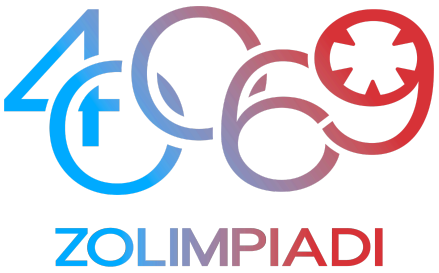
Unione Sportiva
S.S.D. a R.L.



ZOLIMPIADI

1. L'evento in generale **4**
2. Iscrizioni e partecipazione ai giochi **5**
3. Le giornate e le discipline **5**
Giovedì 4 giugno dalle ore 20.00 alle 23.30 - Notte d'Estate **5**
Venerdì 5 giugno dalle ore 19.00 alle 23.30 – Scuole Medie F. Francia, Via degli Albergati 30 **5**
Sabato 6 giugno dalle 09.00 alle 11.00 – Piscina Palazola, Viale dello Sport 2 **6**
Sabato 6 giugno dalle 16.00 alle 23.00 – C.S. Melotti, Ponte Ronca, Via M. di Canossa 2 **6**
Domenica 7 giugno dalle 16.00 alle 23.00 – C. S. Melotti, Ponte Ronca, Via M. di Canossa 2 **6**
Venerdì 12 giugno dalle ore 19.00 alle 23.30 – C. S. Filippetti, Riale, Via Gesso 26 **6**
Sabato 13 giugno dalle 16.00 alle 23.00 – C. S. Filippetti, Riale, Via Gesso 26 **7**
Domenica 14 giugno dalle 16.00 alle 22.30 – Piazza della Repubblica **7**
4. Punteggi e bonus **7**
PUNTEGGI PER I PIAZZAMENTI 7
BONUS e MALUS 8
BONUS FLASH 8
BONUS ISCRIZIONI 8
BONUS PARTECIPAZIONE 8
BONUS FEDELTÀ 9
BONUS 40069 9
BONUS PARI OPPORTUNITÀ 9
BONUS VETERANI 9
BONUS INFLUENCER 9
BONUS ORE SERENE 9
BONUS BEATA GIOVENTÙ 9
BONUS SUPPORTER 10
BONUS COOP ALLEANZA 3.0 10
MALUS MANCATA PARTECIPAZIONE 10
MALUS RITARDO 10
MALUS OVER TRAINING 10
5. Regolamenti **10**
Affonda la barca 10
Badminton 11
Beach volley 11
Biglie 12
Biliardino 12
Biliardo 12

Blind taste test La Mandria 13
Bocce 14
Bottle flip relay 14
Briscola 14
Carriola 15
Cars race 15
Coccodrillo 16
Corn hole 16
Corsa 800 metri 16
Corsa 60 metri retrorunning 17
Corsa coi sacchi a staffetta 17
Dama 17
Disc Golf 18
Dodgeball 18
Forza 4 18
Freccette 19
Fulminato - gara di tiro libero 19
Gallo cedrone 20
Giro d'Italia 20
Lancio dell'aeroplanino 20
Lancio del vortex 21
Limbo 21
Lotta sui sup 21
Millepiedi 22
Mini bike agility 22
Minigolf 22
Nuoto - 50 metri (Stile libero, dorso) 23
Nuoto - Staffetta 4x50 metri stile libero 23
Orienteering fotografico 23
Piazza Romana 24
Ping Pong 24
Quizzone 24
Racchettoni 24
Reazione a catena 25
Riempi il secchio 25
Salto in lungo 26
Save the bottle 26
Scacchi 27
Scherma (Fioretto) 27
Sfida materassi 27
Staffetta mista 4x400 metri 28
Surf 28
Tennis 29
Teqball 29
Tiro alla fune 30

Tiro alle lattine 30
Tiro con l’arco 30
Uno! 30
Wii - Just dance 31
Wii - Mario Kart 31
Wii - Poligono 31
Wii - Salto con gli sci 31
Wii - Sci gigante 32
Wii - Snowboard gigante 32
Wii - Spada lesta 32
Wii - Spada splash 32
Wrecking ball 33

ZOLIMPIADI 2026 | 2^ EDIZIONE | 4/5/6/7 - 12/13/14 GIUGNO 2025 | ZOLA PREDOSA (BO)

REGOLAMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

1. L'evento in generale

Le **Zolimpiadi** sono un evento ludico **multisportivo a squadre** che si terrà nelle giornate del **4-5-6-7 e 12-13-14 giugno**.L'evento nasce dall'idea di unire divertimento e socialità, con lo scopo di offrire a tutti i partecipanti e visitatori un evento ludico ricreativo dall'importante sfondo sociale.

L'evento si svolgerà presso:

- Piazza della Repubblica, all'interno della Notte d'Estate (4 giugno)
- Plesso scolastico Scuole Medie Francesco Francia, Via degli Albergati 30 (5 giugno);
- Piscina Palazola, Viale dello Sport 2 (6 giugno);
- Centro Sportivo Melotti, Ponte Ronca, Via Matilde di Canossa 2 (6-7 giugno);
- Centro sportivo Filippetti, Riale, Via Gesso 26 (12-13 giugno);
- Piazza della Repubblica (14 giugno).

Le squadre si sfideranno in diverse **discipline**: **di squadra**, **di coppia mista o di coppia libera** e **individuali**.

Sfidandosi nelle varie discipline, le squadre accumuleranno **punti in base ai piazzamenti** raggiunti.

Alla fine delle competizioni **vince la squadra che avrà accumulato più punti** in classifica.

Verranno premiate le **prime 3 squadre** del medagliere con premi e buoni offerti dagli sponsor.

All'atto di iscrizione, ogni squadra dovrà inoltre decidere, prima dell'inizio dei Giochi, **quale area del territorio di Zola Predosa vorrà sostenere** con le proprie prestazioni.

L'area che alla fine dei Giochi otterrà la media punti più alta, **vincerà la realizzazione sul proprio territorio di un progetto promosso dalla Consulta dei Giovani di Zola Predosa**.

Le **aree tra le quali si potrà scegliere** sono:

- Ponte Ronca – Tombe – Madonna Prati
- Zola Centro – Pilastrino – San Tomaso
- Riale – Gesso – Gessi - Rivabella
- Zola Chiesa – C4

Per qualsiasi dubbio o domanda, è possibile scrivere a comunicazioneus.ssdarl@gmail.com oppure chiamare o scrivere al 3716359273.

2. Iscrizioni e partecipazione ai giochi

Le squadre possono essere composte **da 10 a 20 partecipanti**, senza alcun vincolo.

Il costo di partecipazione per ogni squadra è di **225€**, da saldarsi entro la chiusura delle iscrizioni.

Ogni squadra dovrà **eleggere un/una capitano/a** che si occuperà di iscrivere la squadra e che curerà i rapporti con l'organizzazione.

Le squadre saranno di default **iscritte a tutte le discipline**. Nelle discipline individuali e di coppia, ogni squadra potrà cambiare il/la/i proprio/a/i rappresentante/i tra una prova e l'altra. (es. nel torneo di tennis la prima partita la gioca Mario, la seconda Manuel).

Quando all'interno di una disciplina è prevista la distinzione per genere, ogni squadra è iscritta **sia alla competizione maschile che femminile**.

Le iscrizioni chiuderanno **venerdì 29 maggio alle 23.59** o anticipatamente al raggiungimento di **16 squadre iscritte**.

Acquisite tutte le iscrizioni **entro martedì 2 giugno** l'organizzazione comunicherà alle squadre le modalità di svolgimento delle varie discipline ed eventuali variazioni del numero massimo di partecipanti che ogni squadra può iscrivere per ciascuna disciplina di coppia e individuale.

Entro tale termine andrà inoltre comunicata la lista definitiva dei partecipanti di ogni squadra.

Per ogni giornata, ogni squadra dovrà indicare un nominativo di un proprio partecipante che sarà a disposizione dell'organizzazione per qualsiasi evenienza organizzativa.

3. Le giornate e le discipline

Giovedì 4 giugno dalle ore 20.00 alle 23.30 - Notte d'Estate

- Presentazione delle squadre
- Consegna maglie e apertura delle Zolimpiadi
- Corn hole (coppia mista)
- Bottle flip relay (coppia mista)
- Wii - Spada Lesta (individuale maschile e femminile)
- Wii - Sci slalom gigante (individuale maschile e femminile, combinata)

Venerdì 5 giugno dalle ore 19.00 alle 23.30 – Scuole Medie F. Francia, Via degli Albergati 30

- Orienteering fotografico (coppia)
- Disc Golf (coppia mista)
- Sfida materassi (squadra misto, 3+2)
- Salto in lungo (individuale maschile e femminile, combinata)
- 60 metri retrorunning (individuale maschile e femminile)
- Corsa coi sacchi staffetta (squadra misto, 3+2)
- Cars race (individuale singolare misto)
- Tiro alle lattine (individuale maschile e femminile, combinata)
- Biliardino (coppia)

Sabato 6 giugno dalle 09.00 alle 11.00 – Piscina Palazola, Viale dello Sport 2

- 50 metri stile (individuale maschile e femminile)
- 50 metri dorso (individuale maschile e femminile)
- 4x50 metri stile (staffetta mista)
- Lotta sui sup (individuale maschile e femminile)

Sabato 6 giugno dalle 16.00 alle 23.00 – C.S. Melotti, Ponte Ronca, Via M. di Canossa 2

- Briscola (coppia)
- Dama (individuale misto)
- Biglie (coppia mista)
- Racchettoni (coppia mista)
- Wii - Poligono (individuale maschile e femminile, combinata)
- Forza 4 (individuale misto)
- Bocce (coppia)
- Surf (squadra, 6 giocatori)
- Giro d'Italia ((individuale maschile e femminile)
- Fulminato (individuale maschile e femminile)

Domenica 7 giugno dalle 16.00 alle 23.00 – C. S. Melotti, Ponte Ronca, Via M. di Canossa 2

- Beach Volley (squadra misto, 2+2)
- Tennis (doppio)
- Uno! (individuale misto)
- Biliardo (coppia)
- Scacchi (individuale misto)
- Wii - salto con gli sci (individuale maschile e femminile, combinata)
- Wii - Snowboard gigante (individuale maschile e femminile, combinata)
- Minigolf (coppia mista)
- Tiro alla fune (squadra misto, 4 + 2)

Venerdì 12 giugno dalle ore 19.00 alle 23.30 – C. S. Filippetti, Riale, Via Gesso 26

- Lancio dell'aeroplanino (individuale maschile e femminile)
- Ping pong (coppia)
- Wrecking ball (squadra misto, 3+3)
- Calcio tennis (coppia)
- Gallo cedrone (individuale maschile e femminile)
- Freccette (individuale maschile e femminile)
- Piazza romana (individuale maschile e femminile)
- Millepiedi (squadra misto, 3+2)

Sabato 13 giugno dalle 16.00 alle 23.00 – C. S. Filippetti, Riale, Via Gesso 26

- Riempi il secchio (squadra misto, 3+3)
- Badminton (coppia mista)
- Ping pong (individuale maschile e femminile)
- Teqball (coppia)
- Save the bottle (coppia mista)
- Coccodrillo (individuale maschile e femminile)
- Carriola (coppia maschile, coppia femminile)
- Dodgeball (squadra misto, 4+2)
- Lancio del Vortex (individuale maschile e femminile)
- 800 metri (individuale maschile e femminile)

Domenica 14 giugno dalle 16.00 alle 22.30 – Piazza della Repubblica

- Wii - Just dance (coppia)
- Quizzone (squadra)
- Blind taste test La Mandria (coppia mista)
- Scherma – fioretto (individuale maschile e femminile)
- Affonda la barca (coppia mista)
- Wii - Spada splash (individuale maschile e femminile)
- Wii - Mario Kart (individuale misto)
- Limbo (individuale maschile e femminile)
- Tiro con l'arco (individuale maschile e femminile, combinata)
- Reazione a catena (squadra, 3 giocatori)
- Staffetta 4x400 (squadra misto, 2+2)
- Mini bike agility (individuale maschile e femminile)

4. Punteggi e bonus

PUNTEGGI PER I PIAZZAMENTI

Per ogni disciplina verrà assegnato ad ogni squadra un punteggio in base al piazzamento ottenuto dalla stessa, nel caso in cui si tratti di sport di squadra, oppure dai suoi rappresentanti nel caso in cui si tratti di sport di coppia o individuali.

Nelle discipline che prevedono una fase a gironi e successivamente una fase ad eliminazione diretta, i punteggi saranno così assegnati:

1° □ 500 punti
2° □ 400 punti
3° □ 350 punti
4° □ 300 punti
QUARTI DI FINALE □ 250 punti
OTTAVI DI FINALE □ 200 punti
FASE A GIRONI □ 150 punti

Nelle discipline che prevedono una classifica stilata in base alle prestazioni, i punteggi saranno così assegnati:
1° □ 500 punti
2° □ 450 punti
3° □ 400 punti
4° □ 350 punti
5° □ 300 punti
6° □ 250 punti
7° □ 200 punti
8° □ 150 punti
9° □ 100 punti
Dal 10° in giù □ 50 punti

BONUS e MALUS

BONUS FLASH

200 punti alla prima squadra iscritta.

BONUS ISCRIZIONI

Bonus incrementale in base al numero di iscritti in squadra:
10 iscritti → 0 punti
11 iscritti → 50 punti
12 iscritti → 100 punti
13 iscritti → 150 punti
14 iscritti → 200 punti
15 iscritti → 250 punti
16 iscritti → 300 punti
17 iscritti → 350 punti
18 iscritti → 400 punti
19 iscritti → 450 punti
20 iscritti → 500 punti

BONUS PARTECIPAZIONE

Bonus di **500 punti** per ogni serata attribuito alla/e squadra/e che parteciperà ai giochi della serata schierando **tutti i propri iscritti**.

Affinchè il bonus venga assegnato, ogni partecipante dovrà gareggiare almeno una volta in **almeno 2 discipline diverse**.

Nel caso in cui più squadre abbiano diritto al bonus partecipazione, questo verrà assegnato per intero a tutte le squadre coinvolte.

BONUS FEDELTÀ

Bonus di **1000 punti** alla/e squadra/e che parteciperanno ad **ogni disciplina dei giochi**.

Quando una disciplina è divisa per genere (es. Limbo M e Limbo F), per ottenere il bonus è necessario partecipare ad entrambe le gare.

Nel caso in cui più squadre abbiano diritto al bonus fedeltà, questo verrà assegnato per intero a tutte le squadre coinvolte.

BONUS 40069

Bonus di **300 punti** se in squadra sono presenti almeno **5 residenti** a Zola Predosa;

Bonus di **600 punti** se in squadra sono presenti almeno **8 residenti** a Zola Predosa;

Bonus di **800 punti** se in squadra sono presenti almeno **10 residenti** a Zola Predosa;

Bonus di **1000 punti** per ogni partecipante **nato/a** a Zola Predosa in squadra.

BONUS PARI OPPORTUNITÀ

Bonus di **500 punti** se in squadra le donne rappresentano **almeno il 40%** dei partecipanti

BONUS VETERANI

50 punti per ogni membro della squadra che ha già partecipato alle Zolimpiadi.

BONUS INFLUENCER

50 punti per ogni storia IG diversa con tag Zolimpiadi in cui compaiono almeno 5 componenti della squadra.

Massimo 200 punti per ogni squadra per giornata.

BONUS ORE SERENE

250 punti alla squadra che schiera il partecipante più vecchio.
500 punti alla squadra con l'età media più alta.

BONUS BEATA GIOVENTÙ

250 punti alla squadra che schiera il partecipante più giovane.
500 punti alla squadra con l'età media più bassa.

BONUS SUPPORTER

Per ogni persona non partecipante che assiste alle Zolimpiadi e che dichiara all'organizzazione di supportare una squadra vengono assegnati **50 punti** alla squadra stessa. **Massimo 200 punti** a giornata.

BONUS COOP ALLEANZA 3.0

200 punti per ogni nuovo socio Coop Alleanza 3.0.
400 punti per ogni nuova apertura di un libretto Coop Alleanza 3.0.

Se sei già socio Coop Alleanza 3.0, condividi il tuo codice promo con chi vuole diventarlo. Per te un buono da 5€ per ogni nuovo socio (massimo 10).
Per chi diventa socio 5 buoni da 5€ subito!

Per ottenere il bonus ogni partecipante deve fornire prova della sottoscrizione.

MALUS MANCATA PARTECIPAZIONE

Se una squadra (in caso di sport di squadra e di coppia) o un suo rappresentante (sport individuali) non partecipa ad una disciplina, alla squadra verrà assegnato un malus di **-200 punti**.

MALUS RITARDO

Se una squadra o il/la suo/sua rappresentante si presentano in ritardo a svolgere una disciplina, verrà calcolato un malus. è concesso un **ritardo di 5 minuti** rispetto all'orario di chiamata.

Dal sesto minuto in poi, vengono calcolati **-50 punti per ogni minuto di ritardo fino a 15 minuti** di ritardo rispetto all'orario di chiamata. Al termine dei 15 minuti, la squadra viene considerata assente e la partita o l'incontro persi a tavolino.

MALUS OVER TRAINING

-150 punti per ogni giocatore che nella singola giornata partecipa a più di 5 competizioni differenti (sono escluse dal conteggio le competizioni di nuoto svolte al PalaZola).

5. Regolamenti

Le modalità di svolgimento di ogni singola disciplina potranno subire variazioni in base al numero delle squadre iscritte. Le modalità esatte di svolgimento verranno comunicate nei giorni precedenti l'evento.

Affonda la barca

Modalità competizione:
Torneo di coppia misto.

Fase a gironi + eliminazione diretta.

Concorrenti squadra:
2 per squadra: 1 per genere, con possibilità di cambiare concorrente tra una partita e l'altra.

Svolgimento:
Prima dell'inizio della competizione ogni coppia dovrà costruirsi la sua barchetta.
Attraverso l'utilizzo di pistole ad acqua, l'obiettivo del gioco è affondare la barca avversaria che sarà all'interno di una bacinella piena d'acqua. Durante la sfida è possibile sparare agli avversari per difendere la propria barca.
La barca si considera affondata quando ¾ di essa sono sott'acqua.

Badminton

Modalità competizione:
Competizione coppia mista.

Fase a gironi + eliminazione diretta.

Set singolo da 21 punti. Sul 20 pari, si deve vincere con 2 punti di scarto. Massimo punteggio: 30-29.

Concorrenti squadra:
1 uomo e una donna per quadra.

Svolgimento:
Il badminton è uno sport di racchetta. L'obiettivo è colpire il volano (shuttlecock) facendolo atterrare nel campo avversario o forzando l'errore dell'avversario.

Il servizio deve essere sotto la vita e diagonale verso il campo avversario.
Il punto si ottiene quando il volano:

- Tocca terra nel campo avversario.
- L'avversario lo manda fuori.
- L'avversario lo colpisce in rete.

Falli: Servizio errato (troppo alto o fuori dal quadrante giusto).
Doppio tocco (il volano viene toccato due volte prima di essere mandato nel campo avversario).
Non è consentito rispondere a una battuta con una schiacciata.

Beach volley

Modalità competizione:
Torneo a squadre 4 vs 4 miste con fase a gironi + eliminazione diretta.

Partite da 1 set ai 21 punti ciascuna.

Punteggi assegnati in base alla fase del torneo raggiunta.

Concorrenti squadra:
4 per squadra in campo, 2 uomini e 2 donne. possibilità di cambiare componenti della squadra a partita in corso e tra una partita e l'altra.

Svolgimento:
Regolamento come da normativa Federvolley a riguardo.

Biglie

Modalità di competizione:

Torneo di coppia mista su gara unica.

Concorrenti squadra:

2 per squadra: 1 per genere.

Svolgimento:

La gara si svolge su percorso realizzato su sabbia.

L'ordine di partenza verrà estratto a sorte.

Quando è il proprio turno di partire, la coppia può posizionare la biglia sulla linea di partenza e colpire la biglia.

Al termine del primo turno di lanci per tutti, parte il secondo turno di lanci a partire dalla squadra che è più avanti nel percorso. E così via. I componenti della coppia devono alternarsi nel colpire la biglia (un turno un concorrente, un turno l'altro).

Se la biglia esce dal percorso questa dovrà essere riposizionata nel punto di partenza del lancio in cui è uscita di pista.

Biliardino

Modalità competizione:

Torneo di coppia libera. Fase a gironi + eliminazione diretta.

Punteggi assegnati in base alla fase del torneo raggiunta.

Concorrenti squadra:

2 per squadra a prescindere dal sesso. Possibilità di cambiare concorrenti tra una partita e l'altra.

Svolgimento:

Regole come da normativa FPICB

Biliardo

Modalità competizione:

Torneo a squadre. Tornei con fase a gironi + eliminazione diretta.

Punteggi assegnati in base alla fase del torneo raggiunta.

Concorrenti squadra:

2 per squadra, a prescindere dal genere.
Possibilità di cambiare concorrente tra una partita e l'altra.

Svolgimento:

Per vincere bisogna imbucare la propria serie di bilie (intere o spezzate) e infine la nera, sconfitta all'istante se quest'ultima cade prematuramente.

L'assegnazione della serie avviene alla prima imbucata regolare di un partecipante. Un'imbucata è considerata regolare quando il giocatore dichiara (se non evidente) la biglia che vuole colpire e in che buca la vuole imbucare (dunque se a seguito di un tiro di apertura vengono imbucate delle bilie, il gioco rimane ancora libero).

A seguito di un'imbucata, il giocatore può rimanere al tavolo finchè continua ad imbucare.

Terminata la propria serie di bilie, l'obiettivo è imbucare la bilia nera nella buca dichiarata di volta in volta.

Ogni errore, come colpire la serie sbagliata o imbucare la bianca, fa terminare immediatamente il proprio turno e concede all'avversario la decisione di posizionare la pallina bianca liberamente sul tavolo.

- Primo contatto della bilia bianca (battente) con una bilia della serie degli avversari;
- Una bilia viene imbucata in una buca non dichiarata;
- Imbucare la bilia bianca;
- Bilia bianca che non tocca nessuna bilia della propria serie, o la bilia nera se sul tavolo non sono più presenti bilie della propria serie;
- Se a seguito di un contatto tra bilia bianca e una bilia valida, nessuna bilia sul tavolo tocca almeno una sponda;
- Se le biglie vengono mosse in modo irregolare (parti del corpo del giocatore, stecche etc).

La partita è automaticamente persa nel caso in cui:

- Si imbuchi la bilia nera prima di aver imbucato tutte le bilie della propria serie;
- La bilia nera salti fuori dal tavolo;
- La bilia nera viene imbucata in una buca non dichiarata;
- Se viene imbucata la bianca a seguito del tiro finale sulla nera, ed entrambe entrano in buca.

Timer di 10 minuti per partita, alla fine del timer vince chi ha meno palline in campo, in caso di parità chi mette dentro la nera (togliendo le rimanenti colorate) vince e continuando con l'ordine alla fine del timer per tirare.
Regole come da normativa FIBIS

Blind taste test La Mandria

Modalità competizione:

Verrà stilata una classifica unica.
Gara su turno unico.

Concorrenti squadra:

2 per squadra un uomo e una donna.

Svolgimento:

Verrà preparato un panino ideato da La Mandria, lo scopo è indovinare più ingredienti possibili, assaggiandolo bendati.

Bocce

Modalità competizione:

Competizione in doppio. Fase a gironi + eliminazione diretta.

Punteggi assegnati in base alla fase del torneo raggiunta.

Vittoria della partita al raggiungimento di 11 punti.

Concorrenti squadra:

competizione a coppia: 2 partecipanti indistintamente dal genere. con possibilità di cambiare concorrenti tra una partita e l'altra.

Svolgimento:

L'obiettivo è lanciare le proprie bocce il più vicino possibile al pallino (una piccola sfera bersaglio), cercando di superare gli avversari in precisione, lanciando le bocce dall'interno dell'area di lancio.
Sorteggio iniziale per stabilire chi lancia il pallino.
La stessa squadra che ha lanciato il pallino, inizia a lanciare per prima le bocce. Gli avversari tirano una loro boccia. A questo punto ogni volta a lanciare toccherà alla squadra che è più lontana dal pallino. Una volta lanciate tutte le bocce, si assegnano i punti.
La squadra con la boccia più vicina al pallino guadagna 1 punto per ogni boccia più vicina rispetto alla prima dell'avversario.

Bottle flip relay

Modalità competizione:

Torneo a coppie miste.

Concorrenti squadra:

2 concorrenti (1 maschio e 1 femmina).

Svolgimento:

Ogni coppia ha a disposizione un totale di 6 bottiglie. I due componenti si alternano nel lancio: non appena un giocatore riesce a far atterrare correttamente una bottiglia (flip riuscito), deve dare il cambio al compagno. L'obiettivo è completare 3 flip a testa. Vince la coppia che termina per prima tutte le proprie bottiglie o che ottiene il miglior tempo/posizionamento nel tabellone del torneo.

Briscola

Modalità competizione:

Torneo di coppia. Gironi + eliminazione. Ogni partita si gioca al meglio delle 3 (bisogna vincerne 2).

Concorrenti squadra:

2 a prescindere dal genere. Possibilità di cambiare concorrente tra una partita e l'altra.

Svolgimento:

Regole classiche. Si vince con almeno 61 punti.

Calcio tennis

Modalità competizione:

Torneo di coppia. Torneo con gironi + eliminazione diretta. Partite al meglio dei 15 punti.

Concorrenti squadra:

2 a prescindere dal genere. Possibilità di cambiare concorrente tra una partita e l'altra.

Svolgimento:

L'obiettivo è passare la palla sopra la rete nel campo avversario e fare in modo che gli avversari non possano rispondere correttamente (ossia, la palla deve cadere nel loro campo o non devono essere in grado di effettuare un buon ritorno).
Il gioco inizia con un servizio, che deve essere effettuato da dietro la linea di fondo (come nel tennis).
La palla deve essere lanciata sopra la rete, senza toccare la rete stessa. Il servizio può essere eseguito con i piedi (con l'ausilio delle mani).
Ogni squadra ha a disposizione tre tocchi per restituire la palla nel campo avversario.
I tocchi possono essere effettuati con i piedi, la testa, il petto, le cosce o altre parti del corpo, ma non sono consentiti i tiri con le mani o le braccia.
La palla può fare solo un rimbalzo a terra, esclusivamente dopo il lancio della palla da parte degli avversari nel campo opposto, e dopo il primo tocco la palla non può più toccare per terra.
Qualsiasi uso delle mani o delle braccia per toccare la palla è considerato un fallo.
Le righe che delimitano il campo sono considerate parte integrante del campo di gioco.

Carriola

Modalità competizione:

Torneo suddiviso in categoria coppia maschile e coppia femminile.

Concorrenti squadra:

2 concorrenti uomini e 2 concorrenti donna per squadra.

Svolgimento:

Un componente della coppia funge da "carriola" (mani a terra e gambe sollevate dal compagno) e l'altro da spingitore. A metà percorso è prevista una "zona di cambio" obbligatoria: chi sosteneva le gambe deve andare a terra e viceversa. Vince la coppia che taglia per prima il traguardo (contano le spalle di chi funge da carriola).

Cars race

Modalità competizione:

Verrà stilata una classifica unica, singolare misto.
Gara ad eliminazione. Turni preliminari e finale.

Concorrenti squadra:

1 per squadra a prescindere dal genere, possibilità di cambiare rappresentante tra il turno preliminare e la finale.

Svolgimento:

Verrà preparato un circuito in cui si dovrà far correre la propria macchinina telecomandata.
Dopo le qualifiche, ci sarà una gara preliminare e poi la finale.

Coccodrillo

Modalità competizione:

Torneo singolare maschile e femminile con fase a gironi + eliminazione diretta.

Concorrenti squadra:

1 uomo e 1 donna, senza possibilità di cambiare partecipante.

Svolgimento:

In posizione di plank con braccia tese l'obiettivo è quello di far cadere l'avversario tirandogli il braccio. Perde il primo che tocca per terra con il petto, le ginocchia o i gomiti.

Corn hole

Modalità competizione:

Torneo di coppia mista.

Fase a gironi + eliminazione diretta.

Concorrenti squadra:

2 componenti: 1 maschio e 1 femmina, possibilità di cambiare i rappresentanti tra un turno e l'altro.

Svolgimento:

La piattaforma è posta a 10 metri dalla linea di lancio o da un'altra piattaforma. I giocatori lanciano alternativamente 8 sacchetti (4 per ogni colore) verso la piattaforma.

Ogni sacchetto che va in buca vale 3 punti. Ogni sacchetto che rimane sulla piattaforma anche senza andare in buca vale 1 punto.

Il punteggio viene assegnato ad una sola delle due squadre per differenza (es. punti squadra A: 10 - punti squadra B: 6. Squadra A guadagna 4 punti (10-6)).

Il gioco termina quando si arriva a 11 punti.

Corsa 800 metri

Modalità competizione:

Verrà stilata una classifica maschile e una femminile. Batterie.
Classifica stilata in base ai tempi registrati.
Partenza da in piedi. Comandi: "ai vostri posti", "pronti", "via".

Concorrenti squadra:

1 per genere.

Svolgimento:

Partenza da in piedi. Comandi: "ai vostri posti", "pronti", "via".
La gara si svolgerà senza assegnazione di corsia.
Non sarà possibile toccare o ostacolare gli avversari, pena squalifica.
In caso di doppia falsa partenza, vi sarà la squalifica.

Corsa 60 metri retrorunning

Modalità competizione:

Verrà stilata una classifica maschile e una femminile. Batterie - finale.
Dopo un turno preliminare (batterie), accedono alla finale i 3 migliori tempi.

Classifica stilata in base ai tempi realizzati in finale per i primi 3, in base ai tempi realizzati in batteria per tutti gli altri.

Concorrenti squadra:

1 per genere, con possibilità di cambiare concorrente tra batterie ed eventuale finale.

Svolgimento:

Partenza da in piedi. Comandi: “ai vostri posti”, “pronti”, “via”.
La gara si svolgerà correndo all’indietro nella corsia assegnata, pena squalifica.
Non sarà possibile toccare o ostacolare gli avversari, pena squalifica.
In caso di doppia falsa partenza, vi sarà la squalifica.

Corsa coi sacchi a staffetta

Modalità competizione:

Gara unica su staffetta a navetta.

Concorrenti squadra:

5 in totale, 3 uomini e due donne.

Svolgimento:

Partenza da in piedi. Comandi: “ai vostri posti”, “pronti”, “via”.
Al “via”il primo staffettista dovrà raggiungere la linea indicata dove ad aspettarlo ci sarà il secondo staffettista. Il primo concorrente dovrà oltrepassare la linea, sfilarsi dal sacco (anche con l’aiuto del secondo staffettista) e in quel momento il secondo staffettista può prendere il controllo del sacco. Obbligatorio infilarsi nel sacco prima di oltrepassare la linea. A questo punto il secondo staffettista dovrà raggiungere la linea dalla quale era partito il primo staffettista, dove ad attenderlo ci sarà il terzo staffettista. Così via fino all’arrivo.
La gara si svolgerà correndo all’interno del proprio sacco fino dalla linea di partenza a quella di arrivo, pena squalifica.
Non sarà possibile toccare o ostacolare gli avversari, pena squalifica.
In caso di doppia falsa partenza, vi sarà la squalifica.

Dama

Modalità competizione:

Classifica unica, singolare misto. Torneo ad eliminazione.

Concorrenti squadra:

1 a prescindere dal genere, con possibilità di cambiare concorrente tra una partita e l’altra.

Svolgimento:

Si segue il regolamento ufficiale della federazione di riferimento.

Disc Golf

Modalità competizione:
Classifica a coppie miste su 3 buche totali.

Concorrenti squadra:
2 concorrenti (1 maschio e 1 femmina).

Svolgimento:
La coppia affronta un percorso di 3 buche. Il gioco si svolge con la modalità del lancio alternato: il primo lancio della prima buca viene effettuato da un componente, il secondo lancio (dal punto in cui è atterrato il disco) viene effettuato dall'altro, e così via fino alla conclusione della buca. Per la buca successiva si prosegue con l'alternanza. Vince chi completa le buche con il minor numero di lanci totale.

Dodgeball

Modalità competizione:
Torneo a squadre 6 vs 6 miste con fase a gironi + eliminazione diretta.
Partite da 3’ ciascuna.
Classifica stilata in base alla fase del torneo raggiunta.

Concorrenti squadra:
6 per squadra, 4 uomini e 2 donne. Possibilità di cambiare rappresentanti tra una partita e l’altra.

Svolgimento:
Lo scopo è eliminare i giocatori avversari colpendoli con una palla lanciata con le mani, cercando di non essere colpiti a propria volta. Ogni parte del corpo è considerata bersaglio valido.
Un giocatore viene eliminato se viene colpito da un pallone lanciato da un avversario, se il pallone da lui lanciato viene preso al volo (prima che cada a terra, anche in più tempi) da un avversario.
I giocatori eliminati possono tornare in campo se un proprio compagno in campo cattura al volo un pallone avversario. Rientra in gioco un giocatore per ogni presa a partire da quello eliminato per primo.
La partita viene vinta dalla squadra che elimina tutti i giocatori avversari o che ne elimina il maggior numero in 3 minuti.

Forza 4

Modalità competizione: Fase a gironi + eliminazione diretta.

Concorrenti squadra: 1 concorrente a scelta.

Svolgimento: Sfida classica uno contro uno. L’obiettivo è allineare quattro pedine del proprio colore in orizzontale, verticale o diagonale all'interno della griglia. Qualora la partita termini senza che nessuno abbia raggiunto l’obiettivo, vince la sfida chi ha realizzato il maggior numero di tris. In caso di parità, si contano le coppie.

Freccette

Modalità competizione:

Verrà stilata una classifica maschile e una femminile. Gara ad eliminazione diretta.

Concorrenti squadra:

1 per genere, possibilità di cambiare rappresentante tra il turno preliminare e la finale.

Svolgimento:

Ogni giocatore parte con un punteggio di 301 punti. L'obiettivo è ridurre il proprio punteggio a zero nel minor numero di lanci possibile.

Lanciando le freccette (3 per ogni turno) ogni giocatore ottiene un punteggio che può sottrarre dal suo ammontare totale.

Una freccetta lanciata fuori bersaglio o rimbalzata vale zero.
Per vincere, bisogna arrivare esattamente a 0 con un tiro su un doppio (es. se rimangono 32 punti, bisogna colpire il doppio 16)*.

Passati 5 turni in cui il giocatore/la giocatrice deve chiudere la partita con un doppio 1, la partita può essere conclusa senza chiusura su un doppio (quindi può essere centrato il 2, oppure due volte l'1).

Se un giocatore scende sotto 0 (overthrow), il turno è annullato e il punteggio torna a quello precedente.

Fulminato - gara di tiro libero

Modalità competizione:

Verrà stilata una classifica maschile e una femminile.

Gara ad eliminazione. Turni preliminari e finale.

Concorrenti squadra:

1 per genere, possibilità di cambiare rappresentante tra il turno preliminare e la finale.

Svolgimento:

Ogni partecipante tira un tiro libero: in caso di canestro l'atleta è salvo e potrà tornare in fila per aspettare nuovamente il proprio turno. In caso di errore, il giocatore che ha appena tirato dovrà cercare di fare canestro il prima possibile, da qualsiasi posizione e in qualsiasi modo preferisca (purchè si rispettino le regole del basket). Contemporaneamente, il giocatore successivo dovrà cercare di fare canestro prima che lo realizzi il giocatore precedente, per poterlo eliminare. Valgono sempre le stesse condizioni per tutti (1° tiro dalla linea del tiro libero + eventuali tentativi successivi da qualsiasi posizione).

Gallo cedrone

Modalità competizione:

Torneo singolare maschile con fase a gironi + eliminazione diretta.
Torneo singolare femminile con fase a gironi + eliminazione diretta.

Concorrenti squadra:

1 maschio e 1 femmina, senza possibilità di cambiare partecipante.

Svolgimento:

In posizione accovacciata con i piedi per terra, l'obiettivo e quello di far cadere l'avversario spingendolo. Il primo che tocca terra con mano, ginocchia o sedere ha perso. Non si può tirare in nessun tipo di mondo (nemmeno aggrapparsi agli indumenti dell'avversario), è consentita solamente la spinta dell'avversario e non il tirare a sè.

Giro d'Italia

Modalità competizione:

Torneo singolare maschile con fase a gironi + gara finale.
Torneo singolare femminile con fase a gironi + gara finale.

Concorrenti squadra:

1 per genere, possibilità di cambiare rappresentante tra il turno preliminare e la finale.

Svolgimento:

Bisogna fare canestro da 8 posizioni totali: 3 sul lato destro dell'area dei 3 secondi del campo da basket, 1 tiro libero, 3 sul lato sinistro dell'area dei 3 secondi del campo da basket e 1 canestro da fuori dalla linea dei 3 punti in posizione centrale.

Se il primo che tira segna può passare alla posizione successiva, se sbaglia la palla passa ad un altro giocatore della squadra avversaria.

Il primo che segna da tutte le posizioni vince.

Lancio dell'aeroplanino

Modalità competizione:

Verrà stilata una classifica maschile e una femminile. 2 turni di lanci.
Classifica stilata in base al punteggio ottenuto nei 2 tentativi di lancio.

Concorrenti squadra:

1 per genere, con possibilità di cambiare concorrente tra un lancio e l'altro.

Svolgimento:

Tutti i concorrenti lanciano il loro aeroplano.
L'aeroplano che è atterrato più lontano ottiene 1 punto, il 2° due punti etc.
Si procede con la stessa metodologia al secondo lancio.
Si sommano i punteggi ottenuti nei due lanci.
Vince la squadra che ottiene meno punti. A scalare tutti gli altri.
L'aeroplano per essere regolamentare deve essere realizzato con un foglio di carta A4 fornito dall'organizzazione che non può essere ridotto nelle sue dimensioni.

Lancio del vortex

Modalità competizione:

Verrà stilata una classifica maschile e una femminile. 3 turni di lanci.

Classifica stilata in base ai risultati ottenuti nel lancio migliore. A parità di misura migliore, l'ordine in classifica verrà stilato sulla base della seconda miglior misura. In caso di parità, sulla base della terza miglior misura. In caso di parità: lancio della monetina.

Concorrenti squadra:

1 per genere, con possibilità di cambiare concorrente tra un lancio e l'altro.

Svolgimento:

Il lancio verrà misurato dal punto di lancio fino al punto di atterraggio del vortex.

Limbo

Modalità competizione:

Competizione singolare maschile e competizione singolare femminile ad eliminazione diretta. Punteggi assegnati in base alla classifica.

Concorrenti squadra:

1 per squadra, per ciascun genere. Non è possibile cambiare rappresentante a torneo iniziato, salvo gravi infortuni.

Svolgimento:

Il Limbo è un gioco di abilità e agilità. Consiste nel passare sotto un'asta senza farla cadere e senza toccarla con altre parti del corpo, generalmente chinandosi all'indietro. Vietato anche cadere a terra, pena eliminazione.
A turno, Il giocatore deve evitare di toccare l'asta con qualsiasi parte del corpo. Se il giocatore riesce a passare senza toccarla, può continuare al turno successivo.
Dopo ogni turno, l'asta viene abbassata di qualche centimetro, aumentando la difficoltà del gioco. Chiunque tocchi l'asta o perda l'equilibrio viene eliminato dal gioco. Il gioco prosegue finché non rimane un solo partecipante che riesce a passare sotto l'asta.

Lotta sui sup

Modalità competizione: Torneo ad eliminazione diretta maschile e femminile.

Concorrenti squadra: uno per la gara maschile e uno per quella femminile.

Svolgimento: I concorrenti si sfidano entrambi a bordo dello stesso sup. L'obiettivo è far cadere l'avversario utilizzando solo i tubi in foam. è vietato toccare l'avversario con il corpo, è permesso schizzare acqua all'avversario. Se il sup si avvicina troppo a bordo piscina la manche verrà interrotta e si riprende una volta ritornati al centro.

Millepiedi

Modalità di competizione:

Torneo a squadre, competizione unica.

Concorrenti squadra:

5 componenti: 3 maschi, 2 femmine

Svolgimento:

La competizione consiste nel completare un percorso di squadra con i piedi legati ai compagni. La squadra che per prima taglia il traguardo vince. Il traguardo si intende oltrepassato quando l'ultimo/a componente della squadra ha tagliato il traguardo.

Mini bike agility

Modalità competizione: singolare maschile e singolare femminile.

Concorrenti squadra: 1 uomo e una donna per squadra.

Svolgimento: Il concorrente deve affrontare un percorso di agilità a bordo di una mini bike. La classifica viene stilata in base al tempo di percorrenza; eventuali penalità (abbattimento ostacoli, piede a terra) comporteranno 5 secondi aggiuntivi al tempo finale.

Minigolf

Modalità competizione: Classifica a coppie miste su un percorso di 6 buche.

Concorrenti squadra: 2 concorrenti (1 maschio e 1 femmina).

Svolgimento: La coppia affronta 6 buche. Lo svolgimento prevede l'alternanza per buca: un componente gioca interamente la prima buca, l'altro componente gioca interamente la seconda, e così via. Sul campo saranno presenti due squadre per ogni buca che ruoteranno progressivamente lungo il percorso e si alterneranno i colpi.

Qualora la pallina dovesse uscire dal percorso di buca, la pallina dovrà essere riposizionata nel punto di partenza del colpo.

Vince la squadra con il minor numero di colpi complessivi.

Nuoto - 50 metri (Stile libero, dorso)

Modalità competizione:

Verrà stilata una classifica maschile e una femminile per ogni disciplina.

Dopo un turno preliminare (batterie), accedono alla finale i 3 migliori tempi.

Classifica stilata in base ai tempi realizzati in finale per i primi 3, in base ai tempi realizzati in batteria per tutti gli altri.

Concorrenti squadra:

1 per genere per ogni disciplina, possibilità di cambiare rappresentante tra il turno preliminare e la finale.

Svolgimento:

Prova cronometrata su 50 metri (una vasca andata e ritorno, toccando la parete di fondo e poi tornando indietro verso il lato di partenza).
50 metri stile: Partenza da fuori la vasca con tuffo al via.
50 metri dorso: Partenza da dentro l'acqua attaccati al bordo vasca in posizione supina.

Nuoto - Staffetta 4x50 metri stile libero

Modalità competizione:

Verrà stilata una classifica sulla base di un unico turno diviso in batterie.

Classifica stilata in base ai tempi realizzati in batteria.

Concorrenti squadra:

2 per genere.

Svolgimento:

Prova cronometrata su 200 metri (4 vasche andata e ritorno, toccando la parete di fondo e poi tornando indietro verso il lato di partenza).
Ogni staffettista dovrà percorrere 50 metri (una vasca andata e ritorno).

Orienteering fotografico

Modalità competizione:

Competizione in coppia.
Classifica stilata in base al tempo trascorso per concludere la prova.

Concorrenti squadra:

2 a prescindere dal genere, che devono rimanere tali fino al termine della prova.

Svolgimento:

Ad ogni squadra verrà consegnata una mappa del centro sportivo suddivisa in settori.
Verrà inviato un link nel quale visionare le foto di dettagli presenti all'interno del centro sportivo.
Per ogni foto, la squadra dovrà capire dove si trova sulla mappa e indicarne la relativa zona (ad es. E4, B7 etc).
Nel caso in cui non finisca prima, la prova termina per tutti dopo 30'. La classifica viene stilata in base al numero di risposte corrette. In caso di parità vince la squadra che ha inviato prima le risposte.

Piazza Romana

Modalità competizione:

Torneo singolare femminile con fase a gironi + eliminazione diretta.
Torneo singolare maschile con fase a gironi + eliminazione diretta.

Punteggi assegnati in base alla fase del torneo raggiunta.

Concorrenti squadra:

2 per squadra, 1 uomo e 1 donna. Possibilità di cambiare partecipanti tra una partita e l'altra.

Svolgimento:

All'interno del campo si sfidano componenti di squadre diverse. L'obiettivo è quello di togliere lo "scalpo" (coda) agli avversari eliminandoli dal gioco. L'ultimo che rimane in gioco passa alla fase successiva.

Ping Pong

Modalità competizione:

Torneo singolare femminile, torneo singolare maschile e torneo di doppio. Tornei con fase a gironi ed eliminazione diretta. Ogni partita si gioca al meglio dei 15 punti.

Concorrenti squadra:

1 per ogni genere per i tornei individuali.
2 a prescindere dal genere per il torneo di coppia.
Per entrambi, possibilità di cambiare concorrente tra una partita e l'altra.

Svolgimento:

Regole come da normativa FITET.
Occorre vincere con almeno 2 punti di vantaggio.

Quizzone

Modalità competizione:

Competizione a squadre di 5 componenti. Classifica stilata in base al punteggio ottenuto.

Concorrenti squadra:

5 per squadra.

Svolgimento:

Il quiz è composto da una serie di domande su vari argomenti.

I dettagli verranno comunicati successivamente.

Racchettoni

Modalità competizione:

Torneo 2 vs 2 con fase a gironi + eliminazione diretta.
Partite ai 21 punti. Si vince con almeno due punti di scarto fino al 29-29, a quel punto chi arriva a 30 ha vinto.
Classifica stilata in base alla fase del torneo raggiunta.

Concorrenti squadra:
2 per squadra in campo, con possibilità di cambiare concorrente tra una partita e l'altra.

Svolgimento:
La palla può essere colpita solo con la racchetta.
Si ottiene un punto quando:

- la palla cade nel campo avversario;
- Gli avversari lanciano la palla al di fuori del campo;
- Gli avversari lanciano la palla in rete;
- Gli avversari effettuano un servizio errato;
- Gli avversari effettuano una invasione, toccando la rete con il corpo e/o con la racchetta, o valicando la metà campo con il corpo e/o con la racchetta.
- Gli avversari effettuano un doppio colpo prima di rimandare la palla nell'altro campo.

Il servizio deve essere effettuato dal basso. Un solo tentativo di battuta.

Non è possibile passarsi la palla tra compagni di squadra.

Reazione a catena

Modalità competizione: Classifica a squadre.

Concorrenti squadra: 3 per squadra, 2 suggeritori e un indovino.

Svolgimento: Due suggeritori devono far indovinare all'indovino una parola segreta componendo una domanda un termine alla volta, alternandosi. È vietato usare sinonimi, marchi o parole con la stessa radice della soluzione, pena la perdita del punto. Il tempo totale è di circa 90 secondi e l'indovino deve rispondere correttamente e letteralmente per guadagnare punti; un errore, invece, ne sottrae uno. Vince la squadra che, allo scadere del tempo, ha totalizzato il maggior numero di risposte esatte.

Riempi il secchio

Modalità di competizione:
Torneo a squadre: fase a gironi + eliminazione diretta.

Concorrenti squadra:
6 partecipanti per squadra: 3 maschi e 3 femmine.

Svolgimento:
L'obiettivo del gioco è riempire il secchio vuoto usando solo le spugne impregnate d'acqua nel secchio pieno.
Si parte in fila indiana, il più vicino alla bacinella piena riempie la spugna e la passa sopra la testa al compagno davanti, così fino ad arrivare all'ultimo componente che strizza la spugna nel secchio vuoto. Dopo aver strizzato la spugna l'ultimo componente della squadra dovrà correre a immergere la spugna nel secchio pieno per iniziare di nuovo il giro.

Salto in lungo

Modalità competizione:

Verrà stilata una classifica maschile, una femminile e una combinata.
Classifica in base alle misure registrate. A parità di misura migliore, l'ordine in classifica verrà stilato sulla base della seconda miglior misura. In caso di parità, sulla base della terza miglior misura. In caso di parità: lancio della monetina.

Per la combinata, la classifica viene stilata per squadra sommando la prestazione maschile a quella femminile.

Concorrenti squadra:

1 per genere, con possibilità di cambiare concorrente tra un salto e l'altro.

Svolgimento:

I concorrenti dopo una rincorsa raggiungeranno la zona limite dove poter saltare, "l'asse di battuta", cercando di atterrare il più lontano possibile. La lunghezza del salto viene misurata dal limite dell'asse di battuta, indipendentemente dal punto esatto dove l'atleta ha saltato. Il segno di riferimento per la misura del salto, sarà quello più vicino alla linea di stacco, o asse di battuta, lasciato dall'atleta con qualsiasi parte del corpo. La misurazione sarà fatta perpendicolarmente alla linea di stacco.
Salto nullo se:
L'atleta tocca il terreno oltre la linea di stacco con qualsiasi parte del corpo, sia correndovi sopra senza saltare, sia durante l'azione del salto.
L'atleta stacca fuori dalla corsia di rincorsa.
L'atleta durante la caduta tocca il terreno al di fuori dell'area di caduta.
L'atleta dopo aver completato il salto, ritorna verso la zona di stacco.
L'atleta usa qualsiasi forma di salto mortale.
Si avranno a disposizione 3 tentativi per squadra e per genere, dei quali sarà considerato solo quello migliore.

Save the bottle

Modalità competizione:

Torneo 2 vs 2 misto con fase a gironi + eliminazione diretta. Classifica stilata in base alla fase del torneo raggiunta.

Concorrenti squadra:

2 per squadra in campo,1 uomo e una donna, con possibilità di cambiare concorrente tra una partita e l'altra.

Svolgimento:

Ogni squadra avrà una propria bottiglia riempita d'acqua. Obiettivo del gioco è quello di colpire la bottiglia della squadra avversaria fino a farla svuotare sotto il limite minimo.

Ogni squadra gareggia contro un'altra squadra. I giocatori, stando dietro ad una riga di lancio, dovranno cercare di colpire la bottiglia della squadra avversaria lanciando una palla. Appena la palla tocca la bottiglia, un giocatore della squadra a cui è stata colpita la bottiglia può partire a correre per rimettere in piedi la bottiglia il più velocemente possibile.
I lanci devono avvenire alternati per squadre, e alternando lanciatori e corridori all'interno della stessa squadra.

Scacchi

Modalità competizione:

Torneo singolare misto ad eliminazione diretta. Partite da 20’ ciascuna.

Punteggi assegnati in base alla fase del torneo raggiunta.

Concorrenti squadra:

1 per squadra a prescindere dal genere. possibilità di cambiare rappresentante tra una partita e l’altra.

Svolgimento:

Se al termine dei 20’ la partita non è ancora conclusa, si assegnerà un punteggio per ogni pedina rimasta in gioco. Il giocatore con il punteggio più alto otterrà la vittoria. In caso di parità, vince il giocatore che ha più pedine in campo. In caso di parità, lancio della monetina.

Re e pedoni = 1 punto
Alfiere = 2 punti
Torre = 3 punti
Cavallo = 4 punti
Regina = 5 punti
Per il resto, Regolamento come da normativa Federazione Scacchistica Italiana.

Scherma (Fioretto)

Modalità competizione:

Torneo singolare maschile e torneo singolare femminile con fase a gironi + eliminazione diretta.

Assalti al meglio delle 10 stoccate.

Punteggi assegnati in base alla fase del torneo raggiunta.

Concorrenti squadra:

1 per squadra, per ciascun genere. Possibilità di cambiare rappresentante tra una partita e l’altra.

Svolgimento:

La sfida avverrà con il fioretto come arma.
I colpi sono validi solo se colpiscono con la punta dell’arma il tronco dell’avversario.
Per tutto il resto, si segue la normativa FIS.
Gli assalti avverranno con le dovute protezioni individuali e sotto la supervisione di istruttori schermidori.

Sfida materassi

Modalità competizione:

Torneo a squadre.Eliminazione diretta.

Concorrenti squadra:

3 per squadra: 2 maschi + 1 femmina.

Svolgimento:
Ogni squadra avrà un materasso a disposizione.
Il primo componente partirà e prendendo la rincorsa si lancerà sul materasso, una volta che il materasso si ferma chi si è lanciato deve scendere e tornare dietro la linea di fondo campo, il compagno successivo può partire solo dopo che il compagno ha superato con entrambi i piedi la linea di fondo campo.
Vince la prima squadra che supera la linea di fondo campo opposta alla partenza e torna indietro, sempre superando la linea di fondo di partenza.
Se il materasso viene spinto con i piedi per terra (es. mentre scendo lo spigno) verrà riportato alla posizione originale.

Staffetta mista 4x400 metri

Modalità competizione:
Batterie. Classifica stilata in base ai tempi registrati.

Partenza da in piedi. Comandi: “ai vostri posti”, “pronti”, “via”.

Concorrenti squadra:
4 per squadra, due per genere.

Svolgimento:
Partenza da in piedi. Comandi: “ai vostri posti”, “pronti”, “via”.
Ciascun partecipanti deve percorrere 400 metri.
La gara si svolgerà correndo con il testimone, il quale dovrà essere passato al/la proprio/a compagno/a all’interno della zona di cambio, pena la squalifica.
Non sarà possibile toccare o ostacolare gli avversari, pena squalifica.
In caso di doppia falsa partenza, vi sarà la squalifica.

Surf

Modalità competizione: Torneo a squadre.

Concorrenti squadra: 7 giocatori.

Svolgimento: Un giocatore deve stare in piedi in equilibrio sul sup, gli altri sdraiati a terra dovranno far rotolare il sup sul proprio corpo spingendolo in avanti, una volta che questo avrà superato il proprio corpo ogni concorrente sotto si sposta per andare davanti e far continuare il moto, vince la prima squadra che supera il traguardo. Nel caso in cui il giocatore sopra al sup cada, il sup non può muoversi senza che il giocatore torni prima in equilibrio sopra al sup.

Tennis

Modalità competizione:

Torneo di doppio.
Fase a gironi + eliminazione diretta. Punteggi attribuiti in base alla fase del torneo raggiunta.
Partita a 1 set, no vantaggi, no tie break. Sul 5 game pari, si vince comunque a 6 game.

Concorrenti squadra:

2 indipendentemente dal genere, con possibilità di cambiare concorrenti tra una partita e l'altra.

Svolgimento:

La palla può essere colpita solo con la racchetta.
Si ottiene un punto quando:

- La palla rimbalza due volte nel campo avversario;
- Gli avversari lanciano la palla al di fuori del campo;
- Gli avversari lanciano la palla in rete;
- Gli avversari commettono un doppio fallo;
- Gli avversari effettuano una invasione, toccando la rete con il corpo e/o con la racchetta, o valicando la metà campo con il corpo e/o con la racchetta.
- Gli avversari effettuano un doppio colpo prima di rimandare la palla nell'altro campo.

Servizio libero, che deve rientrare nel quadrato dell'avversario in diagonale rispetto a dove ho appena battuto. 2 tentativi di battuta.
Non è possibile passarsi la palla tra compagni di squadra.

Teqball

Modalità competizione:

Torneo di doppio. Fase a gironi + eliminazione diretta. Punteggi attribuiti in base alla fase del torneo raggiunta.

Partita ai 15 punti, si vince con 2 punti di scarto. Sul 14-14 si continua fino a un vantaggio di due punti. Sul 20-20, chi ottiene il 21esimo punto vince.

Concorrenti squadra:

competizione doppio: 2 indipendentemente dal genere, con possibilità di cambiare concorrenti tra una partita e l'altra.

Svolgimento:

L'obiettivo è colpire la palla in modo che l'avversario non riesca a restituirla correttamente, accumulando punti fino a vincere la partita.
Il servizio si esegue lanciando la palla con il piede o la testa, e colpendola per farla rimbalzare sul lato del tavolo dell'avversario.
Ogni giocatore ha due tentativi per eseguire un servizio valido.
Si serve 5 volte a testa, poi si cambia il battitore.
La palla deve sempre rimbalzare almeno una volta sul tavolo prima di essere colpita.
Un giocatore può toccare la palla fino a 3 volte prima di restituirla (come nel calcio- tennis).
Nel doppio, i giocatori devono alternarsi nei tocchi.
Non si possono usare le mani o le braccia.
Se la palla non rimbalza sul tavolo, il punto va all'avversario.
Se nel doppio i giocatori non si alternano nei tocchi, il punto va agli avversari.

Tiro alla fune

Modalità competizione: Torneo a eliminazione diretta.

Concorrenti squadra: 6 giocatori totali (4 maschi + 2 femmine).

Svolgimento: Le due squadre si posizionano ai capi opposti della fune. Al segnale del giudice, devono tirare cercando di far superare al nastro centrale della fune la linea di limite posta verso il proprio campo. Vince la squadra che riesce a tirare gli avversari oltre il segno.

Tiro alle lattine

Modalità competizione:

Competizione singolare maschile, competizione singolare femminile e combinata.
Classifica stilata in base al punteggio ottenuto.
Per la combinata, la classifica viene stilata per squadra sommando la prestazione maschile a quella femminile.

Concorrenti squadra: 1 per genere.

Svolgimento:

Tiro alle lattina con pistola a pallini.
Ogni concorrente ha a disposizione 2 sessioni di tiro da 10 pallini. Ogni lattina centrata equivale a un punto.

Tiro con l'arco

Modalità competizione:

Competizione singolare maschile, competizione singolare femminile e combinata.
Classifica stilata in base al punteggio ottenuto.
Per la combinata, la classifica viene stilata per squadra sommando la prestazione maschile a quella femminile.

Concorrenti squadra:

1 per genere.

Svolgimento:

Ogni concorrente ha a disposizione 9 frecce. la somma dei punteggi ottenuti rappresenterà il punteggio con il quale ogni concorrente concorrerà al torneo individuale, e andrà a far parte del punteggio della propria squadra per quanto riguarda la competizione combinata.

Uno!

Modalità competizione: Torneo a gironi con finale.

Concorrenti squadra: 1 concorrente per squadra.

Svolgimento: Si seguono le regole classiche del gioco di carte "Uno!". L'obiettivo è rimanere senza carte in mano dichiarando "Uno!" all'ultima carta.

Wii - Just dance

Modalità competizione:
Competizione in coppia: classifica stilata in base al miglior punteggio.

Concorrenti squadra:
2 concorrenti per squadra.

Svolgimento:
Ogni coppia può scegliere la propria canzone, chi ottiene il punteggio più alto vince.

Wii - Mario Kart

Modalità competizione:
Competizione singolare misto.
Fase preliminare + finali.

Concorrenti squadra:
1 concorrente per squadra. Possibilità di cambiare rappresentante tra la fase preliminare e le finali.

Svolgimento:
Si gareggia 4 squadre alla volta con una sfida su 3 circuiti. al termine delle 3 gare, i concorrenti verranno divisi nelle finali in base ai punteggi raggiunti.

Wii - Poligono

Modalità competizione:
Competizione singolare maschile, competizione singolare femminile e combinata.
Classifica stilata in base al punteggio ottenuto.
Per la combinata, la classifica viene stilata per squadra sommando la prestazione maschile a quella femminile.

Concorrenti squadra:
2 concorrenti per squadra: 1 maschio e 1 femmina.

Svolgimento:
Il gioco consiste nel colpire gli oggetti lanciati, usando l'indicatore della Wii.
Vince il concorrente che otterrà il punteggio più alto.

Wii - Salto con gli sci

Modalità competizione: Classifica individuale (M/F) e classifica "Combinato" a coppie miste.

Concorrenti squadra: 2 concorrenti (1 maschio e 1 femmina).

Svolgimento: Ogni atleta ha a disposizione 2 salti di prova seguiti da 2 salti di gara. Per la classifica individuale si sommano le misure dei due salti di gara. La classifica del "Combinato" viene calcolata sommando la miglior misura ottenuta dal componente maschile e la miglior misura ottenuta dalla componente femminile della stessa squadra.

Wii - Sci gigante

Modalità competizione: Classifica individuale (M/F) e classifica "Combinato" a coppie miste.

Concorrenti squadra: 2 concorrenti (1 maschio e 1 femmina).

Svolgimento: La gara prevede 1 discesa di prova e 1 discesa cronometrata. Vince chi ottiene il tempo minore. Per la classifica del "Combinato", si sommano i tempi ottenuti dalla componente maschile e femminile della stessa squadra per determinare il posizionamento globale.

Wii - Snowboard gigante

Modalità competizione: Classifica individuale (M/F) e classifica "Combinato" a coppie miste.

Concorrenti squadra: 2 concorrenti (1 maschio e 1 femmina).

Svolgimento: La gara prevede 1 discesa di prova e 1 discesa cronometrata. Vince chi ottiene il tempo minore. Per la classifica del "Combinato", si sommano i tempi ottenuti dalla componente maschile e femminile della stessa squadra per determinare il posizionamento globale.

Wii - Spada lesta

Modalità competizione:
Torneo singolare maschile: fase a gironi + eliminazione diretta.
Torneo singolare femminil: fase a gironi + eliminazione diretta.

Concorrenti squadra:
2 concorrenti per squadra: 1 maschio e 1 femmina. Possibilità di cambiare rappresentante tra una prova e l'altra.

Svolgimento:
Vince il primo che taglia 10 elementi nel modo corretto seguendo le istruzioni.

Wii - Spada splash

Modalità competizione:

Torneo singolare maschile: fase a gironi + eliminazione diretta.

Torneo singolare femminile: fase a gironi + eliminazione diretta.

Concorrenti squadra:

2 per squadra: 1 maschio e 1 femmina. possibilità di cambiare rappresentante tra una prova e l'altra.

Svolgimento:

L'obiettivo del gioco è colpire l'avversario e spingerlo giù dalla piattaforma.

Wrecking ball

Modalità competizione:
Torneo a squadre: fase a gironi + eliminazione diretta.

Concorrenti squadra:
6 componenti: 4 maschi + 2 femmine, con possibilità di cambiare concorrenti tra una partita e l'altra.

Svolgimento:
Si gioca in un campo diviso a metà. Al centro del campo è posizionata una fitball. L'obiettivo è far rotolare la palla al di fuori del campo avversario.

Stando fuori dal campo, ogni componente avrà una palla da dodgeball.
Con la palla da dodgeball bisogna colpire la fitball posta al centro del campo con l'obiettivo di farla uscire dalla linea di fondo campo della squadra avversaria, ottenendo 1 punto.

La partita terminerà dopo 3 minuti di gioco, vince la squadra che fa più punti. In caso di pareggio la squadra con la palla nella propria metà campo perderà.