



REGOLE DI GIOCO GENERALI (valide per tutti gli sport)

- Le TORRIADI sono una manifestazione ludica la cui finalità principale è quella ricreativa. Attraverso questa manifestazione il Comune di Torre de' Passeri, organizzatore dell'edizione 2017, vuole altresì promuovere la partecipazione sociale attiva, la cultura e la pratica sportiva e contribuire all'animazione sociale del nostro paese.
- I principi che regolano le TORRIADI sono quelli della lealtà sportiva e del rispetto degli altri. Non saranno quindi tollerati comportamenti antisportivi, violenti o offensivi verso persone o cose. Tutti i partecipanti si assumono la piena e personale responsabilità delle proprie azioni e dei propri comportamenti.
- La Direzione Tecnica dell'evento viene assunta dalla Società Sportiva G.S. TORRE SPES 1980 di Torre de' Passeri.
- Possono partecipare alle TORRIADI i cittadini che sono o che siano stati residenti a Torre de' Passeri, e poi può essere previsto, tra i 15 giocatori di ogni formazione, anche fino ad un massimo di 2 Residenti fuori Sede purchè siano preferibilmente di uno seguenti Paesi di residenza: Pietranico, Corvara, Pescosansonesco, Castiglione a Casauria, Tocco da Casauria, Bolognano, San Valentino, Bussi sul Tirino, Popoli, Alanno, Scafa, Turrivalignani; Lettomanoppello, Manoppello e comunque con una distanza max da Torre stimata sui 25Km.
- I giochi in gara per questa edizione sono i seguenti: CALCETTO A 5, BASKET 3Vs3, RUBA BANDIERA, PALLAVOLO, CORSA COI SACCHI, DODGEBALL, PERCORSO AD OSTACOLI, PADEL
- Non ci sono limiti di categorie per gli atleti in gara.
- Le formazioni devono essere composte da max 15 persone, di cui minimo 4 donne e 2 over 40.
- Ogni formazione giocherà con la proprio divisa di rappresentanza e creerà il proprio logo che verrà riportato nei vari calendari e tabelloni di gara.
- Ogni atleta deve disporre dell'autocertificazione fornita firmata e della fotocopia di un documento, raccolti in un unico plico da consegnare alla Direzione Tecnica organizzatore dell'evento.
- La squadra che non si presenta alla gara viene automaticamente squalificata dallo sport in questione.
- Sono previste riserve per ogni sport, dopo la consegna della lista all'atto dell'iscrizione all'evento è possibile sostituire solamente 1 persona mantenendo inalterati le condizioni di vincolo per comporre la formazione ovvero la quota rosa e la quota over 40, i quali non devono essere fuori sede.
- Il giudizio dei giudici e/o arbitri di gara è insindacabile ed ogni squadra dovrà designare almeno un arbitro che dirigerà i vari tornei che la Direzione Tecnica gli assegnerà.
- L'età minima per poter partecipare è 16 anni compiuti (il compimento di età deve essere antecedente al giorno di apertura dei giochi).

- E' richiesto di presentarsi almeno 30 minuti prima dell'inizio degli incontri, un ritardo coincidente con l'inizio della gara comporta la perdita a tavolino (se non diversamente disposto).
- L'organizzazione e la Direzione Tecnica dell'evento declina ogni e qualsiasi responsabilità per eventuali danni o infortuni causati, prima, durante e dopo le gare agli atleti, a cose e terzi.
- Tutti gli atleti verranno assicurati.
- Negli sport di squadra, dove sono previsti i gironi, essi si disputeranno secondo il sistema all'italiana, cioè:

Due gironi all'italiana con sole partita di andata, dopo aver giocato le partite eliminatorie passano le prime 2 di ogni girone e con la formula 1° girone A Vs 2° girone B e poi 1° girone B Vs 2° girone A vanno a comporre le semifinali e poi le vincenti la FINALE 1° e 2° posto e le perdenti la finale 3° e 4° posto. In caso di arrivo a pari punti, nella fase a gironi, per due o più squadre, sono previste discriminanti per determinare il piazzamento finale e i verdeti, ovvero si considera meglio classificato chi nei singoli Tornei si è classificato al 1° posto, se in tal caso sono ancora pari vince chi ha più donne in squadra ricordando che il minimo è 4, se dopo tale vincolo sono ancora pari vince chi in squadra ha un numero maggiori di giovani under 20 considerando che il minimo obbligatorio è 2, se si è ancora in pareggio vince chi ha maggiore numero in squadra di persone over 40 considerando che il numero minimo è 2. Dopo tutto questo se si è ancora pari si procederà ad un sorteggio pubblico.

- Obbligatoria finale 3/4 e 5/6 posto in tutte le discipline.
- Per gli sport a squadre è obbligatorio rendere disponibile al pubblico un tabellone della gara.
- Per ogni gioco e/o sport si assegnano i seguenti punteggi utili per redigere la classifica generale dell'evento. Esempio con 6 squadre partecipanti:

- 1° classificata punti 6
- 2° classificata punti 5
- 3° classificata punti 4
- 4° classificata punti 3
- 5° classificata punti 2
- 6° classificata punti 1

Il punteggio che si acquisisce in ogni torneo segue lo stesso principio dell'esempio qui sopra menzionato - Il minimo di squadre necessarie per avviare le TORRIADI 2017 è fissato per 5.

- **Sanzioni e penalità:** Comportamenti antisportivi, violenti o offensivi dei concorrenti impegnati nelle competizioni o di altri soggetti iscritti alla manifestazione comportano la squalifica del concorrente o della squadra nella singola competizione con l'attribuzione di zero punti. È facoltà dell'organizzazione attraverso un coordinamento con la Direzione Tecnica, sentiti i capitani di squadra, attribuire punti di penalizzazione nella classifica generale e, nei casi più gravi, estromettere dalla competizione singoli partecipanti.

- **Giudici di gara:** L'organizzazione nomina per ogni competizione uno o più giudici di gara componenti dalle varie squadre in competizione. I giudici di gara hanno pieno potere decisionale, possono richiedere il parere della commissione di gara, formata dalla Direzione Tecnica, o proporre penalizzazioni all'organizzazione.

- **Commissione di gara:** Proposte di modifica ai regolamenti di gara, reclami e altre richieste saranno valutate dal direttivo della Direzione Tecnica, sentiti i capitani delle singole squadre e previa accettazione dell'Amministrazione Comunale.

- **Norma finale:** L'iscrizione alla manifestazione comporta l'accettazione del presente regolamento, dei regolamenti delle singole competizioni e di quanto stabilito nella dichiarazione liberatoria.

CALCETTO A 5

- La squadra dev'essere composta da 8 giocatori di cui almeno 1 over 40 e, durante il gioco, devono essere presente in campo sempre almeno 1 donna ed 1 over 40 (è vietato disporre la donna in porta).
- I tempi di gioco saranno 2 da 15 minuti ognuno ed in caso di pareggio si andrà direttamente ai rigori da centrocampo al meglio dei 3 rigori si vince.
- Questa disciplina sarà presenziata da arbitri scelti tra le varie formazioni in gara.
- Il campo è quello in erba sintetica alla Villa Comunale, con porte piccole.
- Non possono entrare in campo durante le partite + di 2 accompagnatori per squadra.
- 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.
- I tempi di gioco sono 2 da 15 minuti ognuno, e si giocherà con le porte piccole 5vs5.
- Al termine dell'incontro se il risultato sarà in parità si andrà ai rigori, tranne per i gironi dove una volta composti si prenderanno i classici 3 punti per la vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta.



BASKET 3vs3

- La squadra sarà composta da 6 giocatori, 3 in campo e 3 sostituti, durante il gioco, devono essere presenti in campo sempre almeno 1 donna che non può essere marcata da un uomo. -
- Punteggio:**
- Ogni tiro all'interno dell'arco varrà un (1) punto.
 - Ogni tiro dietro l'arco varrà due (2) punti.
 - Ogni tiro libero varrà un (1) punto.
- Ogni partita avrà la seguente durata:
 - Un periodo di gioco di 10 minuti. L'orologio dovrà essere bloccato durante le situazioni di palla morta e di tiri liberi. L'orologio sarà riavviato dopo che il cambio del possesso di palla è completato (non appena è nelle mani della squadra in attacco).
 - In qualunque caso, la squadra che segna per prima 21 punti o più, prima della fine del tempo regolamentare, vince la partita. Questa regola si applica solo al tempo regolamentare (non in un eventuale tempo supplementare).
 - Se il punteggio è in parità alla fine del tempo di gioco, sarà giocato un tempo supplementare. Prima che inizi il tempo supplementare ci dovrà essere un intervallo di 1 minuto. La prima squadra che segna 6 punti nel tempo supplementare vince la partita.
- Le sostituzioni possono essere fatte da ogni squadra quando la palla diventa morta, prima del tocco di palla.
 - Il sostituto può entrare in partita dopo che il suo compagno di squadra esce dal campo e stabilisce un contatto fisico con lui.
 - Le sostituzioni possono essere effettuate solo dietro la linea di metà campo opposta al canestro e non richiedono alcun intervento da parte degli arbitri o ufficiali di campo.
 - Verranno stilati 2 gironi con passaggio delle prime 2 in classifica poi semifinali e finali, nelle fasi dei gironi chi vince prende 2 punti e chi perde 0, e se si arriva con lo stesso punteggio passa chi ha fatto più punti durante le varie partite, ed in caso di pareggio chi ha fatto giocare più over 40.



RUBA BANDIERA

- Ogni squadra sarà composta da 5 giocatori, di cui almeno 1 donna e 1 over 40
- Il tabellone è strutturato in 2 Gironi, poi semifinali e le finali 1° e 2° posto, 3° e 4°, 5° e 6° Posto. -
- La bandiera è lo strumento necessario per realizzare il gioco. Essa può essere rappresentata da un comune fazzoletto, bandana, o pezzo di stoffa che verrà tenuto in mano dal capogioco.
- Il campo da gioco deve essere largo almeno una ventina di metri in modo che le due file di giocatori siano distanti almeno dieci metri dalla linea posta al centro del campo.
- Il capogioco e/o arbitro si pone sulla linea di demarcazione al centro. Gli altri giocatori si dividono in due squadre.
- Ogni giocatore ha assegnato un numero. Il capogioco tende il braccio teso lasciando penzolare il fazzoletto poi grida un numero a suo piacimento. La coppia di giocatori di squadre opposte ma con lo stesso numero scatta quindi correndo verso il centro del campo con l'obiettivo di prendere il fazzoletto. Chi giunge per primo, oltre ad afferrare la bandiera, deve anche stare attento mentre ritorna verso la propria squadra perché l'avversario può inseguirlo e se lo tocca il punto passa a lui. Se invece colui che afferra la bandiera per primo riesce a tornare nella propria riga di squadra senza essere toccato guadagnerà un punto.
- Una volta esaurita la corsa i giocatori ritornano ai loro posti, la bandiera ripresa dal capogioco e la partita continua con la chiamata di altri numeri.
- Vince la squadra che ottiene un maggior punteggio rubando più bandiere.
- Gli incontri si disputeranno al meglio delle tre partite ai 10 punti



PALLAVOLO

- In campo ci dovrà essere sempre un under 20, una donna e un over 40, e la squadra titolare sarà composta da 6 persone.
- Verrà assegnato un punto solo per set, pertanto non è possibile la parità dei punti.
- Vengono composti dei gironi e poi semifinali e finali.
- Gli incontri si disputeranno al meglio delle tre partite ai 15 punti, non è previsto il "LIBERO».
- Tutte le altre regole di gioco si basano su quelle tipiche del gioco della Pallavolo.



CORSA COI SACCHI

- La corsa coi sacchi si svolge in gara unica. Ogni squadra schiera quattro concorrenti, due uomini e due donne (ci deve essere nella quaderna obbligatoriamente 1 over 40).
- Il gioco si svolgerà a staffetta e il sacco avrà la funzione di testimone. Per ogni squadra sarà assegnata, con estrazione, una corsia lunga circa 20 m. Al via il primo concorrente maschile di ciascuna squadra dovrà percorrere l'intera corsia dentro al sacco; giunto al termine del percorso, all'interno dell'apposito spazio, verrà effettuato il primo cambio: il concorrente dovrà togliersi dal sacco e far posto alla propria compagna senza l'aiuto di altre persone. Allo stesso modo la seconda concorrente dovrà percorrere la propria corsia in senso opposto fino in fondo ad effettuare il cambio con il terzo concorrente nello spazio predisposto e con le stesse modalità; anch'egli dovrà percorrere la propria corsia fino al cambio, dove la quarta e ultima frazionista entrerà nel sacco per terminare la corsa al punto di partenza. Vince la squadra che, con cambi regolari, taglierà per prima il traguardo in piedi e con il sacco "in vita".
- L'ordine degli staffettisti è uomo-donna-uomo-donna e poi gli altri 4 sono liberi, la squadra è composta da 8 persone.
- I concorrenti possono saltare, correre, camminare ma devono tenere il sacco con entrambe le mani almeno sopra il bacino, pena la squalifica della squadra.
- E' obbligatorio compiere il percorso all'interno della corsia assegnata a ciascuna squadra senza invadere la corsie avversarie.
- I cambi devono avvenire esclusivamente negli spazi appositi, pena la squalifica. - Se si rompe il sacco si ripete la gara, a meno che tale rottura risulti ininfluente per l'esito della gara stessa.
- In caso di caduta l'atleta dovrà rialzarsi da solo e ripartire dallo stesso punto; inoltre all'arrivo l'atleta non dovrà buttarsi, ma superare in piedi la linea del traguardo.
- Il tabellone è strutturato secondo la formula dell'eliminazione diretta.



DODGEBALL

- Il Dodgeball (letteralmente palla schivata) è uno sport di squadra nato come evoluzione agonistica della comune "palla prigioniera".
- Il Dodgeball è giocato in tutto il mondo e conosce numerose varianti di regolamento. Quelli che seguono sono i principi basilari del gioco presenti nel Regolamento Tecnico di Gioco. Dal 2013 il regolamento ufficiale utilizzato in Italia è il medesimo utilizzato in tutta Europa.
- Ogni squadra si compone di 6 giocatori, di cui almeno 1 donna ed 1 OVER 40.
- Si gioca in sei contro sei, con tre palloni iniziali a squadra. A inizio partita i palloni sono situati al centro della "dead zone", fascia di 60 cm che divide le due aree di gioco, equamente distanziate; i giocatori invece sono fermi dietro la propria linea di fondocampo, pronti a partire quando l'arbitro fischia l'inizio della partita.
- Il campo di gioco misura 9 x 18 metri (le stesse misure di quello da pallavolo). Durante la partita ogni squadra deve rimanere nella propria metà campo; la dead zone centrale è neutra e vi si può entrare, appoggiando la parte di corpo che va dalle mani al gomito, solo nella fase di corsa all'inizio del gioco, per prelevare i palloni; all'esterno del campo di gioco vi sono due aree destinate ai giocatori eliminati. La palla deve essere bloccata in un tempo.
- L'obiettivo del gioco è quello di eliminare tutti i giocatori della squadra avversaria, senza venire eliminati o colpiti.
- Ogni partita si compone di 3 diversi game della durata di 3 minuti. Vince la partita la squadra che si aggiudica il maggior numero di game. Si aggiudica il game la squadra che elimina tutti i giocatori avversari, oppure la squadra che elimina il maggior numero di giocatori avversari nei 3 minuti di gioco.
- Un giocatore viene eliminato quando:
 - 1.viene colpito da un pallone lanciato da un avversario, senza che abbia prima rimbalzato sul suolo o toccato un altro pallone;
 - 2.il pallone da lui lanciato viene preso al volo da un avversario;
 - 3.entra nella dead zone, oppure esce dal proprio campo per schivare un lancio avversario.

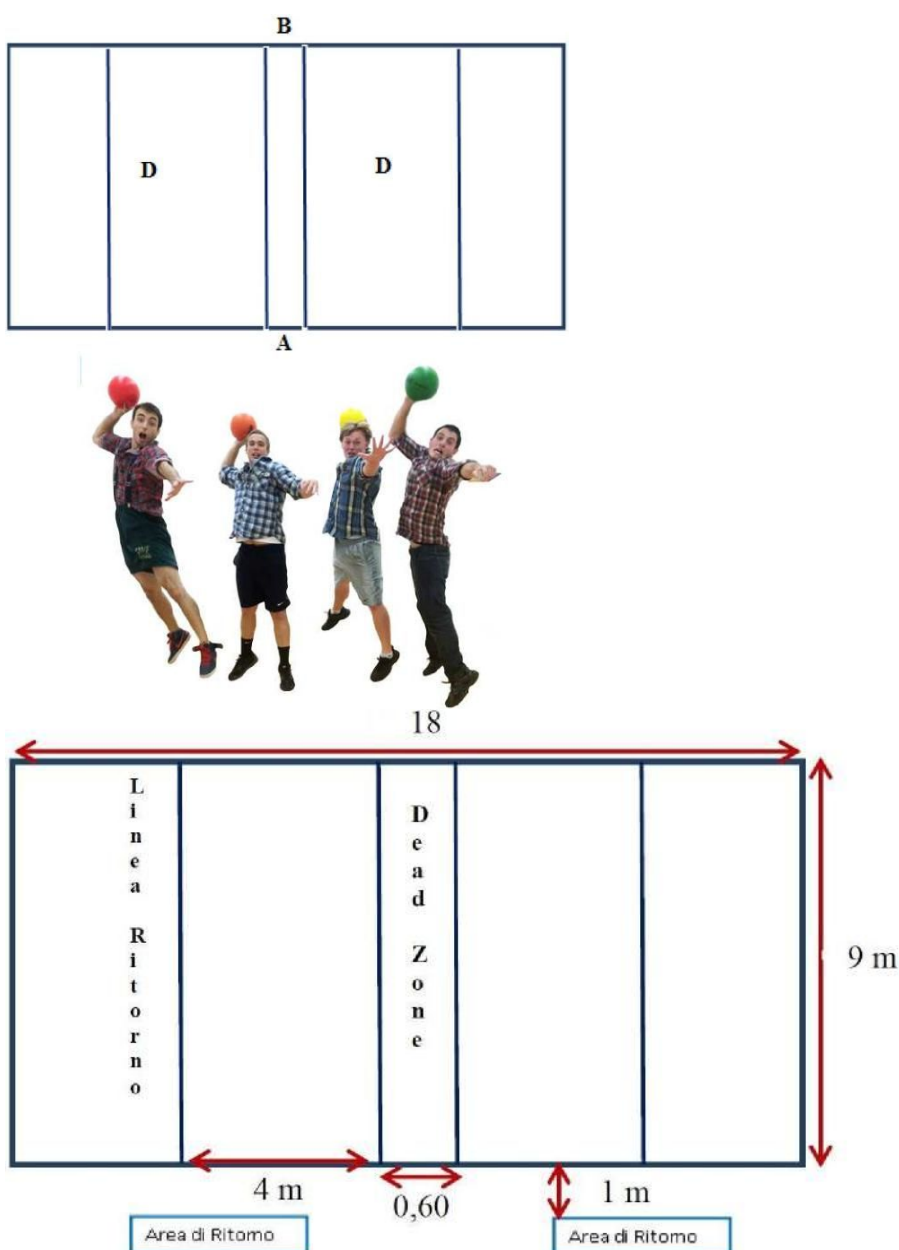
Il giocatore eliminato deve abbandonare immediatamente il campo di gioco e resta ad attendere a bordo campo fino a che uno dei propri compagni gli consenta di riprendere il gioco afferrando al volo un pallone lanciato da un avversario. I giocatori eliminati tornano in campo nello stesso ordine con cui sono stati eliminati.

Il giocatore può difendersi da un attacco respingendo la palla avversaria con una palla che ha in mano.

- È consentito uscire solo dalla linea di fondo campo per recuperare i palloni che sono esterni al terreno di gioco, purché nella propria metà campo, non si può uscire al fine di schivare la palla, pena l'eliminazione. Una volta usciti dal campo, è vietato lanciare la palla ed è vietato rientrare da una linea laterale, ma solo da quella di fondo.

- Una squadra si aggiudica un game quando riesce ad eliminare tutti i giocatori della squadra avversaria, oppure quando, al termine dei 3 minuti di durata massima di un game ha in campo più giocatori rispetto all'altra. È consentito chiudere un game in parità. In partite ad eliminazione diretta, in caso in cui, conclusosi l'ultimo game il risultato della partita risulti in parità, si disputerà un "extra-game" tempo supplementare di 3 minuti. Nel caso in cui al termine dei 3 minuti di gioco le due squadre avessero lo stesso numero di giocatori in campo, il game continuerà fino alla prima eliminazione.

Tra un game e l'altro le squadre possono usufruire di un time out di un minuto. Al termine del game le due squadre si scambiano i campi di gioco e si preparano per il successivo.



PERCORSO AD OSTACOLI

- Ogni squadra dovrà schierare 5 giocatori, di cui obbligatori 1 DONNA ed 1 OVER 40
- Ogni giocatore partirà a staffetta con 2 brocche piene di acqua nelle 2 mani e dopo aver superato un percorso ad ostacoli deve vuotare il contenuto all'interno di un recipiente posto alla fine di questo percorso.
- il tempo previsto per ogni singola prova è 3 minuti, vincerà chi ha riempito in questo lasso di tempo di più il recipiente di acqua.
- La staffetta sarà prevista con la partenza di giocatori dello stato ordine e grado (ad esempio: donna con donna, under 20 con under 20 e così via)
- Il tabellone è strutturato in 2 Gironi, poi semifinali e le finali 1° e 2° posto, 3° e 4°, 5° e 6° Posto.



PADEL

Si gioca 2 contro 2 con racchette (con almeno 1 donna per squadra) e palline regolamentare per il padel, e nella coppia deve esserci un over 40.

La coppia che per prima si aggiudica 6 giochi, con almeno due giochi di vantaggio, si aggiudica la partita; in caso di parità a 5 giochi, se ne debbono giocare altri due, fino a vincere per 7-5, ma se si ha parità a 6 giochi, si disputa il tie-break ordinario o quello decisivo.

In caso di una partita pari (6-6) si gioca il tie-break, il quale è vinto dalla coppia che per prima si aggiudica 7 punti, con due punti di vantaggio sugli avversari, vincendo così il gioco e la partita.

In un gioco il punteggio è chiamato come segue, iniziando dal battitore: nessun punto: “zero” primo punto: “15” secondo punto: “30” terzo punto: “40” quarto punto: “gioco”.

Ogni coppia di giocatori si dispone in una delle due metà campo, poste ai due lati della rete. Il giocatore che mette la palla in gioco è il battitore e quello che la respinge, stando diagonalmente dall'altro lato della rete, è il ribattitore.

Il ribattitore si può disporre in qualunque parte del suo lato del campo, così come il suo compagno ed il compagno del battitore.

Le coppie cambiano lato del campo quando la somma dei giochi disputati in ogni partita è dispari.



La Direzione Tecnica
Il Presidente TORRE BASKETBAL 1980
Mauro Cellini

Il Coordinatore Tecnico
Oselito Cellini

Il Comune di Torre de' Passeri
Il Sindaco Giovanni Mancini

L'Assessore allo Sport Antonio Caldarelli