

## **7° ENERGY SPORT 2014 REGOLAMENTO GENERALE**

La manifestazione è organizzata a scopo di divertimento, quindi essendo questo lo spirito che anima tutti i tornei, i partecipanti sono invitati a gareggiare lealmente.

La manifestazione si svolgerà presso il Circolo Sporting CH4, Via Trofarello,10, Torino.

I tornei sono:

- pallavolo (da 6 a 12 giocatori)
- beach volley (da 3 a 6 giocatori)
- calcetto (da 5 a 10 giocatori)
- tennis (da 3 a 6 giocatori)
- tennis tavolo (da 3 a 6 giocatori)
- calcio balilla (4 giocatori, 2 coppie)
- bocce (2 giocatori, 1 coppia)
- scopone (2 giocatori, 1 coppia)
- pinnacola (2 giocatori, 1 coppia)
- tiro con l'arco (da 1 a 5 giocatori)
- ballo (da 1 coppia a 3 coppie)
- scacchi (da 2 a 6 giocatori)
- running (da 1 a 10 giocatori)

### **ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI E DELLA VITTORIA FINALE**

Possono partecipare alla manifestazione dipendenti delle società iscritte, dipendenti in mobilità, Cassa Integrazione, ex dipendenti, familiari dei dipendenti stessi (mogli, figli, sorelle, fratelli, non cugini o parenti di grado simile), consulenti, interinali, ma comunque soci dei Cral.

Da quest'anno ogni Cral può svolgere anche una o più discipline, perciò non esiste più il vincolo che di dover svolgere almeno la metà delle discipline del torneo.

Innanzitutto sarà assegnato un punto per ogni partecipante iscritto (premio di partecipazione).

Un iscritto può anche partecipare al massimo a due tornei, senza comportare perdite di tempo per la manifestazione, cioè non può ritardare il gioco per più di 15 minuti, ma prenderà in ogni caso solo 1 punto come "premio di partecipazione".

E' accettata la possibilità che un massimo di 5 giocatori possa effettuare 3 discipline (i nominativi devono essere dichiarati all'atto della presentazione della squadra) e la presenza di un giocatore jolly (non obbligatorio), cioè un giocatore che può partecipare a tutte le discipline, ovviamente dichiarato all'atto dell'iscrizione.

Il ritardo tollerato per ogni gara è quindi 15 minuti, tranne che per i giochi di carte per i quali è tollerata una sosta di 20 minuti tra un incontro e l'altro.

Per ogni torneo i punti saranno assegnati nel seguente modo (solo nel caso fino a 8 squadre):

**13 punti alla squadra prima classificata, 10 punti alla seconda, 8 punti alla terza, 6 punti alla quarta, 4 alla quinta, 3 alla sesta, 2 alla settima 1 alla ottava.**

In caso di ex-aequo tra due squadre sarà assegnato lo stesso punteggio, nella fattispecie quello più alto tra i due.

Oltre le 8 squadre punteggio sarà zero.

*Ad esempio se due squadre si classificheranno seconde, prenderanno entrambe 10 punti e quella seguente (quarta classificata) 6 punti. Non saranno assegnati quindi 8 punti, mancando la terza classificata.*

Qualora una squadra non partecipi o si ritiri, non le sarà assegnato alcun punteggio, cioè prenderà zero punti.

Nel torneo di calcio-balilla, in cui partecipa più di una squadra per società, qualora nei primi otto classificati si dovessero piazzare entrambe le squadre della stessa società, alla società sarà assegnato soltanto il punteggio maggiore tra le due, senza migliorare la classifica delle squadre piazzate successivamente.

*Ad esempio se una società piazza le due squadre al secondo e quarto posto, alla società sarà assegnato il solo punteggio per il secondo posto e non entrambi; la squadra quinta classificata, ovviamente di altra società resterà quinta, cioè non diventerà quarta, e così via.*

La determinazione delle posizioni delle squadre, per ogni singolo torneo, saranno definite nel capitolo dedicato ad ogni specialità.

I punteggi di ogni singolo torneo saranno sommati a quelli ottenuti come “premio di partecipazione” e determineranno la classifica finale.

In caso di ex-aequo, sarà decisivo il maggior numero di primi posti ottenuti nei singoli tornei. In caso di ulteriore parità il numero dei secondi posti, terzi posti e così via, fino alla monetina, se necessaria.

## **PRESENTAZIONE DELLE SQUADRE E SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE**

Le società partecipanti devono comunicare le discipline a cui intendono partecipare improrogabilmente entro le **ore 12 di venerdì 19 settembre 2014**, tramite e-mail a: [daniele.parola@eni.com](mailto:daniele.parola@eni.com) e [maurizio.fanari@mail.italgas.it](mailto:maurizio.fanari@mail.italgas.it) in modo da permettere la definizione del calendario.

Il sorteggio per la determinazione dei calendari sarà effettuato **mercoledì 1 ottobre a partire dalle ore 18** presso il Circolo Sporting CH4 – Via Trofarello, 10 – Torino.

Nella stessa data è necessario presentare improrogabilmente i nominativi dei partecipanti per ogni torneo a cui intendono partecipare, includendo i 5 giocatori destinati ad effettuare 3 discipline ed il giocatore-jolly.

E' gradito che i nomi e cognomi dei partecipanti siano indicati nell'Allegato 1, in formato excel, inviato con il regolamento.

Nella stessa sede saranno forniti gli orari del programma della manifestazione.

Ogni società dovrà indicare un **caposquadra generale** e, possibilmente, un **caposquadra** per ogni torneo.

Il **caposquadra generale** è l'unico che potrà segnalare eventuali problemi al **Comitato Organizzatore**.

Saranno tollerate tre sostituzioni o integrazioni di partecipanti segnalate dal **caposquadra generale** di ogni società, entro le **ore 9 di sabato 4 ottobre**.

La manifestazione sportiva avrà inizio alle **ore 9 di sabato 4 ottobre** e terminerà **domenica 5 ottobre**, presumibilmente entro le 18.

Seguiranno tutte le premiazioni che saranno effettuate al termine della manifestazione e presumibilmente a partire dalle 18,30 di domenica.

## **PRINCIPI GENERALI PER LA SUDDIVISIONE DELLE SQUADRE IN GIRONI E LA COMPOSIZIONI DELLE SEMIFINALI**

Nelle competizioni relative alle diverse discipline partecipano n squadre ( $n \leq 16$ ), eventualmente suddivise in gironi secondo la modalità sotto descritta:

- se  $n < 6$ , ovvero il numero di squadre è inferiore a 6 verrà costituito un solo girone.
- Se  $6 \leq n \leq 11$ , allora verranno costituiti due gironi da  $n/2$  squadre se n pari; se n è dispari saranno costituiti due gironi rispettivamente da  $m=(n-1)/2$  squadre e da  $m+1$  squadre (esempio: nel caso di 7 squadre partecipanti verranno costituiti due gironi, uno da 3 squadre ed uno da 4 squadre.
- Se  $n \geq 12$  verranno costituiti quattro gironi. Se  $n=12$  verranno costituiti quattro gironi da 3 squadre ciascuna, se  $n= 13$  verranno costituiti tre gironi da 3 squadre ciascuna ed un girone da 4 squadre, se  $n= 14$  verranno costituiti due gironi da 4 squadre e due gironi da 3 squadre. Se  $n \geq 15$  infine, verranno costituiti tre gironi da 4 squadre ed un girone da  $n-12$  squadre.

**I gironi sono da intendersi come “gironi all’italiana” di sola andata, ovvero come raggruppamenti di squadre all’interno dei quali ogni squadra incontra tutte le altre una sola volta.**

Dopo la disputa dei gironi, nel caso in cui siano stati costituiti due gironi, si qualificano alla fase successiva le prime 2 di ogni girone che disputano semifinali incrociate: la prima del girone 1 contro la seconda del girone 2 e la prima del girone 2 contro la seconda del girone 1.

Dopo la disputa dei gironi, nel caso in cui invece siano stati costituiti quattro gironi, si qualificano alla fase successiva le prime classificate secondo la seguente procedura: la prima del girone 1 contro la prima del girone 2 e la prima del girone 3 contro la seconda del girone 4.

Tale modalità risulta valida per tutte le discipline, salvo quando diversamente esplicitato nel regolamento delle stesse (esempio calciobalilla).

Nel caso in cui infine il numero di compagini partecipanti risulti essere maggiore di 16, nei giorni precedenti alla manifestazioni si provvederà ad adattare il regolamento delle singole discipline al numero di squadre partecipanti.

## **REGOLAMENTI DEI TORNEI**

### **Pallavolo**

Per quanto concerne la determinazione dei gironi e la composizione delle semifinali nei diversi casi che si possono generare al variare del numero di squadre partecipanti al torneo di Pallavolo, vale quanto sopra esplicitato nei “Principi Generali per la suddivisione delle squadre in gironi e la composizione delle semifinali”,

In caso di parità per definire le posizioni si guarda in primis lo scontro diretto, in caso di più squadre a pari punti la classifica avulsa. In caso di parità vale la differenza set, in caso di ulteriore parità chi ha vinto più set, quindi la differenza punti e successivamente, in caso di ulteriore parità, chi ha realizzato più punti. In caso di parità ulteriore deciderà la monetina.

Le vincenti disputano la finale, le perdenti giocano per il 3° posto.

Alle due terze classificate dei gironi vengono assegnati il 5° e 6° posto in base ai punti realizzati nei rispettivi gironi. In caso di parità vale la differenza set, in caso di ulteriore parità chi ha vinto più set, quindi la differenza punti e successivamente, in caso di ulteriore parità, chi ha realizzato più punti. In caso di parità ulteriore deciderà la monetina.

Stessa procedura sarà adottata con le quarte dei due gironi per definire il 7° e l'8° posto e gli eventuali piazzamenti successivi in caso di partecipazione di  $n > 8$  squadre.

Nel caso di  $n$  squadre con  $n$  dispari, l'ultima classificata del girone con maggior numero di squadre è automaticamente  $n$ -esima classificata mentre per determinare tutte le posizioni dalla quinta in poi vale quanto detto sopra( esempio: Nel caso di sette squadre, la quarta del girone da quattro è automaticamente settima e per le due terze classificate del girone vale quanto detto sopra in materia di definizione del quinto – sesto posto).

Con tre/due squadre la decisione sarà presa collegialmente all'atto del sorteggio.

**Le partite si disputano al meglio dei tre set. I primi due set si concludono quando una squadra raggiunge 25 punti con distacco di almeno 2 punti.** In caso di parità a 24 punti e successivi, la vittoria si ottiene con distacco di almeno due punti. **Il terzo set si gioca a 15 punti**, con distacco di almeno due punti.

Un giocatore che prende due ammonizioni nello stesso incontro viene espulso; con due ammonizioni in partite diverse, viene squalificato per la successiva partita.

Si assegnano 3 punti per la vittoria per 2-0, 2 punti per la vittoria per 2-1, 1 punto per la sconfitta 1-2, nessun punto per la sconfitta per 0-2.

Per le regole non espressamente indicate si adotta il Regolamento FEDERALE.

### **Beach volley**

Per quanto concerne la determinazione dei gironi e la composizione delle semifinali nei diversi casi che si possono generare al variare del numero di squadre partecipanti al torneo di Beach Volley, vale quanto sopra esplicitato nei "Principi Generali per la suddivisione delle squadre in gironi e la composizione delle semifinali",

Nel torneo le squadre saranno composte da tre giocatori, con al massimo 3 riserve senza distinzione di sesso. Sono ammessi cambi. I giocatori sono liberi di disporsi all'interno del campo da gioco, eccezion fatta per il giocatore di servizio, che rimane in "seconda linea". Il fallo di posizione non è previsto. Deve essere rispettato l'ordine del servizio. Un membro della squadra riveste il ruolo di capitano. Si gioca a piedi scalzi, a meno di specifiche e momentanee autorizzazioni.

**Le partite si disputano al meglio dei tre set. Ogni set si conclude quando una squadra raggiunge 21 punti con distacco di almeno 2 punti.** In caso di parità a 20 punti e successivi, la vittoria si ottiene con distacco di almeno due punti. In caso di parità al termine del secondo set, **il terzo e ultimo set si assegna alla squadra che ottiene per prima 15 punti** con un vantaggio minimo di due punti. Sono ammessi pallonetti. E' ammessa l'azione difensiva di un attacco forte, che può essere difeso sopra la testa a mani aperte e la palla può essere brevemente trattenuta; nell'azione contesa a muro, la palla può essere brevemente trattenuta. Il tocco di muro conta come tocco di squadra. Tranne diverso accordo tra le squadre, si effettua cambio campo alla fine di ogni set, ogni sette punti e suoi multipli durante il primo e il secondo set, ogni cinque punti e suoi multipli nel terzo ed ultimo set. Questo viene fatto per mediare tra le due squadre le caratteristiche del campo, come [insolazione](#) e [ventilazione](#).

Un giocatore che prende due ammonizioni nello stesso incontro viene espulso; con due ammonizioni in partite diverse, viene squalificato per la successiva partita.

Si assegnano 3 punti per la vittoria per 2-0, 2 punti per la vittoria per 2-1, 1 punto per la sconfitta 1-2, nessun punto per la sconfitta per 0-2.

Per quanto concerne la determinazione dei gironi e la composizione delle semifinali nei diversi casi che si possono generare al variare del numero di squadre partecipanti, vale quanto sopra esplicitato nei “Principi Generali per la suddivisione delle squadre in gironi e la composizione delle semifinali”,

Per quanto riguarda invece la modalità con la quale vengono definiti le posizioni in classifica in caso di arrivo a pari punti e per i piazzamenti in classifica per le posizioni successive alla quarta vale quanto sopra esplicitato nel regolamento della Pallavolo.

Per le regole non espressamente indicate si adotta il Regolamento FEDERALE.

### **Calcetto**

Per quanto concerne la determinazione dei gironi e la composizione delle semifinali nei diversi casi che si possono generare al variare del numero di squadre partecipanti al torneo di Calcetto, vale quanto sopra esplicitato nei “Principi Generali per la suddivisione delle squadre in gironi e la composizione delle semifinali”,

In caso di arrivo in parità per definire le posizioni si guarda in primis lo scontro diretto, in caso di più squadre a pari punti la classifica avulsa. In caso di parità vale la differenza reti, in caso di ulteriore parità chi ha segnato più reti, quindi in caso di parità ulteriore deciderà la monetina. Le vincenti disputano la finale, le perdenti giocano per il 3° posto.

Alle due terze classificate dei gironi vengono assegnati il 5° e 6° posto in base ai punti realizzati nei rispettivi gironi. In caso di parità vale la differenza reti, in caso di ulteriore parità chi ha segnato più reti e quindi la monetina.

Nel caso di n squadre con n dispari, l'ultima classificata del girone con maggior numero di squadre è automaticamente n-esima classificata mentre per determinare tutte le posizioni dalla quinta in poi vale quanto detto sopra( esempio: Nel caso di sette squadre, la quarta del girone da quattro è automaticamente settima e per le due terze classificate del girone vale quanto detto sopra in materia di definizione del quinto – sesto posto).

**Le partite dei gironi durano 30 minuti (due tempi da 15'). In caso di parità non si tirano calci di rigore.**

**Nel caso in cui dovessero partecipare al torneo di calcetto un numero di squadre maggiore di otto, il Comitato Organizzatore si riserva la facoltà di modificare la durata delle partite durante i gironi in un tempo solo da 20 minuti. Nelle semifinali verranno in ogni caso garantiti due tempi da 15 minuti come sopra esplicitato.**

Si assegnano 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio, nessun punto per la sconfitta.

**Le finali per il primo/secondo posto e terzo/quarto posto durano 40 minuti (due tempi da 20').**

In caso di parità nelle finali si tirano 5 rigori ciascuno, senza disputare tempi supplementari. In caso di parità si procede a tirare calci di rigore ad oltranza.

Un giocatore che prende due ammonizioni nello stesso incontro viene espulso; con due ammonizioni in partite diverse, viene squalificato per la successiva partita.

Per le regole non espressamente indicate si adotta il Regolamento FEDERALE.

## **Tennis**

Per quanto concerne la determinazione dei gironi e la composizione delle semifinali nei diversi casi che si possono generare al variare del numero di squadre partecipanti al torneo di Tennis, vale quanto sopra esplicitato nei “Principi Generali per la suddivisione delle squadre in gironi e la composizione delle semifinali”,

In caso di parità per definire le posizioni si guarda in primis lo scontro diretto, in caso di più squadre a pari punti la classifica avulsa. In caso di ulteriore parità vale la differenza set, quindi chi ha vinto più set, quindi la differenza giochi e successivamente, in caso di ulteriore parità, chi ha realizzato più giochi. In caso di parità ulteriore deciderà la monetina.

Alle due terze classificate dei gironi vengono assegnati il 5° e 6° posto in base ai punti realizzati nei rispettivi gironi. In caso di parità vale la differenza set, in caso di ulteriore parità la chi ha vinto più set, quindi la differenza giochi, successivamente chi ha vinto più giochi e quindi la monetina.

Nel caso di n squadre con n dispari, l'ultima classificata del girone con maggior numero di squadre è automaticamente n-esima classificata mentre per determinare tutte le posizioni dalla quinta in poi vale quanto detto sopra( esempio: Nel caso di sette squadre, la quarta del girone da quattro è automaticamente settima e per le due terze classificate del girone vale quanto detto sopra in materia di definizione del quinto – sesto posto).

**La formula che si adotta è la seguente: ogni partita è costituita da 2 singolari ed un doppio. Anche in caso di 2-0, deve essere giocata la terza partita.**

**Ogni squadra deve mandare in campo, per ogni partita (costituita da 2 singolari ed un doppio) almeno 3 giocatori diversi. Qualora non fossero disponibili 3 giocatori la partita è persa a tavolino (0-3).**

**Nei singolari e nel doppio si disputa un solo set con killer point. In caso di 6 pari, si disputa il tie-break a 7 punti. In ogni gioco sul 40 pari non si disputano vantaggi.** Si assegnano 3 punti per la vittoria per 3-0, 2 punti per la vittoria per 2-1, 1 punto per la sconfitta 1-2, nessun punto per la sconfitta per 0-3.

Per le regole non espressamente indicate si adotta il Regolamento FEDERALE.

### **Tennis Tavolo**

Per quanto concerne la determinazione dei gironi e la composizione delle semifinali nei diversi casi che si possono generare al variare del numero di squadre partecipanti al torneo di Tennis, vale quanto sopra esplicitato nei “Principi Generali per la suddivisione delle squadre in gironi e la composizione delle semifinali”,

Per quanto riguarda invece la modalità con la quale vengono definiti le posizioni in classifica in caso di arrivo a pari punti e per i piazzamenti in classifica per le posizioni successive alla quarta vale quanto sopra esplicitato nel regolamento della Pallavolo.

**La formula che si adotta è la seguente: ogni partita è costituita da 2 singolari ed un doppio.**

**Anche in caso di 2-0, deve essere giocata la terza partita.**

**Si assegnano 3 punti per la vittoria per 3-0, 2 punti per la vittoria per 2-1, 1 punto per la sconfitta 1-2, nessun punto per la sconfitta per 0-3.**

**Ogni squadra deve mandare in campo, per ogni partita (costituita da 2 singolari ed un doppio) almeno 3 giocatori diversi. Qualora non fossero disponibili 3 giocatori la partita è persa a tavolino (0-3).**

**Sia nei singolari che nel doppio si gioca al meglio dei 5 set (partita a 11 punti). In caso di 10 pari, è necessario vincere con 2 punti di scarto.**

Per le regole non espressamente indicate si adotta il Regolamento FEDERALE.

### **Calcio-Balilla**

Al torneo di calcio-balilla partecipano al massimo 16 coppie (1 o 2 per ciascuna società, con 4 persone differenti, cioè lo stesso giocatore non può giocare in due coppie!), suddivise in 4 gironi di 4 squadre ciascuno. Qualora le coppie fossero in numero inferiore si procederà nel modo seguente:

- da 13 a 15 coppie (4 gironi, di cui 1,2 o 3 di tre squadre e l'altro di 4 squadre)
- 12 coppie (4 gironi da tre coppie)
- da 10-11 coppie (3 gironi, di cui 1 o 2 da 3)
- 9 coppie (3 gironi da tre)
- 8 coppie (2 gironi da quattro)
- 7 coppie (2 gironi, di cui 1 di tre coppie e l'altro di 4 coppie)
- 6 coppie (2 gironi, entrambi composti da tre coppie)
- 5 coppie (1 solo girone)
- 4 coppie (1 solo girone)

Nei casi da 12 a 16 coppie si costituiscono 4 gironi e si qualificano le prime 2 di ogni girone che disputano quarti di finale incrociati: 1 A – 2 B; 1 B – 2 A; 1 C – 2 D; 1 D – 2 C;

In caso di parità per definire le posizioni si guarda in primis lo scontro diretto, in caso di più squadre a pari punti la classifica avulsa. In caso di parità vale la differenza set, quindi chi ha vinto più set, quindi la differenza gol ed infine chi ha segnato più gol. In caso di parità ulteriore deciderà la monetina.

Le vincenti disputano le semifinali, e quindi le perdenti giocano per il 3° posto e le vincenti per il 1° posto.

I posti dal 5° all'8° posto sono assegnati in funzione dell'andamento della sconfitte nei quarti di finale. Migliori sono riconosciute quelle che hanno perso 2-1. In caso di situazioni di parità valgono la differenza reti tra i gol segnati e subiti nel quarto di finale. In caso di parità chi ha segnato più gol nel quarto di finale e quindi la monetina.

Nel caso di 3 gironi, vengono ammesse le prime due classificate per girone che costituiscono due nuovi gironi da tre e si qualificano le prime 2 di ogni girone che disputano semifinali incrociate: la prima del girone 1 contro la seconda del girone 2 e la prima del girone 2 contro la seconda del girone 1.

Alle due terze classificate dei gironi vengono assegnati il 5° e 6° posto in base ai punti realizzati nei rispettivi gironi. In caso di parità vale la differenza set, quindi chi ha vinto più set, quindi la differenza gol ed infine chi ha segnato più gol. In caso di parità ulteriore deciderà la monetina.

Il 7°-8° posto viene assegnato alle migliori terze classificate nei gironi eliminatori in base ai punti realizzati nei rispettivi gironi. In caso di parità vale la differenza set, quindi chi ha vinto più set ed ancora la differenza gol ed in caso di ulteriore parità chi ha segnato più gol e successivamente deciderà la monetina.

Nei casi di 8-7-6 coppie si costituiscono 2 gironi da quattro coppie e si qualificano le prime 2 di ogni girone che disputano semifinali incrociate: la prima del girone 1 contro la seconda del girone 2 e la prima del girone 2 contro la seconda del girone 1.

Le vincenti disputano la finale, le perdenti giocano per il 3° posto.

In caso di parità per definire le posizioni si guarda in primis lo scontro diretto, in caso di più squadre a pari punti la classifica avulsa. In caso di parità vale la differenza set, quindi chi ha vinto più set, quindi la differenza gol ed infine chi ha segnato più gol. In caso di parità ulteriore deciderà la monetina.

Le vincenti disputano le semifinali, e quindi le perdenti giocano per il 3° posto e le vincenti per il 1° posto.

Alle due terze classificate dei gironi vengono assegnati il 5° e 6° posto in base ai punti realizzati nei rispettivi gironi. In caso di parità vale la differenza set, quindi chi ha vinto più set, quindi la differenza gol ed infine chi ha segnato più gol. In caso di parità ulteriore deciderà la monetina.

Stessa procedura sarà adottata con le quarte dei due gironi per definire il 7° e l'8° posto.

Nel caso di 5-4 coppie si disputa un solo girone in cui le coppie s'incontrano tra loro una sola volta.

Le prime due disputano la finale, le terze e quarte la finale per il 3° posto.

Le altre regole restano inalterate.

Con tre/due coppie la decisione sarà presa collegialmente all'atto del sorteggio.

Nel caso in cui invece il numero di coppie partecipanti dovesse essere maggiore di 16, nei giorni precedenti alla manifestazioni si provvederà ad adattare il regolamento al numero di coppie partecipanti.

Coppie della stessa società non possono essere inserite nello stesso girone eliminatorio, ma potranno incontrarsi dai quarti di finale in poi.

**Le partite si disputano al meglio dei tre set. Ogni set si disputa con 11 palline e devono essere giocate tutte le palline. In caso di 2-0 non si gioca il terzo set.**

Si assegnano 3 punti per la vittoria per 2-0, 2 punti per la vittoria per 2-1, 1 punto per la sconfitta 1-2, nessun punto per la sconfitta per 0-2.

Con il termine "set" si è indicata una frazione di partita; pertanto la partita può essere disputata con 2 o 3 set.

Per le regole non espressamente indicate si adotta il Regolamento FEDERALE.

## **Bocce**

Se al torneo di bocce partecipano 8 coppie (1 per ciascuna società), la gara si svolgerà con il sistema poule.

Se il numero delle formazioni sarà superiore o inferiore alle 8 coppie, il torneo verrà adattato in base alle formazioni iscritte.

Qui di sotto sono evidenziati i regolamenti per il poule:

Le formazioni che vincono due partite vanno direttamente in semifinale, le formazioni che perdono 2 partite sono eliminate. Le formazioni che perdono 1 partita vanno al recupero, chi vince il recupero va in semifinale, chi perde viene eliminato. Le semifinali vengono disputate dalle 2 formazioni dello stesso girone, senza incrociare i gironi.

Le vincenti giocano per il primo posto, le perdenti per il terzo posto.

Le partite si svolgeranno agli 11 punti (tempo massimo 1 h 30 minuti), tranne le finali che si giocano ai 13 punti con lo stesso tempo massimo.

Alle due squadre eliminate nei recuperi vengono assegnati il 5° e 6° posto in base alla differenza punti con cui hanno perso la partita di recupero. In caso di parità vale la differenza punti di tutte le partite disputate, in caso di ulteriore parità decide la monetina.

Alle due squadre eliminate subito (2 partite perse) vengono assegnati il 7° e l'8° posto, in base alla differenza punti delle due partite disputate, in caso di ulteriore parità decide la monetina.

Qualora le coppie fossero in numero inferiore (7 o 6), saranno assegnate partite vinte senza giocare.

Qualora le squadre fossero 3-4-5, si svolgerà un girone all'italiana.

Per le regole non espressamente indicate si adotta il Regolamento FIB.

### **Scopone**

Per quanto concerne la determinazione dei gironi e la composizione delle semifinali nei diversi casi che si possono generare al variare del numero di squadre partecipanti al torneo di Tennis, vale quanto sopra esplicitato nei "Principi Generali per la suddivisione delle squadre in gironi e la composizione delle semifinali",

In caso di parità per definire le posizioni si guarda in primis lo scontro diretto, in caso di più squadre a pari punti la classifica avulsa. In caso di parità vale la differenza punti, in caso di ulteriore parità chi ha fatto più punti, quindi in caso di parità ulteriore deciderà la monetina. Le vincenti disputano la finale, le perdenti giocano per il 3° posto.

Per definire i posti dal quinto in poi si disputeranno i playoff.

In caso di otto squadre la quarta classificata del girone 1 scontrerà la terza classificata del girone 2 e la terza classificata del girone 1 incontrerà la quarta del girone 2 e dagli scontri così disputati si definiranno la finale per il quinto ed il settimo posto.

Se le squadre iscritte al torneo risultano essere 7, si disputerà un triangolare tra le tre squadre escluse dalle semifinali ed in caso di arrivo in parità verrà premiata la squadra meglio classificata nel girone iniziale.

Se infine le squadre iscritte risulteranno essere 6, si disputerà una finale per il quinto posto tra le ultime due classificate.

Per ogni partita, sono assegnati due punti alla squadra vincente, nessun punto alla perdente.

Si gioca in 4 giocatori (2 coppie) con un mazzo di regionali da 40 carte.

Decisione di mazziere, a coppia si tira una carta, il valore della carta estratta assume il valore del punteggio al gioco della scopa.

Il mazziere distribuisce 9 (nove) carte a ciascun giocatore, iniziando da quello alla propria destra e procedendo in senso antiorario. (Le carte possono essere distribuite a tre giri da tre oppure due giri uno da cinque e uno da quattro) è lasciato spazio al mazziere di decidere quando mettere le 4 carte per terra, le quali possono essere messe singolarmente o coppie da due oppure tutte e quattro insieme. Le carte posate sul tavolo devono essere tutte coperte, sarà cura del mazziere scoprire le 4 carte alla fine della distribuzione del mazzo. Nel caso che ci siano 3 o 4 dieci nelle carte girate a terra, si ridanno le carte.

Nel caso che la somma delle 4 carte girate sia inferiore o uguale al punteggio di dieci viene rifatta la distribuzione delle carte.

Ciascun giocatore a turno gioca una carta: il primo a giocare è il giocatore a destra del mazziere, gli altri seguono in senso antiorario fino ad esaurimento delle carte.

Prima di distribuire le carte, il mazziere fa "tagliare" il mazzo dal giocatore alla propria sinistra.

Se la carta giocata è di valore uguale a quello di una carta, o alla somma dei valori di più carte che si trovano sul tavolo, il giocatore prende la carta da lui giocata e quella o quelle di valore corrispondente, e le pone coperte in un mazzetto di fronte a sé; altrimenti lascia la carta sul tavolo.

Se un giocatore prende tutte le carte che si trovano sul tavolo, realizza una "scopa": questa vale un punto.

Per contrassegnare la scopa effettuata, il giocatore pone nel mazzetto delle sue prese una carta scoperta e la mette di traverso alle altre.

Al termine della mano, tutte le carte eventualmente rimaste sul tavolo vengono prese dal giocatore che ha preso per ultimo. Se il giocatore che gioca l'ultima carta prende con essa tutte le carte rimaste, questa non vale come scopa.

#### Punteggi delle carte

Al termine di ogni mano viene calcolato il punteggio ottenuto da ciascuna coppia di giocatori nel seguente modo, assegnando i 4 punti di "mazzo" dati da:

- la coppia che ha preso più carte ottiene un punto. Se vi è un pari merito, questo punto non viene assegnato.
- la coppia che ha preso più carte del seme di quadri (carte francesi) o denari (carte italiane) ottiene un punto. Se vi è un pari merito, questo punto non viene assegnato.
- la coppia di giocatori che vince la "primiera" ottiene un punto. La primiera si calcola nel seguente modo: il sette vale 21 punti, il sei vale 18 punti, l'asso ne vale 16, il cinque ne vale 15, il quattro 14 punti, il tre 13 punti, il due 12 punti, le figure 10 punti. Ciascuna coppia somma i punti di una sola carta per ciascun seme, tra quelle che ha preso. Vince la primiera chi totalizza il punteggio più alto. Se vi è un pari merito (per esempio se ciascuna coppia ha preso due sette e i sei degli altri due semi), questo punto non viene assegnato.
- la coppia che ha preso il sette di quadri o di denari (chiamato "sette bello") ottiene un punto.

Inoltre vengono assegnati i seguenti punti:

- ogni scopa effettuata durante la mano vale un punto.

**I punti ottenuti in ogni mano vengono sommati a quelli ottenuti nelle mani precedenti; la partita è vinta dalla coppia di giocatori che per primo raggiunge o supera 21 punti. Se le due coppie raggiungono o superano i 21 punti nella stessa mano, vince chi ha raggiunto il punteggio più alto. Se vi è un pari merito, si giocano una o più mani di spareggio, finché la parità non è rotta.**

### **Pinnacola**

Per quanto concerne la determinazione dei gironi e la composizione delle semifinali nei diversi casi che si possono generare al variare del numero di squadre partecipanti al torneo di Tennis, vale quanto sopra esplicitato nei "Principi Generali per la suddivisione delle squadre in gironi e la composizione delle semifinali",

In caso di parità per definire le posizioni si guarda in primis lo scontro diretto, in caso di più squadre a pari punti la classifica avulsa. In caso di parità vale la differenza punti, in caso di ulteriore parità chi ha fatto più punti, quindi in caso di parità ulteriore deciderà la monetina. Le vincenti disputano la finale, le perdenti giocano per il 3° posto.

Per definire i posti dal quinto in poi si disputeranno i playoff.

In caso di otto squadre la quarta classificata del girone 1 sconterà la terza classificata del girone 2 e la terza classificata del girone 1 incontrerà la quarta del girone 2 e dagli scontri così disputati si definiranno la finale per il quinto ed il settimo posto.

Se le squadre iscritte al torneo risultano essere 7, si disputerà un triangolare tra le tre squadre escluse dalle semifinali ed in caso di arrivo in parità verrà premiata la squadra meglio classificata nel girone iniziale.

Se infine le squadre iscritte risulteranno essere 6, si disputerà una finale per il quinto posto tra le ultime due classificate.

Per ogni partita, sono assegnati due punti alla squadra vincente, nessun punto alla perdente.

La pinnacola si gioca con 2 mazzi di 52 carte francesi più joker, a coppie contrapposte. Il mazziere della prima mano viene scelto con carta più alta (l'asso vale 1, il re vale 13). Il mazziere distribuisce 13 carte coperte per ciascuno ed il resto del mazzo si mette al centro e si scopre la prima carta. Ogni giocatore a turno deve pescare una carta dal mazzo o dal pozzo (dal pozzo soltanto se ha già calato almeno una combinazione di tre carte), inserirla fra quelle che ha in mano, eventualmente calare una o più combinazioni e infine scartare una carta scoperta.

La prima carta scoperta dopo la smazzata iniziale, se presa, deve essere calata.

A pinnacola è sufficiente che uno dei 2 giocatori della coppia cali almeno un tris per permettere al compagno di gioco di attaccare le carte o raccogliere dal pozzo. Lo scopo è di fare più punti possibile attraverso le carte e le combinazioni di maggior valore. Se il giocatore ha una o più combinazioni in mano, può decidere di calarle quando vuole, anche alla prima mano (le combinazioni possono essere: scale con un minimo di tre carte; tris o poker di carte uguali con diverso seme). Le carte scartate vanno poste in fila e non in pila, per dar modo di poter prendere dal pozzo qualsiasi carta scartata dagli altri. Nel prendere una carta dal pozzo che non sia quella appena scartata, si dovranno prendere anche tutte le altre carte scartate dopo di essa con l'obbligo di formare la combinazione solo con la prima carta e metterla a terra. Qualora tra gli scarti si trovino due carte identiche (es. due fanti di fiori) è obbligatorio prendere quella scartata più recente a meno che si calino in terra entrambe. È possibile sostituire i jolly a terra (sia i propri che quelli degli avversari) con l'obbligo di fare una combinazione con essi e metterli a terra subito. La mano finisce quando un giocatore ha chiuso, cioè non ha più carte in mano: questi deve contare i punti delle carte sul tavolo, sue e del partner, sottraendo il valore in punti delle carte rimaste al suo partner. La chiusura vale 100 punti.

Per chiudere è necessario aver calato una pinnacola (scala di almeno 7 carte consecutive priva di jolly, le carte oltre le 7 consecutive possono anche essere "sporcate" da jolly) ed un poker (anch'esso privo di jolly a meno che sia un poker di jolly).

Quando finisce il mazzo di carte da pescare, il giocatore che preleva l'ultima carta, sviluppa il suo gioco e sul suo scarto finisce la partita; in questo caso non vengono conteggiati i 100 punti della chiusura. La presa delle carte scoperte in tavola, può essere fatta una sola volta dal giocatore durante il suo turno di gioco. Non è ammessa la chiusura in prima mano.

Lo scarto deve avvenire entro 1 minuto dall'avvio del singolo turno di gioco, ovvero dallo scarto del giocatore precedente.

I punti in mano al termine della partita costituiscono penalità.

I due avversari devono contare i punti delle carte sul tavolo e sottrarre i punti delle carte che hanno in mano. I poker raddoppiano il proprio valore come le scale composte da 7 carte ed oltre se prive di jolly. Si può anche chiudere in mano, formando con le 13 carte combinazioni che si calano in un colpo solo. Se un giocatore 'chiude in mano' raddoppia i punti delle carte che ha messo sul tavolo e ottiene 200 punti in più. Se il suo compagno ha aperto, raddoppia i punti delle carte sul tavolo; se non ha aperto, paga una penale di 100 punti. Ciascuno degli avversari, se ha aperto, calcola i punti normalmente, se non ha aperto, paga una penale di 200 punti. **Vince la coppia che raggiunge per prima 800 punti nei turni eliminatori e 1500 nelle semifinali e nelle finali.**

#### Conteggio dei punti

Le carte da 2 a 5 valgono 5. Le carte da 6 a 10 valgono 10. Le J Q e K valgono 10. Gli assi valgono 15. I jolly valgono 25.

I poker e le pinnacole raddoppiano il proprio punteggio.

Il poker di jolly vale 400 punti (bisogna calare i 4 jolly tutti in una volta); la scala da 7 o più carte senza jolly è pinnacola e i punti delle carte raddoppiano (basta una serie continua di 7 carte senza jolly); Le pinnacole (scale) raddoppiano il proprio punteggio per la parte composta da almeno 7 carte non “sporcata” da jolly. Se alla pinnacola si aggiungono carte contenenti jolly, la parte “sporcata” non sarà raddoppiata.

La scala completa da asso ad asso vale 700 punti.

Il giocatore che con parole, gesti e segnalazioni influenza il gioco, viene penalizzato di 100 punti.

Il conteggio dei punteggi e delle carte rimaste viene effettuato sotto il controllo dei 4 giocatori.

#### **Tiro con l'arco**

Al torneo partecipano al massimo 8 squadre, composte da un minimo di 1 (per far partecipare tutte le squadre) ad un massimo di 5 arcieri ciascuna (per le discipline arco olimpico, arco compound, arco nudo, longbow ed istintivo).

Altre regole:

- Distanza 18 mt; bersagli dei 18 mt indoor;
- No tempo cronometrato, no semaforo , no arbitro
- 20 volée di 3 frecce.
- Si sommano i punteggi dei migliori archi: olimpico, compound, nudo, longbow ed istintivo di ogni squadra
- Tirano in linea 2 o 3 squadre
- In caso di pareggio di punteggio si tirerà 1 freccia
- In caso contestazione valutazione punteggio, varrà il giudizio delle rimanenti squadre

Per le società che intendono partecipare con 1 o 2 iscritti, ma mancano di tre iscritti per entrare in classifica, si adotterà la seguente soluzione. Al termine di ciascuna delle venti volée, saranno estratti a favore delle società carenti di partecipanti (1-2 arcieri), i punteggi più bassi degli arcieri in 15

esuberano (se ce ne saranno) delle altre società partecipanti, al fine di far raggiungere anche alle società con 1 o 2 partecipanti, i cinque punteggi.

Per ogni disciplina i punti saranno assegnati nel seguente modo:

10 punti alla squadra prima classificata, 8 punti alla seconda, 6 punti alla terza, 5 punti alla quarta, 4 alla quinta, 3 alla sesta, 2 alla settima 1 alla ottava.

Per la classifica finale, i punti saranno assegnati come nelle altre specialità:

**13 punti alla squadra prima classificata, 10 punti alla seconda, 8 punti alla terza, 6 punti alla quarta, 4 alla quinta, 3 alla sesta, 2 alla settima 1 alla ottava.**

Ci saranno a disposizione tre archi scuola a partire da 1 ora prima della gara.

## **Ballo**

Ogni squadra dovrà presentare massimo tre coppie (uomo – donna) distinte.

Ad ogni disciplina partecipa una sola coppia per squadra. Sarà ammessa la partecipazione della stessa coppia in più discipline. Non ci sarà limite di età.

Non saranno ammesse alla gara persone che hanno il titolo (o la funzione) di maestro o istruttore di ballo.

Le discipline di ballo saranno le seguenti: **Bachata, Salsa, Valzer Lento, Mazurca, Tango.**

Ogni squadra compilerà una lista, con i nomi dei partecipanti che gareggeranno per ciascuna disciplina, da consegnare alla Giuria prima dell'inizio della gara.

Il cavaliere dovrà indossare la maglietta della squadra (o in mancanza indosserà maglia/camicia in colore sociale di squadra).

Tutte le discipline saranno precedute da uno/due brani in tema per il riscaldamento e la consapevolezza dello spazio disponibile.

A ogni coppia verrà assegnato un numero, utile al riconoscimento della stessa in sede di voto.

La Giuria sarà composta da 5 intenditori: **il loro giudizio sarà insindacabile.**

Ad ogni disciplina sarà assegnato il seguente punteggio: la prima classificata si aggiudicherà 10 punti, la seconda 8, la terza 6, la quarta 5, la quinta 4, la sesta 3, la settima 2, l'ottava 1.

La classifica finale si otterrà sommando i punti ottenuti nelle singole discipline. Naturalmente, ai fini della classifica complessiva di società, i punti saranno assegnati come per tutte le altre specialità e cioè: **13 punti alla squadra prima classificata, 10 punti alla seconda, 8 punti alla terza, 6 punti alla quarta, 4 alla quinta, 3 alla sesta, 2 alla settima 1 alla ottava.**

## **Scacchi**

Ogni squadra è formata da almeno due giocatori, fino al massimo di sei.

Possono partecipare giocatori fino alla categoria terza nazionale inclusa (1500-1599 ELO).

Le squadre saranno suddivise in gironi (o girone unico) a seconda del numero di squadre partecipanti. Tutti i giocatori della squadra devono disputare almeno una partita.

Al torneo di Scacchi partecipano al massimo 8 squadre, suddivise in 2 gironi di 4 squadre ciascuno.

Qualora le squadre fossero in numero inferiore si procederà nel modo seguente:

- 7 squadre (2 gironi, di cui 1 di tre squadre e l'altro di 4 squadre)
- 6 squadre (2 gironi, entrambi composti da tre squadre)
- 5 squadre (1 solo girone)
- 4 squadre (1 solo girone)

Con tre/due squadre la decisione sarà presa collegialmente all'atto del sorteggio.

Al termine degli incontri eliminatori, nei casi di 8-7-6 squadre si costituiscono 2 gironi da quattro/tre squadre e si qualificano le prime 2 di ogni girone che disputano semifinali incrociate: la prima del girone 1 contro la seconda del girone 2 e la prima del girone 2 contro la seconda del girone 1. Le vincenti delle semifinali disputano la finale, le perdenti giocano per il 3° posto.

Alle due terze classificate dei gironi vengono assegnati il 5° e 6° posto in base ai punti realizzati nei rispettivi gironi. In caso di parità vale la monetina.

Stessa procedura sarà adottata con le quarte dei due gironi per definire il 7° e l'8° posto.

Nel caso di sette squadre, la quarta del girone da quattro è automaticamente settima e per le due terze classificate del girone vale quanto detto sopra.

Nel caso di 5-4 squadre si disputa un solo girone in cui tutte le squadre s'incontrano tra loro una sola volta.

Le prime due disputano la finale, le terze e quarte la finale per il 3° posto.

Ogni incontro prevede due partite, con la partecipazione quindi di due giocatori per squadra, uno per scacchiera.

All'inizio dell'incontro verrà eseguito il sorteggio per determinare gli accoppiamenti e su quale delle due scacchiere si avrà il Bianco (sull'altra si avrà il Nero).

Il tempo di riflessione sarà di un'ora a testa più cinque secondi di incremento a mossa, a partire dalla prima mossa.

Per ogni partita, verrà assegnato 1 punto in caso di vittoria, 0 per la sconfitta e ½ per il pareggio.

In caso di parità al termine delle due partite, si disputerà l'armageddon, con sorteggio dei colori, tra i soli giocatori che hanno partecipato a quell'incontro. Saranno dati 5 minuti al Bianco con obbligo di vittoria e 4 minuti al nero.

La classifica si formerà assegnando 3 punti alla squadra vincente, ove non vi è stata la necessità dell'armageddon, 2 punti se la squadra sarà vincente con partita armageddon, 1 alla perdente con partita armageddon, 0 alla perdente senza ricorso alla partita armageddon.

Naturalmente, ai fini della classifica complessiva di società, i punti saranno assegnati come per tutte le altre specialità e cioè: **13 punti alla squadra prima classificata, 10 punti alla seconda, 8 punti alla terza, 6 punti alla quarta, 4 alla quinta, 3 alla sesta, 2 alla settima 1 alla ottava.**

### **Running**

Numero iscritti massimo di partecipanti per ciascun Cral sarà di 10.

Punteggio secondo i partecipanti e l'ordine di classifica (es. 100 partecipanti – 1° arrivato 100 punti, ultimo arrivato 1 punto).

Bonus per partecipazione di squadra. 2 punti per ciascun partecipante legato alla numerosità del gruppo (es. 7 partecipanti 14 punti) .

In caso di parità di punti varranno le migliori posizioni in classifica generale.

Ogni squadra compilerà una lista, con i nomi dei partecipanti che gareggeranno alla gara da consegnare alla Giuria prima dell'inizio della gara.

Per l'assegnazione dei punteggi per la classifica finale vale la regola generale per ciascun torneo (solo nel caso fino a 8 squadre):

**13 punti alla squadra prima classificata, 10 punti alla seconda, 8 punti alla terza, 6 punti alla quarta, 4 alla quinta, 3 alla sesta, 2 alla settima 1 alla ottava.**