



COMUNI PER LO SPORT

regolamento



REGOLE GENERALI

- 1.** Tutti i componenti della squadra, allenatori, dirigenti ed eventuali esterni sostenitori, sono tenuti a mantenere un comportamento rispettoso e sportivo delle regole del gioco e delle conseguenti scelte assunte
- 2.** Non ci sono limiti di categorie per gli atleti in gara
- 3.** Gli atleti in gara devono essere residenti nel comune per cui gareggiano (la data di residenza deve essere antecedente al giorno di apertura dei giochi)
- 4.** Durante le gare ogni atleta è obbligato ad indossare la t-shirt da gara (salvo diversa disposizione), per tutta la durata della competizione.
- 5.** Ogni atleta deve disporre dell'autocertificazione fornita firmata e della fotocopia di un documento
- 6.** La squadra che non si presenta alla gara viene automaticamente squalificata dalla disciplina sportiva in questione
- 7.** Il giudizio dei giudici di gara, non sempre ufficiali, è insindacabile
- 8.** L'età minima è indicata in ogni disciplina (il compimento di età deve essere antecedente al giorno di gara)
- 9.** Obbligatoria finale 3/4 posto in tutte le discipline
- 10.** Il Comitato organizzatore qualora lo ritenesse necessario può apportare modifiche al presente regolamento
- 11.** L'organizzazione declina ogni e qualsiasi responsabilità per eventuali danni o infortuni causati, prima, durante e dopo le gare agli atleti, a cose e terzi, ogni giocatore risponderà personalmente di eventuali danni causati a cose, persone o animali durante lo svolgimento dei tornei
- 12.** Qualora i gironi non siano completi almeno di 3 squadre, sarà premura dell'organizzazione rifare il sorteggio considerando solo le squadre presenti.
- 13.** Gli atleti debbono presentarsi almeno 45 minuti prima dell'inizio della gara per il briefing iniziale e la discussione del regolamento.
- 14.** Il medagliere ha valore puramente simbolico, mentre la classifica generale è così strutturata:
Comuni non partecipanti: 0 punti

1° class.: 25

2° class.: 23

3° class.: 20

4° class.: 18

5° class.: 15

6° class.: 14

7° class.: 13

8° class.: 12

9° class.: 10

10° class.: 9

11° class.: 8

12° class.: 7

13° class.: 6

- 15.** Con una classifica generale così strutturata, si rende necessario stilare le posizioni dal primo all'ultimo piazzamento, la posizione sarà calcolata come disposto nel regolamento di ogni disciplina.

LA PARTECIPAZIONE AL TORNEO COMPORTA L'ACCETTAZIONE DEL PRESENTE REGOLAMENTO DI GIOCO

ATLETICA: 6000 METRI

Composizione squadra	2 uomini e 1 donna
Riserve	non previste
Età minima	Età minima 16 anni
Arbitraggio	Non previsti arbitri o cronometristi ufficiali
Punteggio	I punteggi saranno definiti moltiplicando per 3 i punteggi definiti nelle regole generali
Svolgimento	La partenza avverrà tutti insieme, per quanto non specificato nel presente regolamento locale, vige il regolamento f.i.d.a.l.
Classifica finale	Il risultato finale sarà dato dalla somma dei punti conquistati da tutti e 3 i partecipanti, in caso di parità passerà il miglior piazzamento femminile fra le due squadre.
Varie	nulla di rilevante

ATLETICA: PENTATHLON

Composizione squadra	3 uomini e 2 donne
Riserve	Non previste
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Sono previsti arbitri ufficiali
Svolgimento	<p>Salto in lungo maschile: verrà calcolato valido il salto migliore su al massimo 3 tentativi, in caso di parità si guarderà il secondo migliore salto.</p> <p>Lancio del peso femminile: verrà calcolato valido il lancio migliore su al massimo 3 tentativi, in caso di parità si guarderà il secondo migliore lancio. Il peso da lanciare sarà di circa 2 kg</p> <p>Corsa 200 m maschile: nella fase eliminatoria sono previste 4 batterie di cui passeranno in semifinale solo 2 atleti per ogni batteria. nella semifinale ancora 2 batterie da 4 e poi la finale.</p> <p>Salto ad ostacoli femminile: la lunghezza della gara è di 200 m, e l'altezza degli ostacoli sarà adeguato al livello degli atleti. Nella fase eliminatoria sono previste 4 batterie di cui passeranno in semifinale solo 2 atleti per ogni batteria. nella semifinale ancora 2 batterie da 4 e poi la finale.</p> <p>Corsa 800 m maschile: gli atleti partiranno tutti insieme in un'unica batteria</p>
Classifica finale	Per avere una classifica finale di tutte le discipline saranno considerate tutte le prove, dunque verrà stilata una classifica finale completa. Nel caso delle prove di corsa saranno disputate le gare anche dei primi eliminati.
Varie	Nulla di rilevante

BASKET (SKILL CHALLENGE)

Composizione squadra	2 giocatori
Riserve	Non previste
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non sono previsti arbitri ufficiali
Punteggio	Nella prima prova verrà calcolato il tempo, mentre nella seconda verranno calcolato i numeri di canestri validi
Svolgimento	<p>1. Prima prova Skills Challenge: consiste in una prova a tempo partendo da una parte del campo con la palla in mano si fa uno slalom sempre palleggiando (facile) tra ostacoli fino ad arrivare ad un punto segnato per terra dove il giocatore dovrà far passare la palla in una specie di canestro facendola battere per terra. Se sbaglia ci sarà un carrello con altri palloni per provare fino al termine del tempo.</p> <p>Una volta fatto canestro sempre con uno slalom tra gli ostacoli dovrà andare a fare canestro nel lato opposto (dove è partito) fermando il tempo finale. Non esistono penalità.</p> <p>Prima dell'inizio della gara è possibile provare il percorso ma bisogna presentarsi almeno 1 h prima dell'inizio della gara</p>
Classifica finale	<p>2. seconda prova: Al termine dello Skill Challenge si posizioneranno dei palloni su dei carrelli (o sedie) in 3 o 4 punti (dobbiamo quantificare i palloni che servono e che riusciamo a fornire) fuori dall'arco dei 3 punti. Il giocatore alla partenza del cronometro inizierà a tirare sempre restando dietro la linea e una volta finito il primo carrello passerà al secondo e via fino al termine del tempo o dei palloni.</p> <p>Ci sarà un arbitro che controllerà validando che il tiro sia partito da dietro l'arco del tiro da 3. Qualora il giocatore abbia pestato o oltrepassato la linea non conta.</p>
Varie	Verrà concordata una serata in cui tutti gli atleti possono provare il gioco.

BEACH VOLLEY femminile

Composizione squadra	3 giocatrici
Riserve	Sono previste 3 riserve
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non sono previsti arbitri ufficiali
Punteggio	Verrà assegnato un punto solo per set, pertanto non è possibile la parità dei punti.
Svolgimento	Ogni partita si svolgerà al meglio dei 3 set, fino ai 21 punti per i primi due e l'eventuale 3° set ai 15, senza Tie-Break
Classifica finale	Previsti 4 gironi all'italiana. La classifica finale verrà calcolata secondo il piazzamento di ogni squadra, per le squadre che non accedono alle semifinali, il punteggio verrà assegnato calcolando le differenze punti maturate ogni singolo turno di gioco.
Varie	nulla di rilevante

BOCCE PETANQUE

Composizione squadra	Si formano due coppie, una composta da due uomini e una composta da un uomo e una donna
Riserve	2 uomo e 1 donna, i cambi possono avvenire liberamente durante le fasi di gioco, al termine di ogni mano, esclusi gli ultimi 15 minuti
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non sono previsti arbitri ufficiali
Punteggio	Le partite si svolgono fino ai 13 punti con limite massimo di 1,00 h
Svolgimento	Previste due gare a coppie separate, a gironi con sistema poule. Tutte le altre regole di gioco si basano su quelle tipiche del gioco delle bocce con criterio di ammonizione, doppia ammonizione ed infine espulsione per chi commette infrazioni. La relativa squalifica è da valutare in base alla scorrettezza commessa. Eventuali squalifiche sono da scontare nell'incontro successivo ed eventualmente, in quelli ancora seguenti.
Classifica finale	La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di entrambe le gare, in caso di pareggio sarà calcolato il migliore piazzamento, e se ancora sarà pareggio verranno calcolate tutte le differenze punti di tutte le partite svolte a partire dalla poule.
Varie	Nulla di rilevante

BOCCE VOLO

Composizione squadra	Quadretta (libero con almeno 1 donna in campo) - Individuale (libero)
Riserve	Prevista 1 riserva maschile e 1 riserva femminile, che potranno avvenire liberamente durante le fasi di gioco, al termine di ogni mano, esclusi gli ultimi 15 minuti
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non sono previsti arbitri ufficiali
Punteggio	Le partite si svolgono fino ai 13 punti con limite massimo di 1,30 h
Svolgimento	Prevista una gara a quadrette e una gara individuale con sistema poule. Tutte le altre regole di gioco si basano su quelle tipiche del gioco delle bocce con criterio di ammonizione, doppia ammonizione ed infine espulsione per chi commette infrazioni. La relativa squalifica è da valutare in base alla scorrettezza commessa. Eventuali squalifiche sono da scontare nell'incontro successivo ed eventualmente, in quelli ancora seguenti.
Classifica finale	La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di entrambe le gare, in caso di pareggio sarà calcolato il migliore piazzamento, e se ancora sarà pareggio verranno calcolate tutte le differenze punti di tutte le partite svolte a partire dalla poule.
Varie	Nulla di rilevante

CABARET

Composizione squadra	Nessun limite
Riserve	Non previste
Età minima	16 anni
Arbitraggio	La giuria sarà composta da un rappresentante per ogni paese (preferibilmente con un minimo di competenza nel campo) che non potrà votare durante l'esibizione del proprio paese. Deve esprimere il proprio giudizio su una scheda su cui sono indicati i voti da 0 a 10 su tre criteri: originalità, tecnica e presenza scenica.
Punteggio	Vince il Comune che totalizza il maggior numero di punti.
Svolgimento	Gli attori hanno a disposizione 6 minuti, al termine dei quali viene suonato il gong, ma i concorrenti possono comunque finire l'esibizione. Le esibizioni dovranno riguardare solo la recitazione (comica o drammatica) sotto tutte le forme d'arte incondizionatamente. Non saranno ammessi balletti o canzoni (visto che nella manifestazione hanno già il loro spazio).
Classifica finale	Ad ogni posizione verrà attribuito un punteggio, la somma darà luogo alla classifica finale. In caso di pareggio i giurati saranno chiamati a votare tra i paesi in ex aequo.
Varie	L'associazione "Comuni per lo sport" non risponde ad eventuali testi o situazioni sceniche lesive alla morale, alla religione o a persone vive o defunte e a quant'altro previsto dalle vigenti normative di legge in merito.

CALCIO A 5

Composizione squadra	10 giocatori: 1 anni 16/20 - 1 anni 21/30 - 1 anni 31/40 - 1 over 41 - 1 donna, durante il gioco devono essere presenti in campo sempre almeno 1 atleta tra i 16/20 anni, 1 over 40 e 1 donna
Riserve	1 anni 16/20 - 1 anni 21/30 - 1 anni 31/40 - 1 over 41 - 1 donna
Età minima	come definito
Arbitraggio	Previsti arbitri ufficiali
Punteggio	Previsti 4 gironi all'italiana. Ogni partita vinta vale 2 punti, il pareggio 1, sconfitta 0. (essendo i Comuni dispari, vi saranno gironi con solo 3 squadre)
Svolgimento	Le partite vengono svolte in notturna, in due fasce orarie, ciascuno di due tempi da 20 minuti
Classifica finale	La classifica finale per coloro che non passano il turno si basa sulla differenza reti maturata durante tutti i match svolti. Se ancora è pareggio si guarderà la squadra che ha segnato di più
Varie	<p>La lista dei giocatori non può essere sostituita o cambiata tra una partita e l'altra. La lista viene consegnata e rimane definitiva la prima giornata di gara. Se per caso non si disponesse più di giocatori per infortuni o altro la squadra deve ritirarsi, non è possibile iscrivere nuovi giocatori a manifestazione in corso. Non possono entrare in campo durante le partite + di 2 accompagnatori per squadra</p> <p>Tutte le altre regole di gioco si basano su quelle tipiche del gioco del calcio a 5, con criterio di ammonizione, doppia ammonizione ed infine espulsione per chi commette delle infrazioni. La relativa squalifica è da valutare in base alla scorrettezza commessa a scapito dell'arbitro (ufficiale) che sarà da scontare nell'incontro successivo ed eventualmente, in quelli ancora seguenti</p>

CALCIO BALILLA

Composizione squadra	4 giocatori
Riserve	Non previste
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non sono previsti arbitri ufficiali, ma le partite vengono autoarbitrate
Punteggio	Le partite si svolgono fino ai 11 punti, sul punteggio di 10 pari si procede ad oltranza fino a quando non si ottengono 2 punti di vantaggio
Svolgimento	Previsti 4 gironi all'italiana. Tutte le altre regole di gioco si basano su quelle tipiche del gioco del calcio balilla. I tavoli da gioco possono anche non essere federali
Classifica finale	Il risultato finale sarà dato dalla somma dei punti conquistati da ambedue le squadre, in caso di parità passerà il miglior piazzamento fra le due squadre, se ancora sarà pareggio passerà al turno successivo la squadra che avrà ottenuto il maggior numero di punti sommando quelli di entrambe le squadre e di tutte le partite giocate. Se ancora sarà pareggio si disputeranno dei match per definire la classifica generale fino alle ultime posizioni
Varie	Nulla di rilevante

CRONOSCALATA BICI

Composizione squadra	3 atleti di cui 2 uomini (1 under 35 e 1 over 35) e 1 donna
Riserve	Non previste
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non sono previsti arbitri o cronometristi ufficiali
Punteggio	La squadra è composta da 3 atleti ai quali verrà sommato il tempo impiegato, in modo da ottenere la classifica generale
Svolgimento	Gli atleti partiranno a 2 minuti di distanza l'uno dall'altro.
Classifica finale	La classifica è data dalla somma dei tempi di tutti e tre gli atleti
Varie	<p>Obbligo di casco da bici omologato, ogni atleta dovrà essere scortato da una motocicletta o quad, ma non da macchine che non potranno in nessun modo agevolare l'atleta favorendone la scia</p> <p>Ogni atleta durante la gara dovrà osservare il codice della strada, senza tagliare curve o tornanti.</p> <p>In caso di foratura si può sostituire la ruota ma non la bicicletta.</p> <p>- Ogni comune deve dare l'ordine dei partenti prima dell'inizio, pertanto gli atleti dovranno presentarsi almeno 30 minuti prima dell'inizio della competizione.</p>

DODGEBALL

Composizione squadra

Le squadre sono composte da 4 giocatori

Riserve

2 riserve senza limiti, che potranno entrare soltanto tra un game e l'altro, qualora ci sia un infortunio, il giocatore viene considerato eliminato.

Età minima

16 anni compiuti

Arbitraggio

Non sono previsti arbitri ufficiali, ma le decisioni degli arbitri sono insindacabili, essi avranno la possibilità di prendere decisioni penalizzanti nei confronti dei giocatori che assumeranno comportamenti contrari al fair play.

Punteggio

Si gioca in un campo di 8 x 16 metri con 3 palloni, lo scopo del gioco è eliminare gli avversari colpendoli con la palla che deve essere lanciata esclusivamente con le mani.

La partita viene svolta in 5 game, da 2 minuti ciascuno. al termine dei quali vince la squadra con più giocatori in campo. In caso di egual numero il game viene considerato pari.

Svolgimento

All'inizio della partita vengono consegnate 1 palla per squadra mentre la terza viene tirata a sorte, successivamente i palloni verranno alternati.

Un giocatore è eliminato quando viene colpito e il pallone cade a terra; quando l'avversario blocca al volo il pallone (se ve ne sono in questo caso viene anche liberato il primo compagno eliminato); se tocca o supera i limiti del campo.

Nel caso il pallone lanciato viene bloccato da un compagno e non dal giocatore colpito non produce alcun effetto, non ci sono giocatori eliminati e/o salvati.

Si può utilizzare la palla per difendersi da un attacco.

Non è possibile tenere il pallone per più di 5 secondi in mano, pena l'eliminazione dal gioco.

Classifica finale

La classifica finale è data dalla vittoria sull'avversario, mentre per coloro che non passano il turno viene considerata prima quanti match hanno vinto e poi se ancora è pareggio si disputeranno dei match per definire la classifica finale.

Varie

nulla da segnalare

MOUNTAIN BIKE XC

Composizione squadra	2 atleti libero
Riserve	Non previste
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non previsti
Punteggio	Viene considerato il miglior tempo su entrambi gli atleti.
Svolgimento	Ci saranno 2 batterie, la pista misura circa 2 km totali, ogni atleta deve fare 5 giri, al termine dei quali verrà sommato il tempo.
Classifica finale	La classifica finale sarà definita dal miglior tempo realizzato da entrambi gli atleti
Varie	Si può accedere alla pista esclusivamente indossando il casco e utilizzando le adeguate protezioni. È vietato sostare sul percorso. In caso di fermata occorre uscire dal tracciato e restare in un punto ben visibile. Si consiglia nei giorni precedenti alla gara di provare la pista.

DUATHLON singolo

Composizione squadra	1 uomo e 1 donna
Riserve	Non previste
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non sono previsti arbitri o cronometristi ufficiali
Punteggio	Secondo ordine di arrivo
Svolgimento	<p>La gara è prevista inizialmente con circa 3 Km di corsa, dopodichè il testimone passa al ciclista che dovrà percorrere circa 10 km per concludersi con l'ultimo passaggio, nuovamente di corsa per lo sprint finale di circa 1 km.</p> <p>Gli atleti debbono essere necessariamente 3 persone diverse</p>
Classifica finale	<p>La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di entrambe le gare, in caso di pareggio verrà calcolato il migliore piazzamento, nel caso sia ancora pareggio verrà calcolato l'eventuale differenza di tempo se evidente altrimenti si procederà al sorteggiato (se non diversamente disposto)</p> <p>In caso di infrazioni o tagli di percorso saranno penalizzati gli atleti secondo la gravità del fatto, in base alla libera interpretazione del comitato organizzatore</p>
Varie	nulla di rilevante

DUATHLON staffetta

Composizione squadra	1 uomo e 1 donna
Riserve	Non previste
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non sono previsti arbitri o cronometristi ufficiali
Punteggio	Secondo ordine di arrivo
Svolgimento	<p>La gara è prevista inizialmente con circa 3 Km di corsa, dopodichè il testimone passa al ciclista che dovrà percorrere circa 10 km per concludersi con l'ultimo passaggio, nuovamente di corsa per lo sprint finale di circa 1 km.</p> <p>Gli atleti debbono essere necessariamente 3 persone diverse</p>
Classifica finale	<p>La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di entrambe le gare, in caso di pareggio verrà calcolato il migliore piazzamento, nel caso sia ancora pareggio verrà calcolato l'eventuale differenza di tempo se evidente altrimenti si procederà al sorteggiato (se non diversamente disposto)</p> <p>In caso di infrazioni o tagli di percorso saranno penalizzati gli atleti secondo la gravità del fatto, in base alla libera interpretazione del comitato organizzatore</p>
Varie	nulla di rilevante

GIOCHI SENZA FRONTIERE

Composizione squadra	5 Giocatori di cui 3 uomini e 2 donne
Riserve	1 uomo e 1 donna
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non sono previsti arbitri ufficiali
Svolgimento	<p>1. Freccette: 2 uomini e 1 donna - ognuno con a disposizione 3 tiri. La somma totale dei migliori 2 tiri di ogni atleta darà il punteggio finale alla squadra. In caso di parità tra i comuni ogni atleta avrà un colpo solo a disposizione per decretare il vincitore.</p> <p>2. Gioco del mattone: 2 uomini e 1 donna - un giocatore in piedi sui mattoni deve percorrere un percorso nel minor tempo possibile. Gli altri concorrenti debbono spostare i mattoni davanti a lui. Qualora il concorrente in piedi cada o si appoggi ai 2 giocatori che spostano i mattoni devono necessariamente iniziare il percorso da capo.</p> <p>3. Binari: 2 uomini e 1 donna - tutti e tre i concorrenti sono legati a entrambi i piedi da un asse di legno e con sincronia debbono muoversi il più velocemente possibile lungo il percorso delineato. Debbono inoltre prendere degli oggetti lungo la strada e portarli all'arrivo</p> <p>4. Trasporto dell'acqua: 3 uomini e 2 donne - 2 giocatori riempiranno 2 secchi d'acqua e li porteranno ad un terzo giocatore che avrà in mano un bastone. i secchi dovranno essere posti alle estremità. Il concorrente a questo punto dovrà percorrere il più velocemente possibile un percorso fino a quando raggiungerà altri 2 giocatori che dovranno svuotare il contenuto in un secchio. la quantità di acqua trasportata nel tempo limite decreterà la classifica</p> <p>5. Puzzle 3 giocatori liberi dovranno costruire nel minor tempo possibile un puzzle da 24 pezzi posizionando un solo pezzo ognuno per poi dare il cambio al proprio compagno. vince chi impiegherà il minor tempo a costruire il puzzle</p>
Classifica finale	La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di ogni gara, in caso di pareggio verrà calcolato il migliore piazzamento.
Varie	Nulla di rilevante

LE SO TUTTE MUSICALE

Composizione squadra	3 Giocatori, tra cui deve essere scelto il portavoce (l'unico a poter parlare) che deve posizionarsi in mezzo agli altri due concorrenti
Riserve	Non previste
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non sono previsti arbitri ufficiali
Punteggio	1 punto per ogni risposta esatta, -1 per ogni risposta sbagliata o non data.
Svolgimento	<p>Previsti 4 gironi all'italiana. Alle squadre si farà ascoltare uno spezzone di un brano (non necessariamente l'intro) e le squadre dovranno prenotarsi con un pulsantone. 5 secondi per dare la risposta. In caso di risposta non data o sbagliata gli altri paesi potranno prenotarsi per dare la risposta. Il brano da indovinare potrà essere sia in italiano che in altre lingue. I concorrenti nelle prime fasi saranno chiamati ad indovinare il titolo del brano ascoltato.</p> <p>Nella fase finale, invece, verranno richiesti titolo e cantante. La risposta sia in italiano, sia no, dovrà essere assolutamente perfetta.</p> <p>La gara si svolgerà a gironi (a seconda del numero dei Comuni partecipanti). Si qualificheranno i primi ad arrivare a 5 punti.</p>
Classifica finale	Il Comune che totalizza per primo 5 punti passa al turno successivo, mentre per coloro che non superano il girone, vengono considerati i punti realizzati nel girone, e se ancora sarà pareggio si disputerà un match tra i comuni per definire la classifica finale.
Varie	Nulla di rilevante

MINI GOLF

Composizione squadra	1 uomo e 1 donna
Riserve	Non previste
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non sono previsti arbitri ufficiali, ma ogni comune dovrà prevedere un proprio arbitro che controlli i punteggi avversari.
Punteggio	Previste 18 buche, vince chi termina il percorso con il minor numero di tiri.
Svolgimento	<p>Prima di tirare la propria pallina, ogni giocatore deve assicurarsi che chi lo precede abbia terminato i propri tiri a disposizione ed abbia abbandonato il campo.</p> <p>Ogni giocatore ha a disposizione 6 tiri; se non riesce a far entrare la palla in buca segnerà una penalità (cioè 7) e passerà alla buca successiva, sulle piste ad ostacoli (cioè dalla 3 in poi) il giocatore che dopo 3 tiri non supera l'ostacolo sarà penalizzato di 1 punto e porterà a mano la pallina oltre l'ostacolo sull'apposito segno dove avrà ancora due tiri a disposizione per mettere la pallina in buca. Contando la penalità quello sarà il suo quinto tiro.</p> <p>Se la pallina esce dalla pista prima di superare l'ostacolo, si dovrà segnare una penalità e riponendo la pallina nel Tee di partenza gli resterà un solo tiro per superare l'ostacolo, mentre se la pallina esce dalla pista dopo aver superato l'ostacolo il giocatore segnando sempre una penalità tirerà dal punto in cui la pallina è uscita. se la pallina si arresta lungo il bordo della pista, il giocatore può discostarla di 15 cm senza alcuna penalizzazione.</p> <p>Nella pista 7 la pallina può essere posta sul Tee o sul copertone, a descrizione di ogni singolo giocatore. Il lancio in questa pista è pericoloso se non eseguito dopo aver preso le seguenti cautele: a) un solo giocatore salga sulla pedana di lancio. b) assicurarsi che nessun altro occupi il terreno di lancio. c) Indirizzare la palla verso la piazzola al fondo tirando con moderazione; eviterà così di perdere la pallina e farà più bella figura. Se dopo il terzo tentativo il giocatore non supera le bandierine, segnando una penalità porterà la pallina sul bordo della piazzola a 15 cm; se invece la pallina superate le bandiere si ferma sul farway, il giocatore ha due possibilità: a) giocare la palla dal punto in cui si è fermata. b) portarla sul bordo interno della piazzola segnando una penalità.</p>
Classifica finale	I punteggi di entrambi i giocatori vengono sommati per ottenere una classifica generale. In caso di pareggio vengono effettuate delle buche di spareggio su piste tirate a sorte.
Varie	Verrà concordata una serata in cui tutti gli atleti possono provare il gioco.

NUOTO STAFFETTA

Composizione squadra	2 uomini e 2 donne
Riserve	Non previste
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non sono previsti arbitri o cronometristi ufficiali
Punteggio	Viene considerato il tempo impiegato a eseguire le vasche
Svolgimento	<p>Si fanno due staffette miste uomo e donna, la prima stile Crawl (stile libero) e la seconda dorso.</p> <p>La piscina è lunga 25 m, e sono richieste 4 vasche ogni atleta per un totale di 100 m, l'ordine di partenza è libero</p> <p>Al fischio i primi nuotatori si tufferanno e copriranno la distanza di 4 vasche da 25m, per poi dare il cambio al compagno solo quando avranno toccato la parete. Gli atleti potranno partire soltanto quando il compagno di squadra avrà toccato il bordo della vasca</p>
Classifica finale	La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di entrambe le gare, in caso di pareggio verrà calcolato il migliore piazzamento. Se ancora sarà pari si procederà allo spareggio tra i comuni.
Varie	nulla di rilevante

PALLAVOLO

Composizione squadra	3 uomini e 3 donne sempre in campo
Riserve	4 riserve libere
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non sono previsti arbitri ufficiali
Punteggio	Verrà assegnato un punto solo per set, pertanto non è possibile la parità dei punti. Ogni partita si svolgerà al meglio dei 3 set, fino ai 25 punti per i primi due e l'eventuale 3° set ai 15, senza Tie-Break, mentre per le finali sono previsti 3 set ai 25.
Svolgimento	Non è previsto il libero
Classifica finale	Previsti 4 gironi all'italiana. La classifica finale verrà calcolata secondo il piazzamento di ogni squadra, per le squadre che non accedono alle semifinali, il punteggio verrà assegnato calcolando le differenze punti maturate ogni singolo turno di gioco.
Varie	nulla di rilevante

PERCORSO DI GUERRA

Composizione squadra	2 uomini e 1 donna
Riserve	non previste
Età minima	16 anni
Arbitraggio	non previsti arbitri ufficiali
Punteggio	Il punteggio è calcolato secondo il tempo impiegato a superare tutti gli ostacoli maggiorato di eventuali penalità commesse durante il tragitto
Svolgimento	Vi saranno degli ostacoli ancora da definire, ma si tratterà di salti, arrampicata, attraversamenti etc. etc.
Classifica finale	La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di tutte e 3 le gare, in caso di pareggio verrà calcolato il migliore piazzamento. Se ancora sarà pari si procederà allo spareggio tra i comuni.
Varie	nulla di rilevante

PESCA SPORTIVA

Composizione squadra	2 giocatori: indistintamente dal sesso, l'età minima per partecipare è 16 anni
Riserve	Non previste
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non presvisti
Punteggio	Verrà calcolato prima il numero di trote pescate, in caso di pareggio verrà calcolato il peso. Il tempo disponibile è di 1 ora
Svolgimento	Le trote pescate devono avere una lunghezza minima di cm 22 altrimenti non saranno valide e dovranno essere rilasciate
Classifica finale	La classifica totale viene determinata con lo stesso criterio
Varie	Nulla di rilevante

PING PONG

Composizione squadra	2 giocatori uomo e donna
Riserve	Non previste
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non previsto
Punteggio	Previste due gare distinte, entrambe composte da 4 gironi all'italiana . Le partite verranno disputate al meglio dei 5 set agli 11 punti
Svolgimento	Tutte le altre regole di gioco si basano su quelle tipiche del gioco del ping pong
Classifica finale	La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di entrambe le gare, in caso di pareggio verrà considerato il miglior piazzamento, e se ancora sarà pareggio si disputerà un match tra i due comuni.
Varie	Nulla di rilevante

SALITA VERTICALE

Composizione squadra	3 Giocatori di cui almeno 1 donna
Riserve	Non previste
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non sono previsti arbitri ufficiali
Punteggio	Ogni atleta guadagna un punteggio secondo la posizione di arrivo.
Svolgimento	Vengono eseguite 3 manches diverse, la seconda delle quali di sole donne. Qualora vi siano più partecipanti donne potranno partecipare indistintamente. Il percorso è da definire ma è previsto di circa 50.
Classifica finale	La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di entrambe le gare, in caso di pareggio sarà calcolato il migliore piazzamento, e se ancora sarà pareggio si guarderà il migliore piazzamento della manche riservata alle sole donne
Varie	Nulla di rilevante

SCACCHI

Composizione squadra

2 giocatori liberi

Riserve

4 giocatori liberi che possono alternarsi liberamente tra una partita e l'altra

Età minima

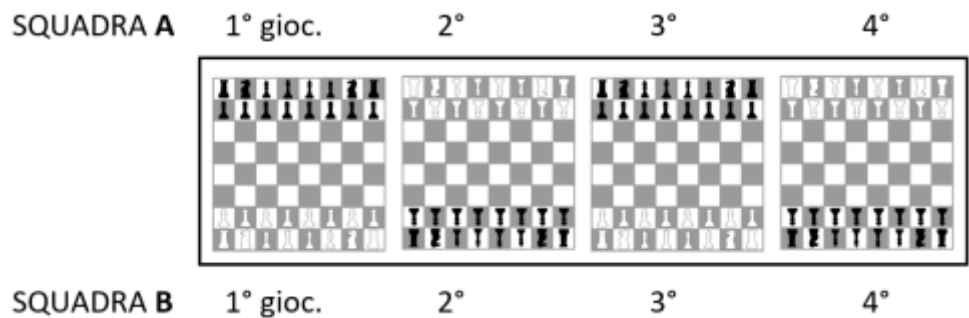
16 anni compiuti

Arbitraggio

Non sono previsti arbitri ufficiali, ma sarà il computer a ogni turno ad abbinare le squadre con punteggi simili e tenendo conto di vari fattori, ad es. la posizione delle squadre affrontata o chi ha giocato con il nero che in teoria è penalizzato, riuscirà a fare una classifica ben distinta dopo poche partite.

Punteggio

Ad ogni partita le due squadre si affrontano su 2 scacchiere, per ogni squadra 1 gioca con il bianco e 1 con il nero. Ogni singola partita può finire con una vittoria o un pareggio, quindi il punteggio potrà essere 4-0; 3,5-0,5; 3-1; 2,5-1,5 oppure 2-2



Svolgimento

Se i paesi sono 12 vi saranno 6 partite x 2 scacchiere. Servono quindi 12 scacchiere e 12 tavoli. Vi sarà un limite di tempo e se la partita non si è conclusa verranno valutati i pezzi rimasti in gioco per determinare vittoria o pareggio.

Per tenere conto del tempo impiegato a riflettere da ogni giocatore verranno usati degli orologi per evitare discussioni se un giocatore in vantaggio di pezzi vuole fare il furbo e perde tempo per fare le sue mosse.

Calcolando da 30 a 45 minuti di gioco per partita e 15 minuti di pausa tra una partita e l'altra, la durata del torneo può essere tra 3 ore e mezza e 6 ore.

Classifica finale

La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di entrambe le gare, in caso di pareggio verrà calcolato il migliore piazzamento. Se ancora sarà pari si procederà allo spareggio tra i comuni.

Varie

Nulla di rilevante

Composizione squadra	Questa gara è riservata al Primo Cittadino di ogni Comune
Riserve	Non previste
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non previsti
Punteggio	La gara è a sorpresa dunque anche il punteggio
Svolgimento	La gara non richiede alcuna dote particolare intellettuale o fisica, ma solo grande fortuna, preghiamo inoltre i concorrenti di contenersi nell'esuberanza per evitare spiacevoli conseguenze
Classifica finale	
Varie	Nulla di rilevante

SLACKLINE

Composizione squadra	1 atleta
Riserve	Non previste
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non sono previsti arbitri ufficiali
Punteggio	Verrà calcolato il tempo di percorrenza sulla fune
Svolgimento	Previsti 3 fasi di gioco con 3 percorsi differenti, ognuno con una maggiore difficoltà (previsto l'allungamento della corsa). Il tempo si calcola nel momento in cui i piedi poggiano sulla fune e fino a dove l'atleta arriva e il tempo impiegato. Qualora il piede tocchi terra il tentativo è considerato nullo. Ogni atleta ha a disposizione 3 minuti per finire il percorso e max 5 tentativi.
Classifica finale	Vince l'atleta che completa il maggior numero di percorsi nel minor tempo e nel minor numero di tentativi
Varie	Nulla di rilevante

TALE QUALE

Composizione squadra	1 squadra: è possibile partecipare come singoli o come gruppi indistintamente dal sesso
Riserve	Non previste nonostante la doppia serata
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	La giuria sarà composta da un rappresentante per ogni paese (preferibilmente con un minimo di esperienza e competenza) che non potrà votare durante l'esibizione del proprio paese.
Punteggio	Alla fine di ogni esibizione, il giudice dovrà stabilire la classifica di gradimento in base a tre criteri con un voto da 1 a 10. I criteri saranno: somiglianza vocale, somiglianza fisica o travestimento, gradimento. Alla fine della serata verrà stilata la classifica
Svolgimento	<p>L'obbligo per i cantanti è travestirsi il più possibile fedelmente al cantante che si vuole imitare, anche questo aspetto verrà considerato dalla giuria. Nella serata si esibiranno tutti i cantanti e la giuria sarà chiamata ad esprimere la sua classifica personale intera. Una volta confrontate tutte le schede di giudizio, i primi 4 comuni classificati si sfideranno sulla stessa canzone e verranno nuovamente giudicati.</p> <p>Coloro che lo riterranno opportuno possono effettuare coreografie durante il canto, ma devono far richiesta all'associazione durante le prove per valutarne la fattibilità. Obbligo per i cantanti di partecipare almeno al 50% delle riunioni indette, la mancanza minima di presenze esclude il candidato dalla gara. Gli atleti devono presentarsi almeno 1 h prima della gara.</p>
Classifica finale	La classifica finale sarà calcolata in base alle votazioni della giuria
Varie	nulla da segnalare

TENNIS CAROSELLO

Composizione squadra	Da un minimo di 2 persone fino a un massimo di 5
Riserve	Non previste
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	Non sono previsti arbitri ufficiali
Punteggio	Calcolato in base all'ordine di uscita dal gioco (1 punto al primo eliminato, 2 punti al secondo, e così via)
Svolgimento	<p>Il sorteggio per l'ordine di partenza si ripete ad ogni manches. Si gioca tutti nello stesso campo. Nel primo e nel secondo turno (che comprende 2 manches) i giocatori devono essere diversi mentre per la 5° manches l'atleta che scende in campo è a libera scelta.</p> <p>La battuta deve essere fatta dal basso e non dall'alto verso il rettangolo di sinistra del campo opposto. Non è valida la volée, ma solo il colpo di rimbalzo.</p> <p>Tutti gli atleti seguendo il proprio turno debbono colpire la palla secondo le regole classiche del tennis e spostarsi immediatamente (di corsa) dal campo di gioco verso il campo opposto per permettere all'atleta successivo di avere la più ampia visione di gioco. Qualora l'arbitro ritenga che un giocatore (successivo o precedente) abbia intralciato il gioco si procederà alla ripetizione della giocata.</p> <p>Quando il numero degli atleti si riduce a 4, non si procede più alla rotazione ma ci si limita (sempre mantenendo l'ordine di partenza) a colpire la palla una volta ogni giocatore sempre facendo attenzione a non intralciare il gioco. Quando gli atleti sono rimasti 2, verrà disputato un set Tie Break ai 7 punti.</p> <p>Il senso di rotazione è antiorario, prima di entrare nel gioco bisogna attendere il proprio turno dietro una linea che verrà appositamente posizionata per la gara. Prima di iniziare la gara gli atleti sono obbligati a presentarsi per le prove generali della gara almeno 1 ora prima.</p>
Classifica finale	La classifica finale verrà calcolata con la somma dei piazzamenti di tutte le manches, in caso di pareggio verrà calcolato il migliore piazzamento.
Varie	Verrà concordata una serata in cui tutti gli atleti possono provare il gioco.

TIRO ALLA FUNE

Composizione squadra	6 uomini e 1 donna senza limiti + 1 allenatore o motivatore
Riserve	3 uomini e 2 donne che possono alternarsi liberamente tra una tirata e l'altra escluso allenatore o motivatore
Età minima	16 anni compiuti
Arbitraggio	1 giudice per ogni incontro sono tre e non ufficiali, 1 giudice capo e 2 laterali. Il giudice di centro controllerà il buon corso della gara e decreterà il vincitore ed i giudici laterali controlleranno eventuali infrazioni
Punteggio	I match sono costituiti da tre tirate con ragionevole riposo tra uno e l'altro e con cambio campo. Passerà il turno chi vincerà 2 match su 3.
Svolgimento	Previsti 4 gironi, con sistema poule, passano al turno successivo 2 squadre.
Classifica finale	La classifica finale è data dalla vittoria sull'avversario, mentre per coloro che non passano il turno viene considerata prima quanti match hanno vinto e poi se ancora è pareggio si disputeranno dei match per definire la classifica finale.
Varie	<p>Il peso massimo della squadra non può superare i 560 kg (nessuna tolleranza) compresi i vestiti, scarpe ed accessori (come i guanti). Obbligatorio l'utilizzo di scarpe da ginnastica senza alterazioni.</p> <p>Campo di gioco: una corsia lungo la quale gareggiare. La corsia è tagliata a metà da una linea che divide i 2 campi e corrisponde al punto di partenza della gara sul quale è posizionata la bandiera fissata alla fune. Alla distanza di un metro dalla succitata linea nelle 2 direzioni viene posta un'ulteriore linea. L'intera zona tra queste due ulteriori linee delimita la zona bianca entro la quale la bandierina può muoversi, se quest'ultima oltrepassa la zona bianca la gara è terminata con la vittoria della squadra che ha portato la bandierina nel proprio campo.</p> <p>Viene usata una corda di canapa di diametro di almeno 10 cm e una lunghezza non inferiore a 33,5 metri.</p> <p>Nel caso di infortuni o abbandoni la squadra può continuare a gareggiare con soli 6 tiratori (donna compresa). La squadra che rimane con meno di 6 tiratori non può continuare la gara stessa.</p> <p>- Durante la gara non è ammesso compiere queste infrazioni: sedersi - toccare il terreno con parti del corpo all'infuori dei piedi - ostacolare il movimento libero della corda con tenute non regolamentari - utilizzo di prese diverse da quelle ammesse - sedersi su un piede o su un arto e non estendere i piedi in avanti - arrotolare la corda alle mani - sedersi sul terreno mentre i piedi si muovono all'indietro - 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.</p>

TU SI CHE BALES

Composizione squadra	Nessun Limite
Riserve	non previste
Età minima	16 anni
Arbitraggio	La giuria sarà composta da un rappresentante per ogni paese (preferibilmente con un minimo di esperienza e competenza) che non potrà votare durante l'esibizione del proprio paese. Alla fine di ogni esibizione, il giudice dovrà stabilire la classifica di gradimento.
Punteggio	Vince chi totalizza il maggior numero di punti
Svolgimento	I Ballerini hanno a disposizione 6 minuti di tempo, al termine dei quali viene suonato il gong, ma i concorrenti possono comunque finire l'esibizione.
Classifica finale	Ad ogni posizione verrà attribuito un punteggio, la somma darà luogo alla classifica finale. In caso di pareggio i giurati saranno chiamati a votare tra i paesi in ex aequo.
Varie	nulla di rilevante