

# “CIRCOLARE UFFICIALE TORNEO DEI RIONI 2024” - n. 1

Ultima modifica: 24 luglio 2024

Si allegano alla suddetta circolare i regolamenti sportivi delle varie discipline previste nella competizione e il modulo d'iscrizione ufficiale al “Torneo dei Rioni 2024” (ulteriore file).

**Art. 1** Si definisce la quota di iscrizione in 10 euro per partecipanti maggiorenni, 10 per partecipanti minorenni. Le quote di iscrizione dovranno essere consegnate al Capo-Rione di riferimento entro la data definita nel Regolamento generale.

**Art. 2** Si impone la partecipazione di ogni iscritto ad un massimo di due sport, da indicare nel modulo d'iscrizione. I casi particolari, in accordo con i Capi-Rione, verranno valutati dalla Giuria del “Torneo dei Rioni 2024”. Si consiglia la consegna della copia del documento di identità al momento dell'iscrizione.

	REGOLAMENTO 3vs3 BASKET
Partecipanti	3 giocatori per squadra in campo (per un max consigliabile di 6). La squadra può partecipare anche con due elementi all'attivo, qualora dovesse registrare espulsioni e/o squalifiche. Non sono previste obbligatoriamente quote di genere.
Struttura	2 gironi da 4 squadre solo andata, le prime 2 classificate accederanno alla fase finale.
Tempo	15 minuti. La partita termina entro i 15 minuti nel momento in cui una squadra raggiunge i 31 punti realizzati. In caso di arrivo in parità è previsto un overtime di 5 minuti, fino a quando una squadra supera l'altra al termine del tempo di gioco, o raggiunge i 31 punti realizzati.
Punteggio	Tiro da 3=3 punti, tiro da 2=2 punti, tiro libero=1 punto.
Qualificazione	Le prime due classificate per girone (solo andata) accedono alle fasi finali (1A-2B e 2A-1B).
Modello 3vs3	Modello 3x3: possesso alternato ad ogni canestro. Chi subisce il canestro deve recuperare il pallone e uscire dall'area dei tre punti.
Punti in classifica	Nella fase a girone sono previsti 2 punti in classifica per la vittoria, 0 per la sconfitta. In caso di arrivo a pari punti, si seguirà il seguente criterio per la definizione della classifica: <ul style="list-style-type: none"><li>- 1. Scontri diretti</li><li>- 2. Differenza canestri</li><li>- 3. Canestri realizzati</li><li>- 4. Canestri subiti</li></ul> Nella fase finale sono previsti scontri diretti.
Gioco	La squadra che conquista il rimbalzo difensivo deve uscire al di fuori dell'area dei 3 punti, per poter poi attaccare. Il primo

	<p>possesso è assegnato alla squadra che segnerà un tiro libero in più dell'avversario. Al compimento del quarto fallo di squadra sono previsti due tiri liberi (tre in caso di fallo su tiro da tre). In caso di fallo su tiro, qualora non sia stata raggiunta ancora la quota "bonus", c'è un libero supplementare (due in caso di fallo su tiro da tre). L'arbitro può sanzionare falli tecnici e falli antisportivi: nel caso di due sanzioni (tecnici o antisportivi) comminate ad un medesimo giocatore, il giocatore è espulso (vale anche tecnico+antisportivo). Nel caso di antisportivo sono previsti un libero e possesso per la squadra che ha subito il fallo. In caso di bonus i tiri liberi si accumulano. Nel caso di fallo tecnico viene assegnato il canonico possesso, a meno che non sia stata raggiunta la quota bonus.</p>
Varie	È prevista la designazione di un capitano per ogni squadra.

	<b>CALCIO A 5</b>
Partecipanti	<p>5 giocatori in campo (per un max consigliabile di 10)  4 giocatori di movimento + 1 portiere  Non sono previste obbligatoriamente quote di genere.</p>
Struttura	2 gironi da 4 squadre solo andata. Le prime 2 classificate accederanno alla fase finale.
Tempo	2 tempi da 20 minuti.
Punteggio	1 goal=1 punto.
Qualificazione	Le prime due classificate per girone accedono alle fase finali (1A-2B e 2A-1B).
Punti in classifica	<p>Nella fase a girone sono previsti 3 punti in classifica per la vittoria, 1 per il pareggio, 0 per la sconfitta. In caso di arrivo a pari punti, si seguirà il seguente criterio per la definizione della classifica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1. Scontri diretti</li> <li>- 2. Differenza goal</li> <li>- 3. Goal realizzati</li> <li>- 4. Goal subiti</li> </ul> <p>Nella fase finale sono previsti scontri diretti.</p>
Gioco	<p>Gioco del calcio 5vs5 standard.  Non sono previsti provvedimenti per numero di falli.  Sostituzioni libere durante il gioco.  Retropassaggio al portiere consentito senza che quest'ultimo prenda il pallone con le mani  Falli laterali: palla rimessa in gioco con i piedi</p>

	Cartellini: giallo; rosso (esclusione del calciatore per l'intera durata della partita). La squadra che riceve il cartellino rosso gioca con l'uomo in meno per 5 minuti.
Varie	È prevista la designazione di un capitano per ogni squadra.

	<b>PALLAVOLO</b>
Struttura e Partecipanti	6 giocatori in campo (di cui almeno 2 donne obbligatoriamente), per un max (consigliabile) di 12 comprese le riserve. Altezza rete: 2,30 m.
Struttura	2 gironi da 4 squadre solo andata, Le prime due classificate accederanno alla fase finale (1A-2B e 2A-1B).
Tempo di gioco	La partita termina nel momento in cui una squadra raggiunge 2 set su 3.
Punteggio	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. VINCERE UN SET: Un set è vinto dalla squadra che per prima consegue 15 punti con uno scarto di almeno due punti. In caso di 14 punti pari, il gioco continua fino a conseguire lo scarto di due punti (16-14;17-15; ...).</li> <li>2. VINCERE LA GARA: Gli incontri si giocano al limite di due set su tre ad eccezione delle semi-finali e finali che si giocano al limite di tre set su cinque. La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica rispettivamente due e tre set.</li> </ol>
Punti in classifica	<p>Si aggiudica la vittoria della partita la squadra che per prima vince 2 set.</p> <p>Le partite quindi potranno finire con un risultato di 2-0 o 2-1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 punti per coloro che vincono la partita 2-0; 0 punti per chi perde;</li> <li>- 2 punti per coloro che vincono la partita 2-1; 1 punto per chi perde;</li> </ul>
Gioco	<p>La squadra che parte con il possesso di palla è la squadra al servizio, mentre l'altra è la squadra in ricezione. Il giocatore di zona 1 della squadra al servizio si porta dietro la linea di fondocampo effettuando il servizio: la palla deve oltrepassare la rete e giungere nel campo avversario.</p> <p>L'azione continua fino al conseguimento del punto da parte di una delle due squadre.</p> <p>Se il punto è assegnato alla squadra già al servizio, questa continua a servire.</p> <p>Se la squadra in ricezione vince l'azione, conquista oltre al punto anche il diritto a servire e i suoi giocatori ruotano di una posizione in senso orario. (<u>Far rispettare la rotazione</u>).</p>

	<p><b>SONO FALLI:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il tocco della rete con qualsiasi parte del corpo;</li> <li>2. Non si può entrare con tutto il piede al di là della linea invadendo il campo avversario;</li> <li>3. In battuta non si può toccare la linea di fondo campo con il piede.</li> <li>4. Il campo è diviso da una linea che delimita i giocatori di prima linea ( 3 metri) da quelli della seconda linea (6metri). I giocatori che si trovano nei 6 metri, non possono attaccare la palla nei 3 metri perché comporterebbe un fallo.</li> </ol>
Varie	<p>È prevista la designazione di un capitano per ogni squadra</p> <p><b>Casi particolari:</b>  In caso di parità in classifica tra due squadre varrà il risultato dello scontro diretto.  In caso di parità tra più squadre verrà preso in considerazione il quoziente set e in caso di ulteriore parità il quoziente punti.</p>

	<b>PING PONG</b>
Struttura	<p>Il torneo si compone di 3 fasi: fase eliminatoria, fase gironi, finali.</p> <p>Possono iscriversi al torneo n.2 giocatori per ogni rione.</p> <p>Durante la fase eliminatoria ogni giocatore sfida il suo compagno di rione in modalità 1 vs 1, ed il vincente tra i due va a rappresentare il proprio rione nella fase a gironi (cui accedono quindi n.8 giocatori, uno per rione, che vanno a comporre due gironi da 4). Si qualificano per la semifinale i primi due giocatori di ogni girone, che si sfideranno con modalità 1A-2B e 2A-1B.</p>
Punteggio	<p>Fasi eliminatorie: 1 vs 1 al meglio dei 3 match (vince il match chi arriva prima a 21 punti).</p> <p>Fase gironi: girone all'italiana andata/ritorno con 4 giocatori per girone che si sfidano in partite secche a 21 punti (In caso di pari punti si conterranno Scontri diretti/differenza punti/ punti fatti/ punti subiti/ fairplay).</p> <p>Fasi finali: semifinali e finali si giocano in modalità 1 vs 1 al meglio dei 3 match, con vittoria match a 21 punti.</p>
Specifiche sul punteggio e modalità di gara	<p>Le fasi eliminatorie e fasi finali si giocano in modalità 3 match, le fasi a gironi si giocano in modalità partita secca,</p>

	ma il girone prevede andata e ritorno.
Qualificazione	Le fasi eliminatorie non conferiscono punti ai rioni, in quanto semplici qualificazioni inter-rionali. Accede al torneo a gironi solo il giocatore che vince la sfida inter-rionale.
Punti e modalità di gioco	Tutti i match sono a 21 punti, con cambio battute ogni 5 punti e supplemento a 22 in caso di parità 20 a 20.

	<b>BILIARDINO</b>
Struttura	<p>Il torneo si compone di 3 fasi: fase eliminatoria, fase gironi, finali.</p> <p>Possono iscriversi al torneo n.2 coppie per ogni rione.</p> <p>Durante la fase eliminatoria ogni coppia sfida l'eventuale altra coppia iscritta per il proprio rione in modalità vincita-rivincita(3 match secchi a 11 punti) le fasi eliminatorie verranno fatte nei giorni prima dell'inizio del torneo (organizzate dal caporione).</p> <p>La coppia vincente tra le due va a rappresentare il proprio rione nella fase a gironi (cui accedono quindi n.8 coppie, una per rione, che vanno a comporre due gironi da 4 coppie). Si qualificano per la semifinale le prime due coppie di ogni girone (In caso di pari punti si conteranno Scontri diretti/differenza reti/ reti fatti/ reti subiti/ fairplay)., che si sfideranno nelle fasi finali con modalità 1A-2B e 2A-1B.</p>
Punteggio e qualificazione	Fasi eliminatorie e Finali si giocano in modalità 3 match, fasi a gironi si giocano in modalità partita secca, con girone di andata e ritorno. Le fasi eliminatorie non conferiscono punti ai rioni(in quanto semplici qualificazioni inter-rionali). Accede ai gironi solo la coppia che vince la sfida inter-rionale.
Punti	<p>Tutti i match sono a 11 punti, con prima palla battuta a centro e palle successive battute dalla difesa della squadra che ha subito l'ultimo goal.</p> <p>In caso di 10 a 10 si va ad oltranza a 12 o più, fino a che una delle 2 squadre non riesce a vincere con 2 punti di vantaggio.</p>

	<b>SCACCHI</b>
Struttura e punteggio	<p>Torneo a squadre composte da 4 persone a squadra. Si può comunque giocare una partita con 3 scacchisti ma partendo già dal risultato di 0-1 per la squadra avversaria che ha 4 scacchisti.</p> <p>Torneo all'italiana con girone unico da 8 squadre. In ogni match 4 persone di un rione sfidano le 4 persone dell'altro rione. Il rione che vince la sfida si aggiudica 2 punti in classifica, il rione che pareggia si aggiudica 1 punto in</p>

	classifica.
Tempo	Tempo di riflessione: 12 min a testa per ogni partita.
Qualificazione	Girone unico all'italiana

	<b>BURRACO</b>
Struttura	Previste 4 coppie per rione.
Punteggio	Al termine del torneo si designa la classifica finale
Gioco	Il regolamento del gioco viene illustrato sul momento da un arbitro preposto.

	<b>BOCCE</b>
Struttura	Sono previsti due gironi da 4 squadre. Ogni squadra verrà composta da una coppia. Se dovessero iscriversi più coppie per rione saranno previste le fasi eliminatorie che verranno fatte nei giorni prima dell'inizio del torneo (organizzate dal caporione).
Tempo e punteggio	Fasi eliminatorie: 1 vs 1 al meglio dei 3 match (vince il match chi arriva prima a 21 punti). Le fasi eliminatorie verranno fatte nei giorni prima dell'inizio del torneo (organizzate dal caporione). Fase gironi: girone all'italiana solo andata con 4 giocatori per girone che si sfidano in partite secche a 21 punti (tot. 6 partite a giocatore). Fasi finali: semifinali e finali si giocano in modalità 1 vs 1 al meglio dei 3 match, con vittoria match a 21 punti.
Qualificazione	Le fasi eliminatorie non conferiscono punti ai rioni, in quanto semplici qualificazioni inter-rionali. Accede al torneo a gironi solo la coppia che vince la sfida inter-rionale. Accedono alla fase finale le prime due coppie di ogni girone.

	<b>PODISTICA</b>
Struttura	La prova è organizzata secondo la modalità "staffetta". Sono previsti cinque partecipanti per ogni rione, senza quote di genere, che percorreranno per due volte il giro completo di via Sara Librando.
Partenza	La partenza verrà effettuata una volta che i primi partecipanti di ciascun rione si saranno posizionati sulla linea di

	partenza.
Passaggio del testimone	Il passaggio del testimone dovrà avvenire all'interno dell'area evidenziata situata di fronte all'ingresso del Centro Sociale, coincidente con l'arrivo e la fine della gara.
Comunicazione ordine di partenza	Ciascun capitano dovrà comunicare i partecipanti alla competizione, indicando l'ordine con cui partiranno affinché venga tenuto conto dei passaggi al traguardo.
Regole	Il percorso dovrà essere rispettato per la sua intera lunghezza, senza scorciatoie; eventuali casi saranno al vaglio della Giuria.
Gioco	È prevista la designazione di un capitano per ciascun rione.

## TENNIS

- **Fase a gironi:** due gironi composti da 4 rioni ognuno. Partite da svolgersi nella settimana precedente al TDR (22-27 Luglio) presso circolo tennis Carmiano. Superano i gironi i primi due rioni classificati per girone A e girone B.
- **Modalità squadre:** ogni rione deve presentare Un doppio misto (uomo/donna), con possibilità di iscrivere in squadra un minimo di 2 giocatori , schierando per ogni partita un doppio a scelta in caso di più iscritti.
- Partita: ogni singolo match è composto da 2 set da 4 game, in caso di parità es. 3-3 si effettua il tiebreak fino a 7 . È previsto il killer point in caso di parità di punteggio (es.40-40). In caso di un set a testa si procederà con un tie break finale a 7.
- Alla squadra che vince 2 set a 0 vengono assegnati 3 punti; alla squadra che vince 2 set a 1 vengono assegnati 2 punti e 1 alla squadra sconfitta.
- In caso di parità di punteggio tra più squadre nella classifica finale verrà preso in considerazione, la differenza set, differenza game, scontro diretto, replay di spareggio.
- Fasi finali: in semifinale si affronteranno la prima qualificata del girone A vs la seconda del girone B, e la prima classificata del girone B vs seconda del girone A . A seguire finale e semifinale.
  - Uomo/donna: per garantire la partecipazione di tutti ogni rione deve schierare la coppia composta da uomo e donna.

- Il luogo di svolgimento delle fasi finali sarà indicato non appena sarà completo il calendario del TDR 2024.
- Gli orari dei match saranno a discrezione dei partecipanti, in accordo con il Circolo tennis di Carmiano e l'associazione.

## **FITNESS**

**SQUADRA:** 4 ragazzi + 1 ragazza.

**INIZIA LA GARA:** tutti i partecipanti di uno stesso rione dovranno eseguire insieme tutti gli esercizi delle fasi dividendosi le ripetizioni, obiettivo farle in meno tempo possibile.

### **PRIMA FASE ELIMINATORIA**

20 trazioni  
60 push up  
75 squat

PASSANO I PRIMI 4 RIONI CHE RIUSCIRANNO A CONCLUDERE IL PERCORSO NEL MINOR TEMPO

### **SECONDA FASE ELIMINATORIA**

25 trazioni  
75 push up  
75 squat

PASSANO IN FINALE I PRIMI 2 RIONI CHE RIUSCIRANNO A CONCLUDERE IL PERCORSO NEL MINOR TEMPO

### **FINALE 1° E 2° POSTO & FINALE 3° E 4° POSTO.**

80 dip  
50 trazioni  
100 push up  
100 squat

VINCE LA FINALE IL RIONE CHE RIUSCIRA' A TERMINARE IL PERCORSO NEL MINOR TEMPO POSSIBILE.



L'ASSOCIAZIONE SI RISERVA DI FARE DELLE PICCOLE MODIFICHE SUL REGOLAMENTO DEL FITNESS ENTRO IL 15/07/2024 E DI NOMINARE 2 GIUDICI IMPARZIALI CHE SEGUIRANNO TUTTO IL PERCORSO E GIUDICHERANNO LA BUONA RIUSCITA DELLE RIPETIZIONI.

## PADEL

- **FASE A GIRONI:** due gironi composti da 4 coppie (una per ogni rione). Le partite si svolgeranno nella settimana precedente al TDR (dal 22 luglio al 25 luglio) presso il centro sportivo "Paradise". Si qualificano le prime due coppie del girone A e le prime due coppie del girone B.
- **Modalità squadre:** ogni rione deve presentare almeno una coppia formata o da due uomini o da due donne o da un uomo e una donna
- **Svolgimento partite:** ogni singolo match è composto da 2 set da 4 game. In caso di 3 game pari si procederà con un tie break a 7. Killer point subito sul 40-40. In caso di 1 set a testa si procederà con un long tie break a 10.

Alla squadra che vince 2 set a 0 vengono assegnati 3 punti; alla squadra che vince 2 set a 1 vengono assegnati 2 punti e 1 alla squadra sconfitta.

In caso di parità di punteggio tra più squadre nella classifica finale verrà preso in considerazione, la differenza set, differenza game, scontro diretto, replay di spareggio.

- **Fasi finali:** in semifinale si affronteranno la prima qualificata del girone A vs la seconda del girone B, e la seconda del girone A vs la prima del girone B. Due set a 4 come nel punto precedente.
- A seguire finale 3/4 posto e finale 1/2 posto con due set a 4 come nel punto precedente.

## GIOCHI SENZA FRONTIERE

### REGOLE GENERALI

Ogni squadra dovrà essere composta da 10 atleti (almeno 3 quote rosa).

## REGOLE GIOCHI:

- 1) **TIRO ALLA FUNE:** Ogni rione dovrà presentare una squadra di CINQUE (almeno una quota rosa) giocatori. I giocatori si schierano su due file, con una corda tra loro. I giocatori devono tenere la corda con entrambe le mani e non possono lasciare la presa. L'obiettivo del gioco è tirare la squadra avversaria oltre la linea di centro del campo da gioco. Se una squadra riesce a tirare la squadra avversaria oltre la linea di centro, vince il gioco. Il gioco sarà ad eliminazione diretta : quarti, semifinali e finali.
  
- 2) **CORSA A TRE GAMBE:** Ogni rione dovrà presentare 3 coppie (almeno due quote rosa). Ogni atleta dovrà unire una gamba a quella del compagno di coppia. La squadra parte facendo tutto il percorso di andata e ritorno, solo quando il percorso di ritorno sarà completato potrà partire la seconda coppia. Il gioco sarà ad eliminazione diretta : quarti, semifinali e finali.
  
- 3) **QUIZZONE:** regolamento gioco a breve.
  
- 4) **MANGIATA DELL'ANGURIA:** Ogni rione dovrà presentare quattro atleti. Ogni atleta dovrà presentarsi sulla linea d'inizio. Al fischio d'inizio il primo atleta dovrà correre verso il tavolo con l'anguria (tutte le angurie saranno già tagliate e pesate) e mangiare nel minore tempo possibile tutta la fetta di anguria. Una volta finito dovrà correre indietro e dare il cambio al compagno. Vince la squadra che finisce per prima le quattro fette di anguria e torna al suo posto.

**N.B. L'ASSOCIAZIONE SI RISERVA DI AGGIUNGERE E/O  
MODIFICARE GIOCHI ENTRO E NON OLTRE IL 15/07.  
INOLTRE ENTRO E NON OLTRE IL 15/07 VERRANNO DATE LE  
REGOLE DEL QUIZZONE TRAMITE UNA CIRCOLARE.**