

REGOLAMENTO UFFICIALE  
TORNEO DEI CANTONI  
2025 CENTALLO



# Sommario

<b>1 - Regole generali</b>	<b>2</b>
1.1 - Struttura del torneo	3
1.2 - Composizione delle squadre (da rivedere per la residenza)	3
1.3 - Gironi e orari	4
1.4 - Sistema di punteggio e vincitore del torneo	4
1.5 - Sanzioni, direzione del torneo e regole di comportamento	5
1.6 - Eventuali modifiche al regolamento	5
<b>2 - Regolamento degli sport</b>	<b>5</b>
2.1 - Pallavolo	5
2.2 - Bocce	6
2.3 - Calcio con le bolle	8
2.4 - Roverino	10
2.5 - Calcio Balilla	12
2.6 - Tiro alla fune	13
2.7 - Staffettone	14

# 1 - Regole generali

## 1.1 - Struttura del torneo

1. Il torneo dei cantoni si compone delle seguenti discipline sportive:
  - a) Pallavolo;
  - b) Bocce (Petanque);
  - c) Calcio con le bolle;
  - d) Roverino;
  - e) **Calcio balilla**;
  - f) Tiro alla fune;
  - g) Staffettone.
2. Ogni disciplina sportiva ha un **proprio tabellone** e un **proprio torneo**.
3. I tornei di pallavolo, bocce, calcio con le bolle, roverino e calcio balilla saranno strutturati come segue:
  - a) La prima fase sarà divisa in due **gironi all'italiana** composti da quattro cantoni, nei quali ogni squadra affronterà le altre tre in un'unica sfida.
  - b) Le **prime due squadre** classificate di ogni girone avranno diritto a disputare le semifinali. La prima classificata di un girone affronterà la seconda dell'altro.
  - c) Le vincitrici delle semifinali disputeranno la **finale per il primo/secondo posto**, mentre le perdenti disputeranno la **finale per il terzo/quarto posto**.
4. Il torneo di **tiro alla fune**, invece, si svolgerà con la **sola fase a eliminazione diretta**, a partire dai quarti di finale fino alle finali.
5. Lo **staffettone**, a differenza di tutti gli altri sport, si disputerà sotto forma di **gara unica**.

## 1.2 - Composizione delle squadre (**da rivedere per la residenza**)

1. Ogni squadra deve essere composta di giocatori residenti all'interno dei confini del proprio cantone, secondo la mappa fornita ai referenti. Ogni cantone ha la facoltà di inserire nella propria squadra fino a due persone residenti nel comune di Centallo appartenenti a un altro cantone, e fino a due persone residenti al di fuori dei confini comunali.
2. Se durante lo svolgimento del torneo dovesse essere verificato il mancato rispetto delle regole di composizione delle squadre, verranno applicate le seguenti sanzioni:

- a) se il cantone ha nella squadra più di due fuori cantone residenti a Centallo, verrà dichiarata sconfitta a tavolino in tutte le partite in cui ne ha schierato almeno uno;
- b) se il cantone ha nella squadra più di due giocatori residenti al di fuori del comune di Centallo, verrà dichiarata sconfitta a tavolino in tutte le partite in cui ne ha schierato almeno uno.

### **1.3 - Gironi e orari**

1. La composizione dei gironi e gli accoppiamenti del torneo di tiro alla fune verranno stabiliti con un sorteggio a porte aperte. Una volta effettuato il sorteggio, verranno comunicate ai cantoni date e orari delle partite dei gironi.
2. Per quanto riguarda le semifinali e le finali, siccome gli accoppiamenti dipendono dai risultati dei gironi e dalle esigenze legate alla possibile contemporaneità delle partite, gli orari verranno comunicati durante lo svolgimento dei tornei.
3. Le fasce orarie di svolgimento, tuttavia, sono già state stabilite e sono le seguenti:
  - a) Venerdì 19 luglio, dalle 19:30 fino alle 23:30 per le prime partite dei gironi.
  - b) Sabato 20 luglio, dalle 18:00 alle 21:30 per la conclusione della fase a gironi; a seguire si svolgeranno le semifinali di pallavolo, roverino, calcio con le bolle e bocce.
  - c) Domenica 21 luglio, dalle 15:00 alle 20:00 per le finali e le finaline, per il torneo di tiro alla fune e per lo staffettone.
4. Gli orari di fine sono indicativi, e possono dipendere da fattori imprevisti e dalla puntualità delle squadre.
5. Ogni squadra ha, per presentarsi a giocare una partita, un limite di 10 minuti massimi dall'orario d'inizio prestabilito; in caso non dovesse raggiungere in tempo il campo di gioco con un numero di giocatori sufficiente a cominciare l'incontro verrà assegnata agli avversari la vittoria a tavolino.

### **1.4 - Sistema di punteggio e vincitore del torneo**

1. Le squadre guadagnano dei punti durante i tornei di ogni disciplina, che vengono sommati tra loro per ottenere il punteggio in una **grande classifica generale**.
2. Il cantone che alla fine del torneo avrà ottenuto il maggior numero di punti nella classifica generale sarà il **CANTONE CAMPIONE!**
3. I **punti in classifica generale** tengono conto di tutto lo svolgimento del torneo, e sono la somma dei:
  - a) Punti ottenuti nelle **classifiche dei gironi** per gli sport che li prevedono.

- b) Punti ottenuti grazie al **piazzamento finale dei tornei** per tutti gli sport, compreso il tiro alla fune ed escludendo lo staffettone, secondo il seguente sistema:
    - i) 8 punti al primo classificato;
    - ii) 6 punti al secondo classificato;
    - iii) 4 punti al terzo classificato;
    - iv) 2 punti al quarto classificato.
  - c) Punti ottenuti con il **piazzamento nella gara dello staffettone**, così distribuiti:
    - i) 12 punti al primo classificato;
    - ii) 10 punti al secondo classificato;
    - iii) 8 punti al terzo classificato;
    - iv) 6 punti al quarto classificato;
    - v) 4 punti al quinto classificato;
    - vi) 2 punti al sesto classificato;
    - vii) 1 punto al settimo classificato;
    - viii) 0 punti all'ottavo classificato.
4. In caso di arrivo a pari punti nella classifica finale al termine del torneo, il cantone vincitore verrà decretato tramite una sfida a sorpresa. Il nome del gioco e il regolamento saranno rivelati soltanto nel caso in cui si renda necessario lo svolgimento dello spareggio e saranno mantenuti in una busta chiusa per tutta la durata del torneo.

## **1.5 - Sanzioni, direzione del torneo e regole di comportamento**

1. Gli arbitri e l'Organizzazione del torneo hanno **la facoltà di espellere i giocatori** durante la fase di gara e durante tutto lo svolgimento del torneo (anche al di fuori delle partite) in caso di comportamenti aggressivi, minacce e atteggiamenti gravemente antisportivi.
2. L'Organizzazione si riserva altresì la facoltà di dirimere questioni che dovessero sorgere durante le competizioni e che non fossero già state regolamentate in questo documento, seguendo i principi di valorizzazione del merito, della correttezza e della sportività.
3. Le decisioni prese da arbitri e Organizzazione sono finali e non possono essere oggetto di contestazioni.

## **1.6 - Eventuali modifiche al regolamento**

- 1) Le regole specificate in questo documento sono da considerarsi adatte a un gioco regolare e svolto nelle condizioni previste; in caso di cambio di campi da gioco (per maltempo o altre esigenze) potrebbero essere adottate regole specifiche differenti. In questo caso, la comunicazione delle modifiche al regolamento sarà verbale.

## **2 - Regolamento degli sport**

## 2.1 - Pallavolo

1. Le partite si compongono di 3 set da 8 minuti ciascuno. Si gioca 6 contro 6; ogni squadra dovrà avere almeno due ragazze in campo e potrà schierare al massimo due tesserati FIPAV contemporaneamente sul terreno di gioco.
2. Viene utilizzato il regolamento ufficiale FIPAV, escludendo le seguenti infrazioni:
  - a) Fallo di posizione;
  - b) Fallo di doppio palleggio.

[\(regolamento FIPAV\)](#)

3. Viene decretato vincitore di ogni set la squadra che, al termine degli 8 minuti, ha totalizzato il maggior numero di punti. In caso di parità al termine del set si va al **golden point**: vince la prima squadra che porta a casa un punto.
4. Assegnazione dei punti nel girone: ogni set vinto vale **un punto** nella classifica del girone.
5. In caso di arrivo a pari punti nella classifica del girone, verranno seguiti i seguenti criteri per determinare il posizionamento, elencati in ordine di precedenza:
  - a) Vittoria dello scontro diretto;
  - b) Migliore differenza punti;
  - c) Maggior numero di punti segnati;
  - d) Lancio di una moneta.

## 2.2 - Bocce

1. Le partite si compongono di una sola sfida ai **13 punti**, nella quale si affrontano due squadre di due o tre giocatori a discrezione del cantone. Ogni squadra ha a disposizione sei bocce: tre a testa se si gioca in due, due a testa se si gioca in tre.
2. A terra in ogni campo viene disposto un cerchio sul terreno di gioco; ogni tiro, compreso quello del pallino, deve avvenire con il giocatore che ha entrambi i piedi al suo interno.
3. La squadra che ha diritto al lancio del primo pallino viene decretata con un sorteggio iniziale. Ogni lancio del pallino deve rispettare le seguenti caratteristiche:
  - a) Deve avere una distanza minima di 6 m;
  - b) Deve fermarsi prima del fondo del campo;
  - c) Non deve toccare le sponde del terreno di gioco.
4. In caso di lancio non valido del pallino questo deve essere ripetuto.
5. La prima boccia di una giocata è lanciata da un componente della formazione che ha effettuato il lancio del pallino; di seguito giocherà la squadra avversaria. Dopo questi due lanci il turno passa alla squadra che non ha la boccia più vicina al pallino, fino ad esaurimento.
6. Al termine del lancio di tutte le bocce si valuta la distanza delle stesse dal pallino. La boccia più vicina al pallino fa guadagnare un punto alla squadra che l'ha lanciata, alla quale viene inoltre assegnato un punto aggiuntivo per ogni boccia più vicina rispetto alla migliore giocata dagli avversari.
7. Nel corso di una giocata il pallino può diventare nullo se dovesse essere spostato andando fuori dal campo o toccando le sponde. In caso di pallino nullo si possono presentare tre casi:
  - a) se rimangono bocce da giocare ad ambedue le formazioni, la giocata è nulla e il pallino sarà rilanciato dalla squadra che aveva marcato punti nella giocata precedente o che aveva vinto il sorteggio iniziale;
  - b) se rimangono bocce da giocare a una sola formazione, quest'ultima "segna" punti a suo favore in base al numero delle bocce da giocare rimaste in suo possesso;
  - c) se le due formazioni non hanno più bocce, la giocata è nulla e il pallino sarà rilanciato della squadra che aveva marcato punti in precedenza o che aveva vinto il sorteggio.
8. Se una boccia ferma si sposta per un colpo di vento o per l'inclinazione del terreno, la si rimette nella sede iniziale. Lo stesso vale per tutte le bocce spostate involontariamente da un giocatore, l'arbitro, uno spettatore, un animale e/o qualsivoglia oggetto mobile. Per evitare qualunque contestazione, **i giocatori devono marcare le bocce**. Nessun reclamo sarà ammesso per una boccia non marcata e la stessa resterà dove si è fermata. Lo stesso

vale per una boccia spostata da un'altra proveniente da un terreno limitrofo. Invece se una boccia è spostata da un'altra boccia della stessa partita, la sua posizione è valida.

9. La boccia che, durante un lancio o una giocata, tocca le sponde o esce dal terreno di gioco (anche dovesse essere spostata da un'altra boccia), viene considerata nulla nel conteggio dei punti.

**10. Non si possono effettuare sostituzioni di giocatori a partita in corso.**

11. I punti nella classifica del girone vengono assegnati secondo le seguenti indicazioni:
  - a) Se la squadra sconfitta ha segnato fino a 6 punti non ottiene nessun punto in classifica, mentre i vincitori ne ottengono 3;
  - b) Se la squadra sconfitta ha segnato dai 7 ai 12 punti ottiene 1 punto in classifica, mentre i vincitori ne ottengono 2.
12. In caso di arrivo a pari punti nella classifica del girone, verranno seguiti i seguenti criteri per determinare il posizionamento, elencati in ordine di precedenza:
  - a) Vittoria dello scontro diretto;
  - b) Migliore differenza punti;
  - c) Maggior numero di punti segnati;
  - d) Lancio di una moneta.

## 2.3 - Calcio con le bolle

1. Le partite si compongono di due tempi da 7 minuti ciascuno, separati da un intervallo; tra un tempo e l'altro si effettua il cambio del campo. Si gioca 4 contro 4. Ogni giocatore in campo deve indossare correttamente la bolla gonfiabile, inserendo le braccia all'interno delle apposite spalline (che devono essere regolate a seconda del giocatore) e mantenendo una presa ben salda sulle maniglie.
2. Il terreno di gioco si divide in due metà campo (divise a loro volta dalla linea di tre quarti) con due aree di porta; le porte utilizzate sono quelle da calcio a 5. Le porte vengono assegnate alle due squadre prima dell'inizio del primo tempo con il lancio di una moneta.
3. La partita comincia con il calcio d'inizio. La palla viene posizionata a centrocampo, con i giocatori piazzati nella propria tre quarti di gioco (opportunamente segnalata da una linea bianca di demarcazione); nel momento in cui l'arbitro fischia l'inizio della partita la palla può considerarsi giocabile.
4. Se la palla esce dalle linee laterali, il gioco viene ripreso con una rimessa dal punto in cui è uscita la palla; se la palla esce dalla linea di fondo si ricomincia con una rimessa dall'area di porta.
5. Le rimesse laterali e dal fondo si effettuano con i piedi, la rimessa va effettuata entro 5 secondi da quando si entra in possesso della palla e a palla ferma. Se queste regole non vengono rispettate, il diritto di battere la rimessa passa alla squadra avversaria.
6. Le punizioni, i calci d'angolo e le rimesse in gioco non possono essere tirate direttamente in porta, altrimenti saranno gli avversari a riprendere il gioco dallo stesso punto.
7. Sulle rimesse in gioco l'avversario deve stare ad almeno 1 metro.
8. Non c'è fuorigioco.
9. Un goal è valido solo se il tiro viene effettuato all'interno delle rispettive tre quarti avversarie, delineate dalle linee bianche.
10. A nessun giocatore è permesso di rimanere nell'area di porta per più di 3 secondi; in caso contrario viene assegnato un calcio di rigore alla squadra avversaria.
11. Ogni goal vale un punto; vince la partita la squadra che ne ha segnati di più al termine del secondo tempo.
12. In caso di pareggio al termine dei tempi regolamentari si svolgerà una serie di calci di rigore. Ogni squadra calcerà tre rigori, e ciascun tiro dovrà essere eseguito da un giocatore diverso scelto tra quelli presenti in campo al momento del fischio finale della partita. La bolla dovrà essere tenuta indosso anche durante l'esecuzione del tiro. Durante

ogni calcio di rigore, la squadra che non sta calciando potrà schierare un giocatore che farà da portiere, e che dovrà a sua volta indossare la palla. Al termine dei tre tiri vincerà la squadra che ne avrà segnati di più. Se dovesse persistere la parità si proseguirà a oltranza: il quarto tiro dovrà essere eseguito dal giocatore che non avrà ancora calcciato nella serie, poi si continuerà mantenendo lo stesso ordine dei tiratori. Se, durante uno dei turni a oltranza, una delle due squadre dovesse sbagliare il tiro e l'altra segnare, chi avrà segnato sarà decretato vincitore. Infine, se dopo il dodicesimo tiro sarà mantenuta la parità, il vincitore verrà scelto tramite il lancio di una moneta eseguito dall'arbitro in presenza dei due capitani.

13. Comportamenti antisportivi e offensivi verso pubblico, avversari e arbitri non sono tollerati e vengono puniti con l'eliminazione della squadra dal torneo. Si richiede ai giocatori un comportamento rispettoso e un dialogo sereno e pacato con i direttori di gara.
14. Durante la partita non possono essere indossati orologi, collane, orecchini, braccialetti, o qualsiasi oggetto che può costituire un pericolo per l'incolumità dei giocatori, nonché danneggiare l'attrezzatura di gioco.
15. Chi danneggia o rompe l'attrezzatura di gioco compiendo azioni che esulano dalla dinamica e dallo sviluppo del gioco (all'interno ma anche al di fuori di una partita) dovrà rimborsare l'APS "Movimento Giovanile" per il danno procurato proporzionalmente alla gravità del danneggiamento subito dall'attrezzatura.
16. Falli:
  - a) I falli sono attribuiti all'intera squadra e non al singolo giocatore; dopo il quarto fallo di una squadra in una partita, le verrà assegnato un rigore contro e così per tutti i falli successivi, fino al termine della partita.
  - b) Le scivolate non sono assolutamente ammesse e vengono sanzionate con un fallo.
  - c) Lo scontro attraverso le bolle è consentito soltanto se si sviluppa nell'ambito dell'azione di gioco e nel tentativo di recuperare il possesso della palla. È severamente vietato portare una carica alle spalle di un avversario: l'infrazione di tale regola porterà all'espulsione del giocatore che ha commesso l'infrazione.
17. Tutte le regole non specificate sono quelle ufficiali del gioco calcio.
18. I punti nella classifica del girone vengono assegnati secondo le seguenti indicazioni:
  - a) 3 punti alla squadra che vince con più del doppio dei goal della squadra avversaria;
  - b) 2 punti alla squadra che vince con meno del doppio dei goal della squadra avversaria;
  - c) 1 punto alla squadra che perde con più della metà dei goal della squadra avversaria;
  - d) 0 punti alla squadra che perde con meno della metà di goal della squadra avversaria
  - e) Se una delle due squadre segna esattamente il doppio dei goal degli avversari le vengono assegnati i 3 punti, mentre non se ne assegna nessuno alla squadra sconfitta.
  - f) La squadra che vince dopo i calci di rigore ottiene 2 punti sul tabellone, la squadra che perde ottiene 1 punto.

19. In caso di arrivo a pari punti nella classifica del girone, verranno seguiti i seguenti criteri per determinare il posizionamento, elencati in ordine di precedenza:
- a) Vittoria dello scontro diretto;
  - b) Migliore differenza reti;
  - c) Maggior numero di goal segnati;
  - d) Lancio di una moneta.

## 2.4 - Roverino

1. Le partite si compongono di due tempi da 7 minuti ciascuno, separati da un intervallo; tra un tempo e l'altro si effettua il cambio del campo. Si gioca 7 contro 7 (di cui 6 giocatori di movimento e 1 "paliero"), con un minimo di due ragazze in campo.
2. Il roverino è un gioco di squadra effettuato all'aperto; si gioca con il roverino, un cerchio di corda che i giocatori si devono passare. Lo scopo di ogni formazione è, nelle modalità specificate di seguito, quello di realizzare un numero di punti superiore a quello della squadra avversaria.
3. Per fare un punto è necessario lanciare il roverino attorno al palo tenuto in mano dal paliere della propria squadra. Il paliere si trova in un'area delimitata dalla quale non può uscire, posizionata al di fuori del campo da gioco con la distanza di un metro da esso. Nel caso in cui il paliere riesca a infilare il palo dentro al roverino è obbligato ad avere entrambi i piedi dentro l'area (compresa la linea) anche dopo un eventuale salto.
4. Il gioco inizia con la contesa del roverino al centro del campo. Il roverino viene lanciato in aria dall'arbitro e conteso da due giocatori avversari scelti dalle rispettive squadre. Il giocatore che ha il possesso del roverino non può effettuare più di tre passi prima di passarlo ad un altro compagno di squadra, o di concludere verso il paliere.
5. La squadra non può tirare il roverino al paliere prima di aver effettuato 3 passaggi, se il roverino viene toccato da un membro della squadra avversaria, il conteggio dei passaggi riparte. Se il roverino cade, il conteggio dei passaggi NON riparte ma continua dall'ultimo passaggio effettuato. Il passaggio deve avvenire tramite un lancio del roverino e non può essere "consegnato" a un compagno. Nel caso due giocatori abbiano afferrato contemporaneamente il roverino e abbiano mantenuto saldamente la presa, l'arbitro ferma l'azione ed effettua una contesa (come quella dell'inizio partita) che deve avvenire necessariamente nel punto in cui si ferma il gioco tra i due giocatori che hanno il roverino conteso.
6. Infrazioni:
  - a) Se un giocatore è in possesso del roverino non è possibile per la squadra avversaria prendergli l'attrezzo dalla mano; il cambio di possesso può avvenire soltanto tramite l'intercetto di un passaggio o a seguito della caduta a terra del roverino.
  - b) Fallo di contatto: i giocatori non possono essere trattenuti, colpiti o spinti in **modo penalizzante**.
  - c) Se il difendente intercetta il roverino dopo che ha già attraversato una porzione del bastone tenuto dal paliere avversario, il punto verrà considerato valido a patto che il paliere sia nella sua area di competenza.
  - d) Se il difendente intercetta il roverino prima che attraversi il bastone tenuto dal paliere avversario ma invade l'area di competenza del paliere (è sufficiente che una porzione minima di piede invada l'area) il possesso passa alla squadra attaccante.

- e) Se il paliere, per cercare di far passare il roverino attraverso il bastone, esce dalla propria area di competenza (anche dopo aver effettuato un salto), il punto è annullato.
  - f) Non è possibile tenere il roverino in mano per più di 8 secondi.
7. Nel caso di infrazione di qualunque genere il possesso del roverino passa automaticamente alla squadra avversaria. In questo caso il giocatore che ha commesso l'infrazione deve necessariamente depositare il roverino a terra a disposizione degli avversari.
  8. I falli sono attribuiti all'intera squadra e non al singolo giocatore; dopo il quarto fallo di una squadra in una partita, le verrà assegnato un tiro libero contro e così per tutti i falli successivi, fino al termine della partita.
  9. Un tiro libero consiste della possibilità di lanciare il roverino verso il proprio paliere da una distanza prefissata, e senza essere ostacolato dagli avversari. Ogni tiro libero vale un punto, come qualsiasi altro tiro effettuato durante lo svolgimento della partita.
  10. Se il roverino esce dal terreno di gioco, la squadra che non l'ha toccato per ultima ha diritto a rimmetterlo in gioco con un passaggio da effettuare nel punto di uscita. Si considera fuori dal terreno di gioco anche il caso in cui il roverino sia in mano a un giocatore che esce con almeno un piede fuori dal campo, o che pesti le linee laterali.
  11. In caso di pareggio al termine dei tempi regolamentari si svolgerà una serie di tiri liberi. Ogni squadra avrà a disposizione tre tiri, e ciascuno dovrà essere eseguito da un giocatore diverso scelto tra quelli presenti in campo al momento del fischio finale della partita. A raccogliere il roverino ci sarà il paliere della propria squadra. Al termine dei tre tiri vincerà la squadra che ne avrà segnati di più. Se dovesse persistere la parità si proseguirà a oltranza: i tiri successivi dovranno essere eseguiti dai giocatori restanti tra quelli in campo al termine della partita, poi si ricomincerà da capo mantenendo lo stesso ordine dei tiratori. Se, durante uno dei turni a oltranza, una delle due squadre dovesse sbagliare il tiro e l'altra segnare, chi avrà segnato sarà decretato vincitore. Infine, se dopo il dodicesimo tiro sarà mantenuta la parità, il vincitore verrà scelto tramite il lancio di una moneta eseguito dall'arbitro in presenza dei due capitani.
  12. I punti nella classifica del girone vengono assegnati secondo le seguenti indicazioni:
    - a) 3 punti alla squadra che vince con più del doppio dei punti della squadra avversaria;
    - b) 2 punti alla squadra che vince con meno del doppio dei punti della squadra avversaria;
    - c) 1 punto alla squadra che perde con più della metà dei punti della squadra avversaria;
    - d) 0 punti alla squadra che perde con meno della metà di punti della squadra avversaria
    - e) Se una delle due squadre segna esattamente il doppio dei punti degli avversari le vengono assegnati i 3 punti, mentre non se ne assegna nessuno alla squadra sconfitta.
    - f) La squadra che vince dopo i tiri liberi ottiene 2 punti sul tabellone, la squadra che perde ottiene 1 punto.
  13. In caso di arrivo a pari punti nella classifica del girone, verranno seguiti i seguenti criteri per determinare il posizionamento, elencati in ordine di precedenza:

- a) Vittoria dello scontro diretto;
- b) Migliore differenza punti;
- c) Maggior numero di punti segnati;
- d) Lancio di una moneta.

## 2.5 - Calcio Balilla

1. Le partite si compongono di una sola sfida ai **9 punti**, nella quale si affrontano due squadre di due giocatori. **La sfida sarà secca: in caso di parità con punteggio di 8-8 vince la squadra che segna per prima il nono punto.**
2. Il lancio della monetina precede l'inizio della partita. La squadra che vince il sorteggio sceglie il campo con cui iniziare il gioco.
3. Ogni servizio di inizio gioco deve partire dal centro del campo effettuando alternativamente un servizio a giocatore. Il giocatore che ricopre il ruolo di attaccante effettuerà il servizio lanciando la pallina con la mano dal centro del campo solo dopo aver dichiarato il "via" e sentito l'ok dell'attaccante avversario. Dopo che la palla avrà toccato la sponda di fronte al giocatore potrà essere passata o calciata direttamente in porta. Nel caso in cui la pallina dovesse fermarsi in una zona del campo non raggiungibile da alcuno omino la rimessa in gioco andrà effettuata dall'attaccante di turno in battuta.
4. Il fallo di gioco va segnalato indistintamente dal portiere o dall'attaccante offeso attraverso un chiaro "fallo". Tutti i falli segnalati saranno rimessi dal centro da chi ha subito l'irregolarità. Saranno considerati falli le seguenti infrazioni:
  - a) Rullata e mezzaluna (far girare volontariamente la stecca più di 360°)
5. L'arbitro e/o il giudice di gara può squalificare da una partita o dall'intera competizione uno o più giocatori in seguito a comportamenti antisportivi e/o provocatori ai fini del regolare svolgimento del gioco.
6. Se la pallina entrasse in porta e ne uscisse fortuitamente, il goal sarà considerato valido.
7. I punti nella classifica del girone vengono assegnati secondo le seguenti indicazioni:
  - a) Se la squadra sconfitta ha segnato fino a 4 punti non ottiene nessun punto in classifica, mentre i vincitori ne ottengono 3;
  - b) Se la squadra sconfitta ha segnato dai 5 agli 8 punti ottiene 1 punto in classifica, mentre i vincitori ne ottengono 2.
8. In caso di arrivo a pari punti nella classifica del girone, verranno seguiti i seguenti criteri per determinare il posizionamento, elencati in ordine di precedenza:
  - a) Vittoria dello scontro diretto;
  - b) Migliore differenza punti;
  - c) Maggior numero di punti segnati;
  - d) Lancio di una moneta.

## 2.6 - Tiro alla fune

1. Il torneo di tiro alla fune ha luogo interamente la domenica ed è esclusivamente a eliminazione diretta, partendo dai quarti fino ad arrivare alla finale e alla finalina per il terzo e il quarto posto. I partecipanti alla competizione devono essere dichiarati da ogni cantone prima dell'inizio delle gare domenicali.
2. All'inizio della giornata di domenica tutti i componenti delle squadre di tiro alla fune devono presentarsi al campo per la pesata. Il peso registrato durante la pesata, che avviene in maglietta e pantaloncini e senza scarpe, è quello valido durante tutto il torneo; il peso misurato viene arrotondato all'unità. A ogni giocatore viene assegnato un numero con il quale viene identificato all'inizio di ogni partita, per facilitare il calcolo del peso complessivo della squadra.
3. Le partite si compongono di un massimo di tre sfide, o tirate; vince la prima squadra che se ne aggiudica due. A ogni tirata partecipano 6 giocatori per squadra, il cui peso complessivo deve essere minore o uguale a 450 kg con minimo di 2 ragazze. Dopo ogni tirata è consentita a ogni squadra la sostituzione di massimo tre giocatori, avendo l'accortezza però di mantenere il peso complessivo al di sotto del limite.
4. Sul campo è presente uno degli organizzatori del torneo, che ha il compito di verificare che in ogni tirata il peso complessivo di ciascuna squadra non superi quello massimo consentito.
5. Il campo si compone di un'apposita pedana, mentre la corda ha le dimensioni previste per i normali campionati di tiro alla fune. Le scarpe devono essere pulite e con la suola priva di tacchetti e chiodi; l'abbigliamento non deve essere dotato di alcun dispositivo di aggancio alla corda. All'inizio della tirata l'arbitro può procedere al controllo delle calzature e dell'abbigliamento utilizzato dai partecipanti.
6. Sulla pedana vengono disposti due coni equidistanti dal centro del campo di gioco; sulla corda c'è un segno che ne indica la metà, e che in partenza deve essere posto a centro pedana. Vince la squadra che, tirando, porta il centro della corda a superare il cono posto nella sua metà della pedana.
7. Per dare il via alla tirata l'arbitro dà tre segnali:
  - a) Al comando: "Corda!", tutti i componenti delle due squadre devono raccogliere la corda, in partenza lasciata a terra;
  - b) Al comando: "Tendere", l'arbitro alza le braccia e le squadre mettono in tensione la corda, senza ancora tirare con forza; in questa fase devono seguire le indicazioni dell'arbitro per far sì che il centro della corda si trovi in corrispondenza del centro della pedana;
  - c) Quando l'arbitro abbassa le braccia, le due squadre cominciano a tirare a tutta forza, fino a quando una delle due non ne esce vincitrice.

8. Dopo ogni tirata avviene un cambio campo. Il campo della prima tirata viene stabilito attraverso il lancio di una moneta.
9. Per la sicurezza di tutti i giocatori è vietato attorcigliare la corda attorno ai propri arti; soltanto all'ultimo componente della cordata, ossia quello posto a maggior distanza dal centro, è concesso far passare la corda attorno al busto e afferrare entrambi i capi con le mani, ma senza creare alcun nodo. Per tutti i giocatori la corda deve comunque passare tra il braccio e il busto.
10. È facoltà dell'arbitro interrompere la sfida in caso ravveda qualsiasi tipo di infrazione al regolamento.

## 2.7 - Staffettone

1. Lo Staffettone sarà l'ultima competizione del torneo e si svolgerà in gara unica, con tutte le squadre in campo contemporaneamente. A seguire la gara sarà presente una squadra arbitrale che ne supervisionerà lo svolgimento.
2. La gara consiste in una corsa su di un percorso ad anello, lungo il quale vengono posti ostacoli di varia natura che i concorrenti devono superare. Ciascun cantone può scegliere una squadra da quattro a otto atleti, che dovrà essere comunicata all'Organizzazione del torneo prima dell'inizio della corsa. La gara è suddivisa in otto frazioni, e due frazioni consecutive non possono essere corse dal medesimo giocatore.
3. Tra una frazione e l'altra i due concorrenti di ciascun cantone devono passarsi un testimone (questa operazione deve essere effettuata esclusivamente nelle ZONE DI CAMBIO), senza il quale nessuno può continuare il percorso. Vince la gara il primo cantone a completare l'ultima frazione portando il testimone a destinazione.
4. La disposizione dei corridori ai nastri di partenza viene sorteggiata prima dell'inizio della gara e invertita in ogni passaggio di testimone.
5. Durante la corsa è vietato ostacolare in qualsiasi modo gli avversari, manomettendo volontariamente il percorso di gara, toccando gli altri corridori o lanciando verso di loro qualsiasi tipo di oggetto. Ogni infrazione costerà alla squadra venti secondi di penalità all'inizio della frazione successiva o, in caso venga commessa nell'ultima frazione, al momento del traguardo.
6. In caso di condotta che mette a repentaglio la sicurezza dell'avversario, gli arbitri hanno la facoltà di squalificare il cantone dalla gara, assegnandogli zero punti aggiuntivi nella classifica generale qualsiasi fosse la loro posizione in gara al momento dell'infrazione