

Regolamento tecnico definitivo 2008

Giochinsieme 2008

- ✓ Per partecipare alle gare è obbligatorio presentare, in ogni gara, l'elenco dei partecipanti alla gara stessa, sul modello denominato "LISTA DI GARA".
- ✓ Per le discipline dove sono previsti limiti di età è obbligatorio, pena la non partecipazione alla gara stessa, documento di riconoscimento (foto autenticata, cartellino figc, fipav, carta identità,) Si confida nella responsabilità ed onestà morale dei responsabili.
- ✓ Onde evitare spiacevoli discussioni e sotterfugi si precisa che : è assolutamente vietata la partecipazione di atleti non residenti nel comune che gareggia. Non è ammesso nessun tipo di mediazione. Penalizzazione di 10 punti in classifica generale.

In caso di ricorso, il Coordinatore del Comune chiamato in causa è tenuto a fornire entro 24 ore al Comitato le prove della "posizione" regolare del proprio iscritto, o di quanto contestato nel ricorso. All'atto della presentazione del ricorso il Delegato Comunale è obbligato ad allegare la somma di € 20 che sarà restituita in caso di accoglimento dello stesso.

PUNTEGGIO DI GIOCHINSIEME 2008

1° Classificato	punti	10
2° Classificato	punti	8
3° Classificato	punti	4
4° Classificato	punti	2

1. BEACH VOLLEY MISTO

Categoria unica senza limiti di età. Ogni comune partecipante fornisce massimo 3 coppie (maschio + femmina); ogni coppia costituisce una squadra che gareggia autonomamente nel torneo. Ogni partecipante può essere inserito in una sola coppia. La coppia

che vince nelle gare preliminari e si qualifica per le successive non può essere più modificata.

Gli accoppiamenti, eviteranno, al primo turno partite tra giocatori dello stesso comune.

La competizione si svolgerà in tre giornate; le gare eliminatorie verranno disputate al meglio di 2/3 set a 18 punti, mentre semifinali e finali si disputeranno al meglio di 2/3 set a 25 punti. Tutti i set avranno la formula del tie break.

L'altezza della rete deve essere 2,30m. Viene misurata al centro del campo con un'apposita asta.

POSIZIONE DEI GIOCATORI

- In campo devono trovarsi sempre 2 giocatori per squadra
- Non è prevista la sostituzione o il cambio dei giocatori.
- Nel momento in cui la palla viene colpita dal battitore, i giocatori di ogni squadra devono trovarsi dentro il proprio campo (ad eccezione del battitore).
- I giocatori sono liberi di scegliere la propria posizione all'interno del proprio campo. Non ci sono posizioni prestabilite.
- Non sono previsti falli di posizione.

TEMPI DI RIPOSO

Ogni squadra ha diritto ad un time out per set.

2. BOCCE REGOLE COMUNI

LISTA DI GARA

Un quarto d'ora prima dell'inizio delle gare, gli accompagnatori dovranno essere già provvisti di "Lista di gara" debitamente compilata da presentare ai giudici.

FORMULA DEI TORNEI

Gli abbinamenti saranno effettuati in sede di raduno, in base al numero dei partecipanti.

PARTECIPANTI

Ogni Comune può partecipare, con:

Ø Doppio: massimo 2 coppie

Ø Terna: massimo 2 terne.

Gli stessi giocatori possono partecipare a più categorie.

ARBITRAGGI

Saranno curati prevalentemente dalla Società Bocciofile ospitanti.

ESTRAZIONE PER GLI ACCOPPIAMENTI

Avverrà sul campo di gara un quarto d'ora prima dell'inizio degli incontri. Gli accoppiamenti sorteggiati sul posto, eviteranno, al primo turno partite tra giocatori dello stesso comune.

3. CALCETTO REGOLE COMUNI

(obbligatorio documento di riconoscimento)

A) PULCINI Torneo riservato ai nati nell'anno 1997 e successivi

B) ESORDIENTI Torneo riservato ai nati negli anni 1995 - 1996

C) GIOVANISSIMI Torneo riservato ai nati negli anni 1994 – 1993

LISTA DI GARA

Un quarto d'ora prima di ogni gara gli accompagnatori dovranno essere già provvisti della "Lista di gara" (con minimo 5) che potrà variare ad ogni gara, nel rispetto dei dati anagrafici.

FORMULA DEI TORNEI

Le squadre iscritte per ogni categoria saranno suddivise in due gironi (A-B) Le eliminatorie per ogni categoria si disputeranno in una unica giornata, con partite della durata di 20 minuti+2 riposo eccetto la Categoria Pulcini che durerà 16 minuti +2riposo.

La giornata eliminatoria si conclude con la promozione alle semifinali delle prime due classificate per ogni girone.

Criteri per la definizione della classifica in caso di arrivo a pari punti:

- scontro diretto;
- differenza reti;
- maggior numero di reti realizzate;
- sorteggio.

Le semifinali si disputeranno con incontri ad eliminazione diretta ed accoppiamenti ad incrocio.

La finale sarà disputata a seguire sulla distanza di due tempi.

Non si disputano, in nessun caso, i tempi supplementari; eventuali gare che terminano in parità, si risolvono direttamente ai rigori (5 e poi ad oltranza).

Gli arbitraggi saranno a cura dei responsabile delle varie squadre.

4. CALCIO BALILLA

PARTECIPANTI

Ogni Comune può partecipare con massimo 3 coppie.

QUALIFICAZIONI

Al raduno si effettua il sorteggio per gli abbinamenti. Gli accoppiamenti sorteggiati sul posto, eviteranno, al primo turno partite tra giocatori dello stesso comune.

ARBITRAGGI

Verranno effettuati da giudici di gara indicati dai comuni iscritti e designati dai comitati organizzatori.

REGOLAMENTO

Ogni inizio di partita sarà preceduta dal lancio della moneta per stabilire la scelta del campo; la squadra che non sceglie il campo inizia con la rimessa del proprio portiere, facendo scendere la pallina dietro l'asta del portiere stesso e, nei successivi incontri, le coppie invertiranno il campo e chi rimette la prima pallina.

Gli incontri verranno disputati al meglio di due partite su tre

Si vince al raggiungimento dei 6 goals

Il torneo è ad eliminazione diretta

E' vietato far roteare le stecche di 360° (rullata)

E' vietato il passaggio tra due giocatori posti sulla stessa stecca

E' vietato calciare in porta con palla a fermo

Sono vietati i trascinamenti della pallina con un ometto

Il goal è nullo quando la pallina, uscita dal campo, colpisce persone o cose ed entra in porta

In caso di condotta scorretta reiterata, la coppia viene ammonita

La terza ammonizione comporta la penalizzazione di un gol (-1).

5.PALLAVOLO misto under 15/over15

(obbligatorio documento di riconoscimento)

A) maschile

B) femminile

REGOLE COMUNI

In campo devono essere sempre presenti

tre atleti under 15 (nati dal 01/01/1993 a salire) e tre atleti over 15(nati entro il 31/12/1992)

LISTA DI GARA

Un quarto d'ora prima di ogni gara gli accompagnatori dovranno essere già provvisti della "Lista di gara" (con minimo 6 e massimo 12 atleti) che potrà variare ad ogni gara, nel rispetto dei dati anagrafici. Ogni comune potrà schierare una sola squadra per categoria.

FORMULA DEL TORNEO

Le squadre verranno suddivise in due gironi; entreranno in semifinale le prime due di ogni girone che si affronteranno con il sistema incrociato (1° girone A vs 2° girone B; 1° girone B vs 2° girone A).

Tutti gli incontri si disputano con il sistema di un punto per azione (tie break).

Le eliminatorie si disputano in giornata unica ed al meglio di 2/3 set a 21, punti eventuale terzo a 15;

Semifinali e Finali idem eliminatorie.

Time out: 1 per set a squadra della durata di un minuto.

Criteri per la definizione della classifica in caso di arrivo a pari punti:

- scontro diretto;
- differenza punti;
- sorteggio.

ARBITRAGGI

verranno effettuati da giudici di gara esterni ai Comuni in gara.

6 PING PONG

LISTA DI GARA

Gli accoppiamenti sorteggiati sul posto, eviteranno, al primo turno partite tra giocatori dello stesso comune.

PARTECIPANTI

Ogni Comune può partecipare con massimo 2 giocatori.

QUALIFICAZIONI

Le gare di qualificazione si disputano su 2/3 set a 21.

Semifinali e finali si disputano sulla distanza di 2/3 set a 21.

7 SCOPA

PARTECIPANTI

Ogni Comune può partecipare con massimo 3 giocatori.

QUALIFICAZIONI

Ogni gara vede partita, rivincita ed eventuale "bella". In caso di assenza dei partecipanti la partita viene considerata vinta dal comune presente con il punteggio massimo (cioè 11-0). L'eventuale "bella" sarà a 15. Per ogni partita vengono annotati i punteggi delle squadre. Il Comune migliore nel girone si determina con i seguenti parametri in ordine di precedenza:

- Maggior numero di partite vinte;
- Maggior numero di partite vinte senza "bella";
- Migliore differenza punti nelle due partite.

8 TENNIS SINGOLO

CARTELLONE

Ogni Comune può partecipare con 1 giocatore inserito in un tabellone ad eliminazione diretta, al meglio dei 2/3 set. Tutte le partite si disputano applicando il tie break.

9 TIRO AL PIATTELLO

LISTA DI GARA

Un quarto d'ora prima della gara, l'accompagnatore deve essere già provvisto della "Lista di gara"

REGOLAMENTO

Specialità "Tracciato di Caccia"

25 piattelli per ogni partecipante

Una squadra di 5 partecipanti per ogni comune

La classifica finale terrà conto del numero di piattelli rotti da ogni squadra.

10 CACCIA ALLA QUAGLIA

Ogni Comune può partecipare con 3 concorrenti

11 TRESSETTE

QUALIFICAZIONI

Ogni gara vede partita, rivincita ed eventuale "bella".

In caso di assenza dei partecipanti la partita viene considerata vinta dal comune presente con il punteggio massimo (31-0 , 31-0). Per ogni partita vengono annotati i punteggi delle squadre.

Il Comune migliore nel girone si determina con i seguenti parametri in ordine di precedenza:

-Maggior numero di partite vinte;

- Maggior numero di partite vinte senza "bella";
- Migliore differenza punti nelle due partite.

PARTECIPANTI

Ogni Comune può partecipare con massimo 3 coppie.

REGOLAMENTO DEL TRESSETTE

Il "Buongioco" si accusa alla prima giocata dicendo solo: "Buongioco"; alla chiusura della prima mano si specifica di che trattasi.

Sono ammesse solo chiamate tipo: "Bussate", "Metti la buona", "Chiamati la buona", "Venticinque", "Liscio", "Doppio liscio", "Terzo liscio" ecc. Per altre regole non menzionate saranno presi accordi sul posto.

12 PESCA SPORTIVA

Ogni comune partecipa con una squadra formata da 3 partecipanti. La gara si svolgerà presso il laghetto di Guardia Sanframondi.

13 Gara di CANTO

N.B. La non partecipazione prevede la penalizzazione d'ufficio di 10 punti in classifica generale.

La manifestazione si terrà in serata unica con la partecipazione di due cantanti per Comune. Ogni cantante si esibirà con un solo brano da lui scelto.

La giuria tecnica sarà formata da tre esperti nominati dal coordinamento di Giochinsieme 2008.

La giuria di giochinsieme sarà composta esclusivamente dai Sindaci di ogni Comune partecipante e non sono ammesse deleghe a terzi.

Le canzoni dovranno essere comunicate entro il 3 settembre all'indirizzo e-mail luigisimone@tin.it

I partecipanti effettueranno una prova il giorno 4 settembre

14 "Miss Giochinsieme 2008"

N.B. La non partecipazione prevede la penalizzazione d'ufficio di 10 punti in classifica generale.

Requisiti di ammissione al Concorso

1. età compresa tra i 15 e i 26 anni;
2. altezza non inferiore a 165 cm;
3. compilazione e sottoscrizione del modulo di iscrizione.

Abbigliamento

Le concorrenti devono provvedere a procurarsi il seguente abbigliamento:

1. un abbigliamento a libera scelta con un look che evidenzi le proprie caratteristiche;
2. costume due pezzi di colore a scelta;
3. tacchi alti;
4. abito da sera
5. divisa di giochinsieme 2008 del proprio comune.

Prove:

Le concorrenti sono tenute, a pena di esclusione dal concorso, a partecipare alle prove che si svolgeranno il 4 e il settembre a Castelvenere.

Immagine

Le partecipanti al Concorso autorizzano l'Organizzazione ad utilizzare immagini e fotografie della serata per le proprie attività promozionali.

La gara si svolgerà nella serata di giovedì 11 settembre 2008

Ogni Comune partecipa al concorso con una partecipante.

La giuria sarà composta esclusivamente dai Sindaci di ogni Comune partecipante e non sono ammesse deleghe a terzi.