

# REGOLAMENTO TORNEO 3C3 BASKET

## REGOLAMENTO E MODALITA' DI SVOLGIMENTO:

Il Torneo è riservato agli studenti ed alle studentesse delle scuole secondarie di secondo grado.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori, tre in campo e uno riserva. Il numero e la formazione dei gironi è stato stabilito sulla base delle squadre iscritte e tenendo conto dei campi di gioco disponibili e si svolgerà secondo le modalità sotto riportate.

Il torneo durerà dalle ore 9.00 alle ore 13.00 con fase di qualificazione ed a seguire quarti di finale, semifinale e finale 1°-2° posto e 3°-4° posto.

Ogni squadra dovrà presentarsi sul campo di gioco 10 minuti prima dell'inizio delle gare con due maglie di gioco, una di colore chiaro e una di colore scuro. Trattandosi di un torneo all'italiana, il punteggio viene attribuito come segue:

- Vittoria: P.ti 3
- Pareggio: P.ti 1
- Sconfitta: P.ti 0

Il tempo di gara è tenuto da un'unica postazione; durante la gara non sono previste interruzioni di alcun tipo: ciò per garantire contemporaneità sui campi di gioco.

- L'incontro si svolge in una metà campo di basket e su un unico canestro; ogni gara ha durata di 8 minuti; fra una partita e l'altra è previsto un intervallo di 2 minuti.
- Ogni canestro realizzato vale 2 o 3 punti, come da regolamento FIP.
- I cambi sono liberi e possono essere effettuati "in corsa" a palla inattiva e comunque senza fermare il tempo.
- L'azione d'attacco parte sempre oltre la linea dei tre punti; l'intercettazione difensiva, perché diventi azione d'attacco, deve ripartire oltre la linea dei tre punti attraverso un passaggio o con un palleggio individuale.
- Anche sulle rimesse l'azione d'attacco deve partire sempre oltre la linea dei tre punti.
- Dopo ogni canestro realizzato la palla passa agli avversari, senza rimessa dal fondo campo. Il fallo in azione di tiro dà diritto ad un punto ed alla rimessa dal fondo alla squadra che lo ha subito.
- Non esistono tiri liberi. Su canestro realizzato e fallo subito vengono assegnati, oltre ai 2 o 3 punti, un ulteriore punto per il fallo subito e la palla passa all'avversario con una rimessa dal fondo.
- Il bonus di squadra si raggiunge a cinque falli; ad ogni fallo successivo verrà assegnato un punto alla squadra avversaria.
- Alle squadra è consentito, in caso di necessità, di cambiare la formazione con altri/e atleti/e della stessa scuola prima dell'inizio delle gare, comunicandolo al responsabile del Torneo.

Le squadre che al termine della fase di qualificazione avranno ottenuto il maggior numero di punti in classifica accederanno ai quarti di finale.

Al fine di evitare possibili disguidi, nella formulazione dei calendari, si chiede di comunicare tempestivamente il numero delle squadre per ogni Scuola ed indicare il giorno di gradimento.

# REGOLAMENTO TORNEO CALCIO FEMMINILE A 4:

## REGOLAMENTO E MODALITA' DI SVOLGIMENTO:

Il Torneo è riservato agli studenti ed alle studentesse delle scuole secondarie di secondo grado.

Ogni squadra è composta da quattro giocatori. Il numero e la formazione dei gironi è stato stabilito sulla base delle squadre iscritte e tenendo conto dei campi di gioco disponibili e si svolgerà secondo le modalità sotto riportate.

Il torneo durerà dalle ore 9.00 alle ore 13.00 con fase di qualificazione ed a seguire quarti di finale, semifinale e finale 1°-2° posto e 3°-4° posto.

Ogni squadra dovrà presentarsi sul campo di gioco 10 minuti prima dell'inizio delle gare con due maglie di gioco, una di colore chiaro e una di colore scuro. Trattandosi di un torneo all'italiana, il punteggio viene attribuito come segue:

- Vittoria: P.ti 3
- Pareggio: P.ti 1
- Sconfitta: P.ti 0

Il tempo di gara è tenuto da un'unica postazione; durante la gara non sono previste interruzioni di alcun tipo: ciò per garantire contemporaneità sui campi di gioco.

- L'incontro si svolge in una metà campo; ogni gara ha durata di 10 minuti; fra una partita e l'altra è previsto un intervallo di 2 minuti.
- Ogni gol realizzato vale 1 punto.
- L'azione d'attacco parte sempre oltre la linea dell'area della porta; l'intercettazione difensiva, perché diventi azione d'attacco, deve ripartire oltre la linea dell'area della porta attraverso un passaggio.
- Anche sulle rimesse l'azione d'attacco deve partire sempre oltre la linea dei tre punti.
- Dopo ogni gol realizzato la palla passa agli avversari.
- Alle Squadra è consentito, in caso di necessità, di cambiare la formazione con altre atlete della stessa scuola prima dell'inizio delle gare, comunicandolo al responsabile del Torneo.

Le squadre che al termine della fase di qualificazione avranno ottenuto il maggior numero di punti in classifica accederanno ai quarti di finale.

Al fine di evitare possibili disguidi, nella formulazione dei calendari, si chiede di comunicare tempestivamente il numero delle squadre per ogni Scuola ed indicare il giorno di gradimento.

# REGOLAMENTO TORNEO TOUCH RUGBY

## REGOLAMENTO E MODALITA' DI SVOLGIMENTO:

Il Torneo è riservato agli studenti ed alle studentesse delle scuole secondarie di secondo grado.

Lo scopo del gioco del Touch è segnare mete e impedire la segnatura agli avversari.

### Composizione della Squadra e Sostituzioni

Ogni squadra è composta da massimo sette giocatori, non più di sei di loro sono ammessi in campo in ogni momento. Una squadra deve avere un minimo di quattro giocatori in campo, per iniziare o continuare una partita. Quando il numero dei giocatori in campo di una squadra diviene inferiore a quattro, la partita deve essere conclusa e la squadra che non ha commesso l'infrazione è dichiarata vincitrice. Questo non si applica per infortuni o espulsioni soltanto temporanei. Le squadre possono essere miste.

I giocatori possono scambiarsi in ogni momento. Non c'è limite al numero di volte in cui un giocatore può essere sostituito. I giocatori che lasciano o entrano nel campo di gioco non devono ostacolare o ostruire il gioco. I giocatori entranti nel campo di gioco devono raggiungere una posizione regolare di gioco, prima di essere coinvolti nel gioco. A seguito di una meta i giocatori possono sostituirsi a piacere senza dover aspettare che il proprio sostituto entri nell'Area di Cambio.

### Modalità di gioco:

La palla può essere passata indietro, colpita o consegnata tra giocatori in gioco della squadra in attacco che possono a loro volta correre oppure muoversi con la palla nel tentativo di guadagnare un vantaggio territoriale e segnare. Calciare la palla non è consentito. I giocatori in difesa cercano di impedire alla squadra in attacco di guadagnare il vantaggio territoriale, toccando il portatore di palla. Sia i giocatori in attacco che i giocatori in difesa possono portare il tocco. Dopo un tocco, il gioco si ferma e viene riavviato con un Rollball, senza ricorrere ad altre regole. Una partita dura 20 minuti che consistono in due tempi di 7 minuti. C'è un'interruzione di 6 minuti tra i due tempi.

Quando il tempo termina, il gioco deve continuare fino alla successiva palla morta e la fine del gioco viene segnalata dall'arbitro. Se dovesse essere concessa una punizione in questo periodo, la punizione deve essere battuta

Una meta viene concessa quando un giocatore, appoggia la palla sul terreno sulla o oltre la linea di meta, entro i limiti dell'area di meta, senza essere toccato. Una meta vale 5 punti. Se un giocatore viene toccato durante l'atto di appoggiare la palla sulla o oltre la linea di meta, il tocco conta e la meta non viene concessa.

Per la ripresa del gioco seguente alla pausa di metà tempo, le squadre devono cambiare.

Sul possesso, salvo che non si applichino altre regole, la squadra con la palla ha diritto a 5 tocchi prima del cambio di possesso, a seguito del quinto tocco o della perdita di possesso dovuta ad ogni altro motivo, la palla deve essere consegnata o passata al giocatore avversario più vicino senza ritardo. In alternativa, per velocizzare il cambio di possesso, la palla deve essere appoggiata a terra sul punto, senza ritardo. La palla deve essere data senza ritardo al giocatore in attacco che la richiede. I giocatori che perdono il possesso non devono deliberatamente ritardare la procedura di cambio di possesso

Se la palla dovesse cadere a terra durante il gioco, segue un cambio di possesso. Il punto per il cambio di possesso è il punto dove la palla inizialmente tocca terra o dove il giocatore in attacco perde o passa la palla, qualunque sia il massimo vantaggio per la squadra che guadagna il possesso. Se la palla tocca terra mentre è nel controllo di un giocatore, non segue un cambio di possesso e il gioco deve continuare.

Il gioco deve continuare se un giocatore smancia la palla colpendola accidentalmente in avanti, purché la palla non tocchi terra e purché egli sia nel tentativo di guadagnarne il controllo.

Gli intercetti da parte di un difensore in posizione regolare sono consentiti. A seguito di un intercetto, il gioco continua fino al verificarsi del primo tocco, fino a che una meta venga segnata, o fino a che il gioco venga fermato a causa dell'infrazione di una regola

Se un attaccante e un difensore guadagnano il controllo della palla nello stesso momento, si conta il Tocco e la squadra in attacco conserva il possesso purché non si tratti del sesto tocco. Alla fine del gioco viene dichiarata vincitrice la squadra che ha segnato più mete. Nel caso in cui nessuna squadra segni o nel caso in cui entrambe le squadre segnino lo stesso numero di mete, viene dichiarato un pareggio.

I tornei sono di durata giornaliera, dalle qualificazioni alle eliminazioni, con premiazione delle squadre meglio classificate.

## **REGOLAMENTO TORNEO VOLLEY:**

REGOLAMENTO E MODALITA' DI SVOLGIMENTO:

Il Torneo è riservato agli studenti ed alle studentesse delle scuole secondarie di secondo grado.

Le modalità del torneo saranno stabilite in base al numero di iscrizioni pervenute

## **REGOLAMENTO TORNEO SCACCHI:**

REGOLAMENTO E MODALITA' DI SVOLGIMENTO:

Il Torneo è riservato agli studenti ed alle studentesse delle scuole secondarie di secondo grado.

Il torneo sarà svolto con la modalità di 5 turni a sistema svizzero, con tempo di riflessione 10 minuti a giocatore; il torneo durerà circa 90 minuti.

Ulteriori modalità torneo saranno stabilite in base al numero di iscrizioni pervenute