

BOURGIAJ ANSEMA 2008 – REGOLAMENTO DEFINITIVO

Art. 1 - Periodo e squadre: la quinta edizione del “BOURGIAJ ANSEMA – Torneo delle Borgate Rubianesi”; manifestazione a squadre, organizzato dalla Pro Loco di Rubiana, per il tramite del C.O.B.A. (Comitato Organizzatore Bourgياج Ansema, composto da due rappresentanti della Pro Loco, uno dell’Amministrazione Comunale e due per ogni Squadra partecipante) con la collaborazione dell’Amministrazione Comunale e dell’Associazione Sportiva, si svolgerà dal 18/07 al 27/07/2008. L’iniziativa si articola nelle 34 gare/prove di cui all’art. 2, con classifica finale unica. Partecipano 4 squadre, rappresentanti l’intero territorio comunale così denominate: Indritt (colore assegnato giallo), Invers (verde), Pian (rosso) e Travers (blu), come da cartografia già in uso nelle precedenti edizioni.

Art. 2 - Gare previste:

vds. Art. 10 numero	Prova
=	Angolo fiorito (gara con classifica separata)
I	Arrampicata *
II	Balletto di gruppo +
III	Bocce
IV	Bocce femminile/under
V	Bocce quadrate +
VI	Calcio a 5
VII	Calcio a 5 *
VIII	Calciobalilla +
IX	Calcio femminile
X	Corsa a staffetta
XI	Corsa nei sacchi #
XII	Corsa nei sacchi * #
XIII	Dama (1 under + 1 over)
XIV	Gara di balli
XV	Gioco d’acqua #
XVI	Gioco d’acqua * #
XVII	Il baule della nonna *
XVIII	La coda del gatto* #
XIX	Maglia
XX	Minibasket *
XXI	Minivolley *
XXII	Padel trophy
XXIII	Palla prigioniera #
XXIV	Palla prigioniera * #
XXV	Pallavolo
XXVI	Pattini in linea *
XXVII	Ping pong
XXVIII	Pinnacolo
XXIX	Prova riservata ai Referenti
XXX	Scacchi
XXXI	Scopa
XXXII	Staffetta mtb *
XXXIII	Tiro alla fune #
XXXIV	Tiro con l’arco (almeno 1 under e 1 donna)

Le manifestazioni contrassegnate con * saranno riservate agli under 14 di ambo i sessi; le prove contrassegnate con + saranno riservate ai ragazzi under 18. Le prove contrassegnate con # si svolgeranno nei due pomeriggi di giochi all’aperto, uno riservato agli under 14, l’altro agli over 14.

Art. 3 - Iscrizioni, composizione, responsabili e sponsor: l’iscrizione della squadra deve avvenire alle ore 16 del 12/07/2008 presso la Sede della Pro Loco di piazza Roma 1 (Tel. 0119358976), utilizzando la modulistica all’uopo predisposta. I componenti di ogni squadra dovranno essere regolarmente iscritti ad inizio manifestazione e non potranno in alcun modo essere modificati nel corso della stessa. Il numero dei

componenti di ogni squadra è stato stabilito nel numero massimo di 55, di cui almeno 10 dovranno avere la residenza nel territorio di competenza e di cui almeno 10 dovranno avere meno di 14 anni (vengono considerati tali tutti i nati entro il 31/12/94) e di cui almeno 3 dovranno essere compresi nella fascia da 15 a 18 anni (in assenza di questi, i giochi a loro riservati potranno essere effettuati dagli under 14).

La partecipazione alle gare è libera, pertanto le formazioni per ogni singolo incontro potranno anche non essere le stesse dell'incontro precedente; ciò è valido sia per le gare a girone (es pallavolo), sia per le gare da svolgersi in unica sessione (es. bocce, dama, scacchi, etc). Non è comunque consentita la variazione dei componenti la squadra nel corso della singola partita, salvo le diverse disposizioni della singola gara.

Ogni squadra deve nominare un Referente e fino a 3 Vice, che rientrano nell'elenco dei giocatori iscritti, i quali saranno gli unici interlocutori dei giudici. Ogni squadra deve individuare e comunicare la propria sede, preferibilmente in un locale pubblico di Rubiana, nonché un adeguato numero di recapiti telefonici per ogni comunicazione del caso. Sono ammessi degli sponsor a discrezione di ogni squadra; l'eventuale capo di abbigliamento utilizzato per la sponsorizzazione dovrà comunque consentire l'esatta individuazione del colore di appartenenza della squadra.

Art. 3 bis – in tutte le gare riservate agli over, possono partecipare giocatori under 14/18, purchè dello stesso sesso, a discrezione del Referente della squadra; non è permesso il contrario.

Art. 4 - Costi: l'iscrizione per squadra ammonta a € 500 (euro cinquecento), da versare il 12/7. Contestualmente all'iscrizione verranno consegnate 10 pettorine per squadra, come abbigliamento di scorta in caso di mancanza della maglietta del colore della squadra da parte di qualche giocatore; sarà cura dei Referenti provvedere alla riconsegna di tutte le 10 pettorine al termine della manifestazione.

Art. 5 - Assicurazione: stipulata con la Reale Mutua (contratto visionabile presso la Pro Loco), comprensiva di responsabilità civile ed eventuali infortuni. Nel modulo di iscrizione è compreso lo scarico di responsabilità che dovrà comunque essere sottoscritto da ogni partecipante (a cura di un genitore per i minori).

Art. 6 - Rinvio/annullamento: in caso di cattivo tempo (o altri eventi che possono compromettere il regolare svolgimento della manifestazione) i giudici designati per la singola manifestazione decidono seduta stante il rinvio o, se del caso, l'annullamento della gara

Art. 7 - Punteggi: ad ogni singola gara viene attribuito un punteggio nel modo seguente: 4 punti al primo, 3 al secondo, 2 al terzo e 1 al quarto classificato; non sono ammessi risultati di parità, pertanto, ove il regolamento della singola gara non preveda già delle discriminanti, in caso di parità di due o più squadre nella singola gara i giudici preposti decideranno per un'ulteriore prova o eventualmente per il completamento della classifica mediante estrazione a sorte. In caso di parità delle gare con valutazione della giuria esterna, si terrà conto come discriminante a favore, il numero di punteggi singoli più elevati (a scalare in caso di ulteriore parità).

Ogni squadra può presentare due Jolly, che danno diritto al raddoppio del punteggio acquisito nella singola gara, ma non potranno essere utilizzati per le gare con classifica affidata a giuria (balli, balletto, etc); il Jolly è rappresentato da una bandiera, da uno striscione o da un oggetto che le squadre dovranno presentare ufficialmente nella serata inaugurale; saranno altresì tenute a formalizzarne l'uso, per ottenere il bonus, prima dell'inizio della singola gara ed i giudici dovranno comunicarlo alle altre squadre partecipanti. In caso di parità di due o più squadre nella classifica finale della manifestazione, quale discriminante si utilizza il numero di vittorie ottenute in tutto il torneo, ed a seguire i secondi posti ed i terzi. Qualora permanesse ulteriormente la condizione di parità, ad estrazione verrà scelto il risultato di una singola gara, e la squadra che avrà ottenuto il punteggio più alto in tale gara otterrà la posizione di classifica finale migliore fra le due o più in contesa.

Art. 8 - Penalità:

- in caso di mancato utilizzo della maglia del colore della squadra o della pettorina di riserva, anche parziale (in ordine di tempo e/o numero dei partecipanti), il punteggio conseguito viene dimezzato;
- in caso di mancata partecipazione alla singola gara viene attribuita una penalità di 4 punti; nel caso di gare composte da più incontri, la mancata partecipazione ad una o più partite singole comporta unicamente la sconfitta della/e stessa/e, senza applicazione di penalità (che scatta ovviamente qualora l'assenza si ripeta per tutti gli incontri della specie);
- per ritardo oltre 15 minuti dall'inizio programmato (salvo cause di forza maggiore) la gara viene considerata persa;
- i Referenti delle squadre sono responsabili della corretta partecipazione degli iscritti; qualora una squadra consenta la partecipazione ad una gara di uno o più concorrenti non regolarmente iscritto/i nella squadra, la stessa squadra viene automaticamente squalificata da tutto il Bourgiaj; per effettuare le opportune verifiche è data facoltà agli arbitri di richiedere il documento di riconoscimento al singolo partecipante;
- eventuali reclami dovranno essere presentati entro 10 minuti dal termine di ogni singola gara;
- nel caso in cui i giudici riscontrino comportamenti antisportivi da parte dei partecipanti e/o dei tifosi, potranno penalizzare la o le squadre responsabili, con detrazione di punteggi in base alla gravità dei fatti.

Art. 9 – Premi: la squadra che totalizzerà il maggior punteggio complessivo verrà giudicata vincitrice dell'edizione 2008, risulterà aggiudicataria per un anno del trofeo pluriennale, che si impegnerà a rimettere in palio per l'edizione successiva, nel caso in cui non ne venga realizzato uno nuovo. Il trofeo verrà aggiudicato definitivamente alla squadra che lo vincerà per due anni, anche non consecutivi. Sarà auspicabile l'esposizione del trofeo nel locale pubblico sede della squadra, per tutto l'anno di detenzione.

Ai componenti delle squadre potrà altresì essere consegnato un premio personale.

Premio a parte verrà attribuito alla squadra risultata vincitrice della prova "Angolo fiorito", non compresa nella classifica generale; eventuali premi speciali potranno essere attribuiti in caso di particolare distinzione per la migliore disciplina di squadra e tifosi, per la tifoseria più organizzata, per la maggiore caratterizzazione sul territorio nonché eventuali premi singoli per particolari e simpatiche motivazioni (es. miss e mister, concorrente più rappresentativo/simpatico/corretto etc).

Art. 10 - Svolgimento delle singole gare:

=) angolo fiorito: ferma restando l'importanza di un colorato addobbo di strade e balconi, per questa edizione la classifica a parte -con premiazione a sé stante- sarà inerente la sistemazione/abbellimento di un particolare scorcio del territorio non particolarmente ampio, a scelta di ogni singola squadra. La Giuria appositamente costituita, valuterà i lavori eseguiti anche in considerazione della fantasia e dell'economicità della realizzazione.

I) arrampicata: gara riservata a tutti gli under 14, che dovranno percorrere a turno e nel minor tempo possibile, il percorso stabilito sulla parete di roccia situata presso la palestra comunale; verranno effettuate le prove, al massimo due per ogni concorrente, nel tempo massimo assegnato di 30 minuti per squadra. Il punteggio considerato sarà la somma dei migliori quattro risultati singolarmente conseguiti. Ogni volta che il concorrente tocca con le mani una presa al di fuori di quelle segnalate, vengono applicati due secondi di penalità, ed ogni presa saltata comporta un aggravio di cinque secondi; percorsi alternativi saranno considerati nulli. Il Comune fornirà l'assistenza tecnica di sicurezza, indispensabile per la gara, unitamente alle imbracature necessarie.

II) balletto di gruppo under 18: prova da svolgersi congiuntamente con la gara di balli, ma con classifica separata. Le squadre, composte da minimo 8 ballerini, di cui almeno due maschi, si esibiranno una per volta nel ballo del brano scelto in precedenza, della durata complessiva intorno ai 2 minuti. Valutazione della prova a cura di giuria esterna.

III) bocce: gara a quadrette composte da almeno una donna o under 14; semifinali ad estrazione, stabilite all'atto dell'iscrizione e finali a seguire, per quattro incontri complessivi (2 per squadra) ai 13.

IV) bocce femminile/under: gara a terne composte da almeno una donna ed almeno un under (vietata agli uomini over 14); semifinali ad estrazione, stabilite all'atto dell'iscrizione e finali a seguire, per quattro incontri complessivi (2 per squadra) ai 13.

V) bocce quadrate: gara a coppie composte da under 18 di ambo i sessi; semifinali ad estrazione, stabilite all'atto dell'iscrizione e finali a seguire, per quattro incontri complessivi (2 per squadra) ai 13. Le attrezzature verranno fornite dall'organizzazione in congruo anticipo.

VI) calcio a 5: semifinali e finali da svolgersi in 2 serate; abbinamenti ed ordine degli incontri stabilito ad estrazione all'atto dell'iscrizione. Partite in 2 tempi di 20 minuti ciascuno, con rispetto del regolamento della Federazione. In caso di parità ai tempi regolamentari si tireranno 3 rigori ed in caso di ulteriore parità si proseguirà ad oltranza (eventualmente sino al termine dei giocatori in campo ed in panchina alla fine dei tempi regolamentari, anche di una sola delle due squadre).

VII) calcio under 14: semifinali e finali da svolgersi in una mattinata; abbinamenti ed ordine degli incontri stabilito all'atto dell'iscrizione. Partite in 2 tempi di 12 minuti ciascuno, con rispetto del regolamento della Federazione; in campo le squadre dovranno essere composte sempre da almeno due ragazze ed al massimo da due ragazzi nati nel '94. I goal delle ragazze valgono il doppio, compresi rigori, fatta eccezione per gli eventuali autogol. In caso di parità come discriminante vale il numero dei goal realizzati dalle ragazze, ed in caso di ulteriore parità, dopo i tempi regolamentari si tireranno 3 rigori, e se del caso si proseguirà ad oltranza (eventualmente sino al termine dei giocatori in campo ed in panchina alla fine dei tempi regolamentari, anche di una sola delle due squadre).

VIII) calciobalilla: gara riservata agli under 18 con una squadra di due componenti (cambi liberi ed illimitati anche nel corso della singola partita, dopo un goal); girone all'italiana. In caso di parità di vittorie ottenute discriminanti saranno il risultato dello scontro diretto ed a seguire la differenza reti complessiva.

IX) calcio femminile: semifinali e finali da svolgersi al mattino ed al pomeriggio della stessa giornata; abbinamenti ed ordine degli incontri stabilito ad estrazione all'atto dell'iscrizione. In campo sempre almeno un'under 18. Partite in 2 tempi di 12 minuti ciascuno, con rispetto del regolamento della Federazione. In caso di parità ai tempi regolamentari si tireranno 3 rigori ed in caso di ulteriore parità si proseguirà ad oltranza (eventualmente sino al termine dei giocatori in campo ed in panchina alla fine dei tempi regolamentari, anche di una sola delle due squadre).

X) corsa a staffetta: in notturna, con partenza ed arrivo dal Parco Europa. Percorso per solo due under 14: si sale verso i tennis, transitando davanti all'ingresso del cimitero si scende sulla provinciale che si percorre in salita sino alla ex Seven; da qui si scende lungo vicolo degli alpini in direzione Bta Borello; al bivio si gira a dx verso il Parco Europa; cambio tra la sbarra e la pianta a dx. Con la prima concorrente donna inizia il giro lungo riservato a tutti gli altri concorrenti: medesima partenza verso i tennis, ma da qui si procede in salita verso la strada comunale Gai/Gabaira, che si percorre in direzione di via Roma, ove si arriva a fianco del Cammi Cafè attraversando borgata Gai, si scende sino alla prima curva dove a sinistra si imbecca il cosiddetto "vicolo della grappa", salendo sino alla strada che porta verso Magò, da percorrersi sino a borgata Bruno, dove davanti alla macelleria si scende verso Borgata Bugnone/Borello, da percorrersi sino al Parco Europa, e così

per i restanti 8 giri. I partecipanti, 10 per squadra, dovranno comprendere almeno due under 14, due donne e due over 40. Per quanto ovvio un eventuale aiuto esterno al concorrente comporterà la squalifica dalla gara: previsti adeguati controlli fissi e volanti. Il testimone da passarsi al cambio è rappresentato da un pezzo di legno colorato, già in uso nelle precedenti edizioni. Eventuali ulteriori under 14 oltre ai primi due, percorreranno il tragitto riservato agli over.

XI) corsa nei sacchi over: da svolgersi nel pomeriggio di giochi, a staffetta, con unico sacco per squadra e tutte le squadre in campo contemporaneamente; otto concorrenti per squadra con tracciato sul lato lungo del campo di calcio e cambi fissi.

XII) corsa nei sacchi under 14: da svolgersi nel pomeriggio di giochi riservato agli under, a staffetta, con unico sacco per squadra e tutte le squadre in campo contemporaneamente; sette concorrenti per squadra, fra cui è consentito un under 18, con tracciato sul lato lungo del campo di calcio e cambi fissi.

XIII) dama: gara che interessa un under 14 ed un over per squadra: girone all'italiana con incontri ai meglio dei 3. In caso di parità l'incontro viene ripetuto (con tempo ridotto a 12 minuti per concorrente). Tempo totale di riflessione 15 minuti (durata massima dell'incontro 30 minuti).

XIV) gara di balli: team match riservato ad almeno due coppie di ballerini per squadra, che si cimenteranno nell'esecuzione di 9 brani forniti dall'organizzazione, 3 brani di liscio, 3 di balli da sala e 3 caraibici-latino-americani. In pista contemporaneamente tutte le squadre con una coppia di ballerini, che potranno variare anche di ballo in ballo; valutazione, a cura di giuria esterna, in base a coreografia, ritmo e postura.

XV) gioco d'acqua: da svolgersi nel pomeriggio di giochi, a staffetta; partecipano otto concorrenti per squadra, fra cui almeno due donne, dovranno portare la maggior quantità di acqua correndo in un percorso prestabilito in 4 minuti.

XVI) gioco d'acqua under 14: da svolgersi nel pomeriggio di giochi riservato agli under, come per gli over, con sei concorrenti per squadra, di cui almeno due ragazze; tempo 3 minuti.

XVII) il baule della nonna under: un componente in costume da bagno si veste con il maggior numero di vestiti presi da un baule, aiutato da altri 2 componenti, mentre altri 3 giocatori della squadra devono far stare in una valigia il maggior numero di altri vestiti; vince chi utilizza complessivamente il maggior numero di capi, verranno conteggiati unicamente i vestiti completamente indossati (sono ritenuti tali le maglie e le camicie inserite in entrambe le braccia ed i pantaloni inseriti in entrambe le gambe; la valigia dovrà essere debitamente chiusa nel tempo stabilito). Gara riservata a 6 concorrenti under, di cui almeno 4 under 14; prova della durata di 3 minuti.

XVIII) la coda del gatto under 14: il gioco consiste nel far sistemare due giocatori (uno per squadra) al centro di un cerchio di 3 mt di diametro, muniti di un fazzoletto (fornito dall'organizzazione) infilato dietro la schiena nel lembo dei pantaloncini per 10 cm, in modo tale da lasciarlo esposto per 30 cm per la presa; allo start del giudice il giocatore entro 30 secondi deve cercare di impossessarsi del fazzoletto dell'avversario. Vince l'incontro chi per primo si impossessa del fazzoletto avversario; se al termine del tempo stabilito nessun giocatore è riuscito nell'intento l'incontro termina senza punto. Semifinali e finali composti 11 incontri per squadra; un giocatore non può effettuare più di due incontri. L'uso delle mani è consentito solamente per prendere il fazzoletto; il giocatore che trattiene o spinge l'avversario assegna il punto alla squadra avversaria. Il giocatore che esce con entrambi i piedi dal cerchio perde l'incontro. Se il fazzoletto cade in terra la prova si ripete; l'elenco dei nominativi dei giocatori dovrà essere consegnato dai Referenti ad inizio di ogni prova di squadra.

XIX) maglia: prova da svolgersi nella serata inaugurale riservata a tre concorrenti fra cui almeno un maschio. Alle concorrenti vengono consegnati ferri e gomitoli di maglia (ovviamente uguali per tutte eccetto che nel colore, che dovrà essere quello delle singole squadre); in un preciso lasso di tempo (30 minuti) ogni concorrente dovrà lavorare a maglia il gomitolo assegnatole (qualora lo terminasse anticipatamente viene fermata la gara per tutte) costruendo una "sciarpa" di larghezza stabilita (20 maglie) più lunga possibile (per la valutazione non si terrà conto della lunghezza reale ma varrà il numero dei maglie in lunghezza); la somma delle maglie lavorate dai due concorrenti di ogni squadra darà la classifica di questa gara. In caso di parità verrà fatto uno spareggio "sprint" di cinque minuti, solo per le eventuali squadre giunte al risultato di parità; il conteggio della prova avverrà unicamente nella serata conclusiva, previa sigillatura dei lavori svolti la serata inaugurale; per un eventuale (improbabile) spareggio sarà sufficiente la presenza di una sola concorrente per squadra la sera della premiazione.

XX) minibasket under 14: da svolgersi in palestra, su campo ridotto; squadre composte da 3 under 14 per squadra; semifinali e finali (estrazione all'atto dell'iscrizione); partite in due tempi di 10' ciascuno. Ogni canestro vale 1 punto, 2 punti se realizzato da una ragazza. Verranno fischiati solo i seguenti falli: doppio palleggio e passi, oltre, ovviamente, i contatti tra giocatori.

XXI) minivolley under 14: da svolgersi in palestra, su campo regolamentare; squadre composte da 6 under 14; semifinali e finali (estrazione all'atto dell'iscrizione), con partita singola ai 21.

XXII) padel trophy: doppio misto: valgono le regole del tennis; semifinali e finali, tot. 4 incontri, ciascuno di un set di 7 games (tie-break ai 7, sul 6 a 6). Le squadre dovranno munirsi di adeguata attrezzatura (padelle) che potrà essere delle forme e dimensioni più svariate, senza limiti di sorta; si ricorda che l'eventuale rottura degli "attrezzi" non comporterà l'annullamento della gara, pertanto è consigliabile almeno una racchetta/padella di scorta. E' consentito il cambio di uno od entrambi i concorrenti al termine di ogni game; ogni giocatore potrà giocare al massimo 3 games consecutivi.

XXIII) palla prigioniera: due squadre formate da 5 giocatori, di cui almeno due donne, giocano su un campo diviso in quattro settori, due campi attigui con alle spalle le rispettive prigioni. La palla deve essere lanciata con le mani. Si considera prigioniero il giocatore colpito dalla palla, rimbalzi a terra esclusi e chi ha effettuato il lancio quando viene intercettato dall'avversario. Il giocatore prigioniero ha diritto ad un tiro dalla prigione, da dove può uscire se colpisce secondo le stesse regole un avversario. La palla fuori campo è di diritto dei prigionieri quando ne sussistano. Vince la

squadra che manda in prigione tutti gli avversari dopo che l'ultimo prigioniero ha effettuato il suo tiro dalla prigione, oppure qualora nel tempo effettivo massimo previsto di 6 minuti ciò non avvenga, determinerà la vittoria il numero dei prigionieri catturati. Tempo massimo di 10 secondi per giocare ogni palla. Incontri di semifinale estratti all'atto dell'iscrizione, con successive finali.

XXIV) palla prigioniera under 14: stesse regole degli over.

XXV) pallavolo: semifinali e finali, con incontri di tre set fissi ai 20 (in caso di 19 pari si continua sino ad un vantaggio di due punti); in campo sempre minimo 2 fra donne, under 18 e over 50.

XXVI) pattini in linea under 14: gara di slalom su pattini in linea da svolgersi nel piazzale del Parco Europa: possono partecipare tutti gli under iscritti in ogni squadra; obbligatorio l'uso del casco protettivo; verrà tenuta in considerazione solo la somma del tempo migliore ottenuta da due partecipanti per squadra, delle due prove singole disputate.

XXVII) ping pong: Doppio Over 14 e Doppio misto (fra donna/under 14/over 50) con semifinali e finali, con incontri al meglio dei 3 set: 2 ai 21 ed eventuale bella agli 11, (con cambio battuta ogni 5 punti). Due punti per le vincenti e quindi per la squadra. In caso di pari-merito contano i punti realizzati; con eventuale ulteriore parità la posizione in classifica verrà definita da una partita agli 11. Classifica finale a squadre.

XXVIII) pinnacolo: due coppie per squadra, per due gironi all'italiana a 1000 punti. Per stabilire l'ordine di classifica verranno conteggiate le vittorie, ed in caso di parità verrà calcolato il totale dei punti realizzati sommato ai punti non fatti dagli avversari di tutte le partite. Per le regole si farà riferimento al regolamento già in uso al Parco Europa.

XXIX) prova riservata ai Referenti: da svolgersi nella serata inaugurale; partecipano il Referente ed i due Vice Referenti (è consentita la sostituzione di uno dei tre da un componente della squadra, unicamente nel ruolo di voce ufficiale della squadra, ma non come mimo). Due concorrenti, debitamente imbavagliati, dovranno mimare il titolo di 3 film scelti ad estrazione; tempo complessivo di preparazione per i 2 concorrenti: 2 minuti; tempo complessivo di esibizione 8 minuti. Il terzo partecipante, cercherà di indovinare i titoli, con l'ausilio di altri 15 concorrenti della squadra, posti al centro della "pista". Vince ovviamente la squadra che ne indovina di più nel minore tempo.

XXX scacchi: due giocatori per singola squadra, di cui almeno un under 14 che si confronteranno in due gironi all'italiana con gli altri partecipanti, in incontri al meglio dei 3, in partite "veloci" con tempo di riflessione di 15 minuti a giocatore (gioco rapido, da pag. 20 del regolamento).

XXXI) scopa: due coppie per squadra, per due gironi all'italiana. Per stabilire l'ordine di classifica verranno conteggiate le vittorie, ed in caso di parità verrà calcolato il totale dei punti realizzati sommato ai punti non fatti dagli avversari di tutte le partite.

XXXII) staffetta mtb under 14, gara riservata a quattro under 14 per squadra, di cui almeno due under 12. Percorso all'interno del campo di calcio parrocchiale, con tracciato selettivo ma privo di difficoltà serie. Partenza a singola squadra, con ordine scelto ad estrazione. Tre prove per squadra: per la classifica conterà unicamente la somma dei due migliori risultati per squadra. L'eventuale uscita dal tracciato o il ritiro di un concorrente comporteranno l'annullamento della prova; il concorrente sul tracciato darà il via al compagno di squadra successivo dopo aver posato la bici e fatta suonare la campana; l'ultimo suono della campana stabilirà anche il tempo della prova. I concorrenti dovranno indossare obbligatoriamente il caschetto protettivo.

XXXIII) tiro alla fune: 6 componenti per squadra; due squadre per volta, girone all'italiana a sorteggio e di seguito; in caso di parità discriminante sarà l'esito dello scontro diretto. Una squadra perde la sfida qualora un suo componente tocchi il terreno con una parte del corpo che non siano i piedi (ginocchia, mani, sedere, etc).

XXXIV) tiro con l'arco: squadre di tre persone di cui almeno un under 14, almeno una donna e un over; tre volée di cinque frecce ciascuna (ogni volée nel tempo massimo di 2 minuti), per ogni concorrente, alle distanze di 10 metri coefficiente 1, 15 metri coefficiente 1,5 e 20 metri con coefficiente 2. La somma del punteggio ottenuto dai tre concorrenti, rettificato con i coefficienti, darà il risultato di squadra. Consentito ad ogni concorrente di ritirare le prime due frecce di ogni distanza, se non gradito il risultato (il tempo si azzera). Ogni squadra tirerà in contemporanea ma con conteggio del tempo singolo; verranno forniti 3 archi (non disponibili per mancini), frecce, paramano, parabraccio e faretra; non sarà consentito l'uso di arco e frecce personali. Quando la freccia tocca il bordo a cavallo fra due punteggi, viene sempre assegnato il punteggio più basso.

* * *