrazione nel corso di una stessa tirata. E' infrazione anche se un tiratore offende.
13. Una tirata dura tre minuti.
14. La gara è ad eliminazione e costituita da 3 tirate al massimo.
15. Prima di iniziare la gara si procederà con sorteggio alla scelta del campo, dopo la prima tirata le squadre cambieranno lato, se fosse necessaria una terza tirata per sorteggio verrà deciso il lato del campo;
16. Vince una tirata la squadra che avrà fatto oltrepassare la marcatura sulla corda (o bandierina) – quella posta a due metri dal centro - al di là della linea a centro campo oppure per squalifica della squadra avversaria;
17. Per questa disciplina si prevede lo svolgimento di gare ad eliminazione diretta con tabellone all'italiana. Da tale modalità dovrà uscire una classifica finale dal primo all'ultimo classificato allo scopo di assegnare il relativo punteggio alle squadre.

3. STAFFETTA

1. La gara consiste nel correre lungo un percorso uno alla volta, per poi far partire il secondo atleta solo alla consegna del testimone.
2. Il passaggio del testimone può avvenire in movimento, ma entro una determinata porzione del tracciato ben segnalata.
3. La partecipazione è consentita solo a coloro che indossano un abbigliamento adeguato.
4. Alla gara può partecipare una squadra per categoria (Junior/Senior) per ogni Parrocchia/Unità Pastorale. La squadra dovrà essere formata da 4 atleti nel rispetto della proporzione di genere (Es: 2 m + 2 f / 1 m + 3 f)
5. Vince la gara la squadra che riuscirà per prima a portare al traguardo tutti gli atleti.
6. L'atleta che arriva in fondo alla gara senza testimone, verrà classificato come ultimo
7. In base all'ordine di arrivo verrà redatta apposita classifica per categoria che verrà utilizzata per assegnare il punteggio sia alla *squadra* mista e che ai singoli atleti.
8. In caso di infrazioni durante la gara, i giudici potranno procedere a comminare dei provvedimenti, fino alla squalifica dell'atleta stesso.

COSA SI PUO' o NON SI PUO' FARE

- Non è consentito lanciare il testimone, ma deve essere passato di mano in mano.
- Il testimone che cade a terra può e deve essere raccolto dall'atleta che lo fa cadere.

La lunghezza dei percorsi sono :

- Senior maschile+Senior femminile: 400 m./atleta
- Junior maschile+Junior femminile: 200 m./atleta

Si precisa che le rispettive lunghezze dei percorsi potranno subire delle diminuzioni in relazione a necessità organizzative, comunicate prima dell'inizio della gara.

4. TIRO CON L'ARCO

1. Il campo di gioco è il campo su saranno posizionati i bersagli (paglioni) a distanza variabile in base alla categoria (distanza che verrà comunicata prima dell'inizio gara).
2. La distanza dal bersaglio varia dai 9 m. ai 15 m.
3. Gli atleti gareggeranno in contemporanea in numero variabile in base alle squadre iscritte alla disciplina e in riferimento agli spazi presenti.
4. La gara prevede 3 tiri per atleta per ogni manche. Le manche previste per ogni singolo atleta sono 3.
5. Il punteggio del bersaglio oscilla da 0 a 10.
6. Vince il giocatore che totalizza più punti nel totale.
7. In caso di parità di punteggio saranno previste delle manche di spareggio allo scopo di redigere una classifica finale della disciplina ed assegnare il relativo punteggio al singolo atleta/squadra.

5. CALCIO BALILLA

1. La squadra del calcio balilla sarà composta da due atleti di pari categoria, ma di genere differenti (maschio + femmina).
2. La partita inizierà con il sorteggio del campo di gioco (lancio monetina oppure pari/dispari). Chi perde il sorteggio avrà il diritto a lanciare la prima pallina.
3. La pallina viene messa in gioco al centro facendo colpire le 2 sponde. Dopo un gol viene rimessa al centro dalla squadra che lo ha subito.
4. Nel caso in cui, la pallina dovesse uscire dai bordi o si dovesse fermare in zone del campo contese dai giocatori e impossibilitate alla ripresa di essa, se parliamo della prima pallina, essa verrà rimessa dalla medesima squadra e con le stesse modalità utilizzate all'inizio gara, se parliamo delle palline successive segue la regola della rimessa dopo aver subito un goal.
5. Il cambio del campo si effettuerà eseguendo la formula: somma dei goal in base alla durata della gara (Es.: se la gara termina quando una delle due squadre arriva ad 7, il cambio campo si effettuerà alla somma delle 7 reti).
6. E' da considerare goal la pallina che entra in porta anche se dovesse poi uscire.
7. L'autorete è sempre valida, anche quando la palla salta la stecca.
8. Vince la gara chi prima raggiunge il numero¹ di goal prefissato con uno scarto di almeno 2 goal.

COSA SI PUO' o NON SI PUO' FARE

- Non è consentito gancio o passaggio (anche involontario) tra un omino e l'altro della stessa stecca
 - Non è consentito far girare la stecca più di 360°.
 - Non è consentito far "rullare" o lasciare in movimento la stecca anche involontariamente, tirando o marcando.-
9. In caso di goal dopo un'infrazione questo verrà annullato e la pallina rimessa al centro. Nel caso di infrazioni di "disturbo", cioè volontarie, quali rullate frequenti, offese o urla sono possibili penalizzazioni quali goal annullati, revoca di uno o più gol, partita persa.
 10. Per questa disciplina si prevede lo svolgimento di gare ad eliminazione diretta con tabellone all'italiana. Da tale modalità dovrà uscire una classifica finale dal primo all'ultimo classificato allo scopo di assegnare il relativo punteggio alle squadre.
 11. Per vincere il turno la *squadra* dovrà aggiudicarsi due gare su tre².

¹ Il numero di goal, per dichiarare vinta la gara, verrà comunicato ad inizio attività dal giudice.

² Tale criterio potrebbe variare in base a necessità organizzative e comunque comunicate dai giudici ad inizio attività

6. TENNIS TAVOLO

1. La partita inizierà con il sorteggio del campo di gioco (lancio monetina oppure pari/dispari). Chi perde il sorteggio avrà il diritto a lanciare la prima pallina.
2. La durata³ della partita è stabilita prima dell'inizio della gara (Es.:11 o 21 punti a partita) ed il cambio palla avviene alla somma di 3, se la gara è agli 11 (oppure 5 se la gara ai 21)
3. Vince il giocatore che si aggiudica per prima 2 partite
4. Il servizio inizierà con la pallina liberamente posta sul palmo aperto della mano libera, ed immobile del battitore. Il battitore deve quindi lanciare la pallina quasi verticalmente verso l'alto e senza imprimere effetto, così che si sollevi dal palmo della mano libera, di almeno 16 cm. e ricadere senza che abbia toccato nulla prima di essere colpita dal battitore. Mentre la pallina sta discendendo il battitore la deve colpire in modo che essa tocchi dapprima il suo campo e poi, dopo essere passata al di sopra o attorno alla rete, tocchi il campo del ribattitore.
5. Dall'inizio del servizio finché è colpita, la pallina deve essere al di sopra del livello della superficie di gioco e oltre la linea di fondo del battitore, ed essa non deve essere nascosta al ribattitore da nessuna parte del corpo o dall'abbigliamento del ribattitore (Lo scopo di questa regola è di rendere visibile la pallina al ribattitore in tutti i momenti durante il servizio. Il giocatore che serve non deve fare nulla che potrebbe impedire al ribattitore di vedere la pallina dal momento in cui lascia la mano del battitore e dal vedere il lato della racchetta usato per colpire la pallina)
6. La pallina, servita o rinviata, deve essere colpita così che passi sopra o attorno alla "rete" e tocchi il campo dell'avversario, o direttamente o dopo aver toccato la "rete".

COSA SI PUO' o NON SI PUO' FARE

- Non ci si può appoggiare al tavolo.

Un giocatore acquisisce il **punto** se:

- l'avversario sbaglia la battuta colpendo la rete senza oltrepassarla;
 - la pallina tocca il campo avversario e poi terra o qualcos'altro senza essere ribattuta;
 - il suo avversario non esegue un rinvio valido;
 - la pallina, dopo essere stata colpita dal suo avversario, passa oltre la linea di fondo senza aver toccato il suo campo;
 - il suo avversario colpisce la pallina due volte di seguito;
 - il suo avversario colpisce la pallina con un lato del telaio della racchetta;
 - il suo avversario, o qualsiasi cosa indossi o porti, muove la superficie di gioco;
 - il suo avversario, o qualsiasi cosa indossi o porti, tocca la rete;
 - la mano libera del suo avversario tocca la superficie di gioco.
12. Per questa disciplina si prevede lo svolgimento di gare ad eliminazione diretta con tabellone all'italiana. Da tale modalità dovrà uscire una classifica finale dal primo all'ultimo classificato allo scopo di assegnare il relativo punteggio alle squadre.

³ La durata della partita verrà comunicata ad inizio attività da giudice di gara