

REGOLAMENTO TORNEI D'ISTITUTO 2018/2019

ISCRIZIONE

- Compilare correttamente il MODULO DI ADESIONE e consegnarlo al proprio Docente di SMS
- Indicare un capitano, responsabile della squadra e, almeno 1 giocatore in grado di svolgere la funzione arbitrale.
- Il Capitano fornirà un'e-mail e il numero di cellulare per poter essere contattato in caso di variazioni di orario o giorno di gara.

➤ DODGEBALL (classi prime)

Misure campo di gioco: 9x18mt (zona neutra al centro di circa 2 mt **NON CALPESTABILE**)

Materiale: 2 palloni morbidi

Durata della partita: si gioca al meglio di 2 manche su 3, della durata di 5' ciascuna.

- **Per vincere** le manche bisogna colpire al volo ed eliminare tutti gli avversari **entro un tempo di 5'** (o meno).
- **Chi viene colpito esce dal campo momentaneamente**, sosta nella prigione (BENCH) del proprio campo e può rientrare "in ordine di uscita" quando un compagno prende al volo una palla lanciata dagli avversari.
- **Chi prende la palla al volo** cattura l'avversario (o più di uno se la palla rimbalza contro altri giocatori e cade a terra) e libera un compagno.
- **E' consentito uscire dal campo di gioco soltanto per recuperare il pallone** e non si può essere catturati o catturare all'esterno delle linee di gioco.
- **Se rimane un giocatore** in gioco e prende al volo la palla lanciata dagli avversari, **rimette in gioco TUTTI i propri compagni prigionieri**.

➤ PALLAMANO (classi seconde)

FORMAZIONE DELLA SQUADRA:

Minimo 12 giocatori presenti ad ogni incontro e **nessun limite di** iscritti per la propria classe

FORMULA DI SVOLGIMENTO

Ogni classe iscritta regolarmente disputerà un **girone di qualificazione** con:

- **Incontri di solo andata** ad eliminazione diretta (**2 tempi da 12' con pausa di 5'**)
 - **Cambi liberi** durante le interruzioni di gioco

Quarti di finali, semifinali e finale con 2 tempi da 15' con pausa di 5'

In caso di pareggio si giocherà un tempo supplementare al "GOLDEN Goal" (max 5') ed eventualmente si andrà ai **RIGORI**.

FORMAZIONE DELLA SQUADRA:

Minimo 8 giocatori presenti ad ogni incontro e **massimo 12** iscritti per la propria classe

FORMULA DI SVOLGIMENTO

Dipendentemente dal numero del numero di iscrizioni pervenute entro e non oltre la data di scadenza prevista, ogni classe iscritta regolarmente disputerà un girone di qualificazione con:

- **Incontri di solo andata** (2 tempi da 12' con pausa di 5')
- **Cambi liberi** durante le interruzioni di gioco

Formula a gironi: verranno assegnati 3 punti in caso di vittoria, 1 punto in caso di pareggio e 0 punti in caso di sconfitta. In caso di parità verrà data precedenza al numero di reti fatte, subite ed eventualmente agli scontri diretti.

Quarti, semifinali e finali: in caso di pareggio si giocherà un tempo supplementare al “**GOLDEN GOAL**” (max 5’) ed eventualmente si andrà ai rigori.

➤ **PALLACANESTRO (classi quarte)**

FORMAZIONE DELLA SQUADRA:

Minimo 8 giocatori presenti ad ogni incontro e **massimo 12** iscritti per la propria classe
Ogni studente può far parte di una sola squadra dello stesso sport per il quale risulta iscritto.

FORMULA DI SVOLGIMENTO

Dipendentemente dal numero del numero di iscrizioni pervenute entro e non oltre la data di scadenza prevista, ogni classe iscritta regolarmente disputerà un girone **di qualificazione con:**

- **Incontri di solo andata con**
 - 2 tempi da 15’ (con cronometro continuato che si ferma soltanto ai tiri liberi) con 5’ di pausa.
 - **Cambi liberi** durante le interruzioni di gioco.
- 1 Time OUT a tempo.

Formula a gironi: verranno assegnati 2 punti in caso di vittoria e 0 punti in caso di sconfitta. **In caso di parità si va ai tiri liberi.**

In caso di parità in classifica verrà data precedenza al numero di canestri fatti, subiti ed eventualmente agli scontri diretti.

Quarti, semifinali e finali: in caso di parità si va ai **TIRI LIBERI**

Qualora le squadre fossero poche si potrebbe prevedere un girone all’italiana.

➤ **PALLAVOLO (classi quinte)**

FORMAZIONE DELLA SQUADRA:

Minimo 8 giocatori presenti ad ogni incontro e **massimo 13** iscritti per la propria classe.

FORMULA DI SVOLGIMENTO

Dipendentemente dal numero del numero di iscrizioni pervenute entro e non oltre la data di scadenza prevista, ogni classe iscritta regolarmente disputerà **un girone di qualificazione con incontri ad eliminazione diretta** (al meglio dei 3 sets al 21 con Tie-Break al 15).

Quarti di finale, semifinali ad eliminazione diretta e **finale** (al meglio dei tre sets al 25 con Tie-Break al 15)

➤ **CALCIO A 5 (classi terze)**

FORMAZIONE DELLA SQUADRA:

Minimo 8 giocatori presenti ad ogni incontro e **massimo 12** iscritti per la propria classe.

FORMULA DI SVOLGIMENTO

Dipendentemente dal numero del numero di iscrizioni pervenute entro e non oltre la data di scadenza prevista, ogni classe iscritta regolarmente disputerà un girone di qualificazione con:

- Incontri di sola andata (2 tempi da 12’ con 5’ di pausa)
- Cambi liberi: verranno assegnati 3 punti in caso di vittoria, 1 punto in caso di pareggio e 0 punti in caso di sconfitta. In caso di parità verrà data precedenza al numero di reti fatte, subite ed eventualmente agli scontri diretti.

Quarti, semifinali e finali: in caso di pareggio si giocherà un tempo supplementare al “**GOLDEN Goal**” (max 5’) ed eventualmente si andrà ai **RIGORI**.