

Regolamento torneo di Corsa con i Sacchi in tandem

Giocatori

Età dei giocatori: minimo <u>16 anni, con obbligo di autocertificazione per tutti</u> (per i minori di

18 anni è necessario avere l'autocertificazione firmata da un genitore o da

un tutore)

Squadre: ogni squadra deve essere composta da minimo 4 giocatori più massimo 3

riserve (per un totale di massimo 7 giocatori per squadra). Scenderanno in campo 4 giocatori alla volta suddivisi in due coppie, le riserve possono essere usate come cambi, fra un match e l'altro. Il cambio durante il gioco è concesso solo in caso di infortunio di un giocatore, tale decisione è rinviata al Giudice di gara. Nel caso in cui una squadra scenda al di sotto del numero minimo di partecipanti, questa dovrà abbandonare il campo di gioco e

ritenersi sconfitta a tavolino.

Muta da gioco: i giocatori dovranno essere muniti di scarpe con suola liscia (senza tacchetti

o altro elemento).

Campo e materiali da gioco

Materiali di gioco: il sacco per la corsa avrà: dimensioni idonee per permettere a 2 giocatori di

correre contemporaneamente e di evitare rotture nella corsa.

Campo di Gara: il campo di gara sarà così determinato:

- una linea divisoria centrale che delimita l'andata e il ritorno della corsa, identificato come "asse del campo"; la lunghezza dell'asse del campo sarà di 10m (lunghezza totale del campo, la corsa si svilupperà in 20m, 10 di andata e 10 di ritorno);
- una "<u>linea di partenza"</u> e una "<u>linea di arrivo</u>", entrambe poste ortogonalmente all'asse del campo;
- un palo ben visibile, opposto alla partenza/arrivo, sull'asse del campo, identificato come "vertice del campo", che segnerà il punto dove i giocatori potranno ritornare verso la partenza.

Giudice di Gara

Giudice di Gara: designato dall'organizzazione, super partes, ricopre il ruolo di supervisore

della gara e arbitro a cui spettano tutte le decisioni a suo insindacabile giudizio. Potrà essere affiancato da dei collaboratori, anch'essi scelte dall'organizzazione. Esso si posizionerà sulla linea di partenza tra i due cambi di corsa. Prima di dare il via alla corsa, verificherà che i giocatori delle due squadre siano correttamente dietro la linea di partenza; infine darà

Grop Trasagan A.P.S.

<u>inizio alla corsa fischiando</u>. Durante la corsa egli dirigerà la gara e comunicherà alla squadra le violazioni commesse.

Al termine della corsa il Giudice decreterà la squadra vincitrice del singolo turno. Concluse le singole corse, egli identificherà la squadra vincitrice del match.

Regole del gioco

Afferrare il sacco:

durante la fase di posizionamento, prima della partenza della corsa, i giocatori devono entrare entrambi nel sacco e, con entrambi le mani, sollevare e tenere ben saldo il sacco per l'intera corsa. Ogni giocatore non può lasciare il sacco fino al termine della corsa.

Infrazioni:

durante tutta la gara non è ammesso compiere le seguenti infrazioni:

- A. Abbassare il sacco;
- B. Ostacolare la corsa della squadra avversaria;
- C. Ottenere uno stallo senza che le due squadre si impegnino;
- D. Offendere Giudice e/o altri partecipanti (sia interni che esterni al campo di gioco);

Squalifica:

una squadra si deve considerare squalificata quando:

- A. riceve <u>3 avvisi di infrazione</u> da parte del Giudice nel corso dello stesso match;
- B. il numero dei <u>componenti di una squadra scende sotto il numero</u> minimo di partecipanti stabilito dal presente regolamento;
- C. se all'interno dello stesso match corre la stessa coppia;

Corsa:

definisce la fase di gara, fra le due squadre avversarie. L'andata e il ritorno compongo una corsa. La corsa avrà inizio solo dopo il corretto posizionamento delle due coppie avversarie dietro la linea di partenza e il Giudice di gara ne decreta l'inizio. La corsa avrà fine quando una squadra avrà oltrepassato la linea di arrivo per prima della squadra avversaria oppure per squalifica di una delle squadre.

Match:

definisce la fase completa di confronto fra due squadre avversarie sul campo di gara. Consiste in <u>2 corse</u>, tra le quali viene concesso un tempo di riposo che non può superare i 5 minuti. Le coppie gareggianti in una gara non possono essere riproposte nello stesso match pena la squalifica. Alla conclusione del match il Giudice di gara segnalerà la squadra vincitrice. La parità del Match viene attribuita quando la singola corsa viene vinta da una e poi dall'altra squadra.

Punteggi:

i punteggi vengono attribuiti alla fine del "Match", come di seguito riportato:

VITTORIA (squadra che vince 2 corse): 2 punti per la squadra

PAREGGIO (le squadre vincono una corsa a testa): 1 punto a ogni squadra

SCONFITTA: 0 punti

Grop Trasagan A.P.S.