



60^a Festa dei Ragazzi

REGOLAMENTO UFFICIALE

Regola principale della Festa dei Ragazzi: la Coppa della Festa viene consegnata al Gruppo vincitore, il quale la custodirà gelosamente fino alla cerimonia di apertura della FdR dell'anno successivo, quando la riconsegnerà all'Oratorio affinché venga rimessa in palio.

La coppa diventerà definitivamente di proprietà della Contrada che riuscirà per prima a vincere 3 edizioni consecutive della Festa

Il responsabile della FdR è il Don, che con l'aiuto dell'Organizzazione, supervisiona il tutto e vigila che sia rispettato lo spirito della festa; interviene nei casi previsti o quando consultato.

NOTE: possono partecipare alla FdR tutti coloro che sono residenti nel comune di Concordia Sagittaria e sono nati negli anni dal 2012 al 2017. Per i bambini del primo anno che hanno effettuato la "primina" c'è la possibilità di scegliere se conservare lo status di anticipatario anche alla FdR, oppure gareggiare assieme alla propria annata. Questa regola entra in vigore da quest'anno e non è retroattiva.

L'iscrizione alla FdR coincide con l'iscrizione alle olimpiadi da completarsi da parte dei capigruppo entro il giorno di scadenza indicato dai membri dell'Organizzazione. Viene consentita la possibilità alle ragazze che lo desiderano di giocare a calcio; questa possibilità viene posta in alternativa al gioco della pallacampo.

L'iscrizione deve essere obbligatoriamente accompagnata dalla compilazione e dalla firma da parte del genitore o di chi fa le veci del/la ragazzo/a del modulo di iscrizione individuale della FdR.

Sarà compito del Capogruppo compilare il modulo d'iscrizione di contrada in tutte le sue parti. Sono ammessi al ruolo di animatori coloro che sono indicati nella lista fornita dal Capogruppo. Coloro che sono tra l'annata 2011 e 2007 devono aver partecipato durante l'anno pastorale agli incontri animatori secondo le linee indicate dall'oratorio.

Note Generali:

L'unico criterio di valutazione per l'appartenenza ad una contrada o ad un'altra è la RESIDENZA. Non sono ammessi prestiti di giocatori E ANIMATORI (la regola non è retroattiva) tra le squadre.

Se un bambino appartenente alla contrada X si presenta agli allenamenti della contrada Y, il capogruppo di Y è tenuto ad avvisare immediatamente l'Organizzazione e il capogruppo di X. La

Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

contrada che impiegherà un giocatore fuori età all'interno di un gioco di squadra sarà squalificata da tale gioco. La squadra dei grandi, in mancanza del numero di giocatori necessari per prender parte a una competizione può inserire giocatori piccoli.

Nel caso in cui nei tornei di basket o pallavolo categoria Over non vi siano abbastanza giocatori (effettivamente non rintracciabili in nessun caso neanche dall'Organizzazione) verrà sorteggiato un ragazzo o una ragazza dalla categoria grandi della squadra, che prenderà parte alla competizione. La **categoria Over** comprende i ragazzi delle annate 2009, 2010, 2011 i quali devono aver partecipato almeno un anno alla FdR e che quindi potranno partecipare SOLO con la contrada con la quale hanno partecipato durante gli anni in età. Nel caso in cui un ragazzo abbia cambiato contrada durante gli anni della FdR può partecipare SOLO con la contrada che è stata scelta dal ragazzo nel momento del trasferimento. Invece se un ragazzo ha partecipato alla FdR come straniero può partecipare ai tornei categoria Over con la STESSA contrada con la quale ha partecipato alla FdR.

La **categoria Senior** comprende tutti coloro i quali non sono più in età per poter partecipare alla FdR anche nel caso in cui non abbiano mai partecipato alla FdR.

STRANIERI: sono permessi solo 4 "stranieri" per squadra. Per poter partecipare alla manifestazione è necessario avere parenti residenti in Concordia Sagittaria per tutta la durata della FdR; naturalmente gli "stranieri" fanno la Festa con la squadra della zona in cui risiedono i suddetti parenti. Parentela massima il terzo grado (ovvero: genitori, nonni, zii diretti o cugini di I grado del bambino). Devono essere forniti ai membri dell'Organizzazione prima dell'iscrizione le seguenti generalità riguardo ogni straniero iscritto: grado di parentela con la persona, contrada in cui è domiciliato il parente indicato.

CASI ECCEZIONALI: qualora un ragazzo non sia residente nel comune di Concordia Sagittaria ma abbia un parente (entro i gradi suddetti) residente nei confini comunali, frequenti il catechismo e la scuola a Concordia non viene considerato "straniero", ma "caso eccezionale". I "casi eccezionali" sono illimitati ma devono essere comprovati dall'Organizzazione.

SONO VIETATI I CAMBI DI RESIDENZA TEMPORANEI per poter permettere a un ragazzo di gareggiare con una contrada piuttosto che con un'altra oppure per poter partecipare da non "straniero".

SITUAZIONI PARTICOLARI:

1. Qualora l'intero gruppo familiare si trasferisca da una zona X a una zona Y di Concordia Sagittaria, il ragazzo può decidere una e una sola volta se partecipare con la contrada X piuttosto che con la contrada Y.
2. Qualora l'intero gruppo familiare, invece, si trasferisca fuori dal comune di Concordia Sagittaria, il ragazzo può partecipare alla Festa dei Ragazzi solo e solamente con la contrada dove era residente prima.
3. Qualora un ragazzo "straniero" o "caso eccezionale" si trasferisca all'interno dei confini del comune di Concordia, le possibilità sono le seguenti: A - se il ragazzo va ad abitare in una zona appartenente alla propria contrada egli continua a partecipare con questa perdendo per lo

Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

stato di “straniero” o “caso eccezionale”. B – se il ragazzo va ad abitare in una zona diversa da quella appartenente alla propria contrada può scegliere una e una sola volta se partecipare con la vecchia contrada mantenendo per lo stato di “straniero” o “caso eccezionale” oppure optare per la nuova contrada dove in questo caso il ragazzo viene considerato come un “interno”.

4. Qualora un ragazzo che abbia partecipato alla FdR si trasferisca al di fuori dei confini Concordiesi, mantenendo comunque dei parenti (entro il grado sopra elencato) all'interno del comune ma residenti in zone diverse dalla contrada con cui l'atleta ha gareggiato, egli ha la possibilità di scegliere una e una sola volta se continuare la FdR con la propria contrada (come nei casi sopra riportati) oppure partecipare con la nuova contrada (dove i propri parenti sono ubicati) ma assumendo in questo caso il grado di “straniero” o “caso eccezionale”.
5. Qualora si presentino delle situazioni familiari particolari, come nel caso di separazioni e divorzi, il capogruppo inviti le famiglie a rivolgersi direttamente al Don e all'Organizzazione per discuterne assieme a loro e prendere una decisione al riguardo.

OLIMPIADI

Ogni ragazzo iscritto alla Festa dei Ragazzi può scegliere fino ad un massimo di 3 specialità fra le seguenti elencate: 80 metri, 200/400 metri, cucchiari, sacchi, dama, salto in lungo e lancio del peso. I partecipanti possono poi essere facoltativamente iscritti alla Maratona. Infine alcuni ragazzi per ogni categoria (maschi piccoli-grandi e femmine piccole-grandi) dovranno essere scelti per gareggiare AL TIRO ALLA FUNE mentre per le Staffette gli atleti scelti per categoria dovranno essere da 4 a 6. In tutte le gare sono vietate le scarpe con i tacchetti in ferro.

80 METRI PIANI

Partenza piccoli: lato corto est campo calcio

Arrivo piccoli: metà campo

Partenza grandi: come i piccoli

Arrivo grandi: $\frac{3}{4}$ del campo.

ELIMINAZIONE PER FALSA PARTENZA: Per la categoria piccoli viene eliminato chi causa una falsa partenza per due volte nella stessa batteria. Per la categoria grandi, come nei piccoli.

ELIMINAZIONE PER INVASIONE DI CORSIA: chiunque commetta un'invasione concreta o aerea di una corsia adiacente, solo nel caso di effettivo svantaggio arrecato, viene squalificato.

All'arrivo il vincitore verrà decretato prendendo in considerazione chi attraversa per primo la linea del traguardo con le spalle.

Nel caso di difficoltà nel decretare la classifica da parte della giuria, si terrà in considerazione la spalla sinistra.

200 / 400 METRI PIANI

Partenza piccoli: lato corto adiacente asilo

Arrivo piccoli: metà campo dopo mezzo giro

Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

Partenza grandi: come 80 metri

Arrivo grandi: metà campo dopo un giro.

ELIMINAZIONE PER FALSA PARTENZA: Per la categoria piccoli viene eliminato chi causa una falsa partenza per due volte nella stessa batteria. Per la categoria grandi, come nei piccoli.

Vengono posti quattro pali ogni vertice dell'area di rigore con una persona che controllerà il regolare svolgimento della gara, inoltre il percorso è indicato da una successione di cinesini che non può essere valicata nel tentativo di sorpasso. In caso di spinta o strattone, solo nel caso di effettivo svantaggio arrecato, oppure nel caso in cui venga valicato il percorso segnato dai cinesini, colui che commette l'infrazione sarà squalificato.

All'arrivo il vincitore verrà decretato prendendo in considerazione chi attraversa per primo la linea del traguardo con le spalle.

Nel caso di difficoltà nel decretare la classifica da parte della giuria, si terrà in considerazione la spalla sinistra.

CUCCHIAI

Partenza piccoli: come 80 metri

Arrivo piccoli: come 80 metri

Partenza grandi: come i piccoli

Arrivo grandi: come i piccoli

NOTE: Bisogna attraversare la linea con tutto il corpo. La pallina deve lasciare il cucchiaino solo dopo aver superato il traguardo. Se il cucchiaino viene preso in mano prima di aver oltrepassato la linea del traguardo o la pallina cade durante il percorso il concorrente deve ritornare alla linea di partenza, sistemare la pallina sul cucchiaino e poi ripartire.

Non è consentito agli atleti utilizzare o portare un cucchiaino personale. Il cucchiaino necessario per lo svolgimento della gara, così come la pallina, sarà fornito esclusivamente dall'Organizzazione e dovrà essere utilizzato per tutta la durata della gara.

L'estremità del cucchiaino deve essere sempre in bocca e la posata deve sempre essere direzionale alla corsia; in caso di vento le mani possono "proteggere" la pallina senza toccare cucchiaino e/o pallina. All'arrivo il vincitore sarà decretato prendendo in considerazione chi attraversa per primo la linea del traguardo con tutto il corpo.

ELIMINAZIONE PER FALSA PARTENZA: Come per le corse 80/200/400 metri.

ELIMINAZIONE PER INVASIONE DI CORSIA: chiunque commetta un'invasione concreta o aerea di una corsia adiacente, solo nel caso di effettivo svantaggio arrecato, viene squalificato.

CORSA SACCHI

Partenza piccoli: come 80 metri piccoli

Arrivo piccoli: come 80 metri piccoli

Partenza grandi: come 80 metri piccoli

Arrivo grandi: come 80 metri piccoli

NOTE: L'arrivo è valido solo se tutto il corpo incluso il sacco ha attraversato la linea d'arrivo.

La corsa può avvenire UNICAMENTE saltando con entrambi i piedi dentro al sacco (i piedi devono toccare terra contemporaneamente). La caduta non implica la squalifica, ci si rialza e si riprende

Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

la gara. All'arrivo il vincitore sarà decretato prendendo in considerazione chi attraversa per primo la linea del traguardo con tutto il corpo, incluso il sacco.

ELIMINAZIONE PER FALSA PARTENZA: Come per le corse 80/200/400 metri.

ELIMINAZIONE PER INVASIONE DI CORSIA: chiunque commetta un'invasione concreta o aerea di una corsia adiacente, solo nel caso di effettivo svantaggio arrecato, viene squalificato.

DAMA

NOTA: questo regolamento sostituisce quello internazionale ufficiale di dama ed è ad uso interno della Festa dei Ragazzi.

- Si gioca sul campo nero (quadrati neri).
- La disposizione iniziale delle pedine deve formare una freccia rivolta verso destra.
- Per decidere chi gioca con i neri e chi con i bianchi si usano due pedine (una bianca e una nera). Uno dei due giocatori sorteggia il colore con cui giocherà.
- Il gioco avrà inizio sempre con la mossa del bianco.
- Le pedine possono solo andare avanti, anche quando devono mangiare. Le dame possono andare ovunque anche quando devono mangiare.
- È obbligatorio mangiare; se non ci si accorge subito, si DEVE tornare indietro e mangiare la pedina, obbligatoriamente.
- NON È VALIDO IL SOFFIO
- Nel caso in cui si possa mangiare con una pedina nello stesso tempo UNA o DUE pedine, è obbligatorio mangiare DUE pedine.
- Nel caso in cui si possa mangiare sia con una dama sia con una pedina, è obbligatorio mangiare con la dama. Nel caso in cui la dama ne mangia UNA e la pedina ne mangia DUE, è obbligatorio mangiare con la dama. Nel caso in cui la pedina mangia UNA pedina e la dama mangia UNA dama, è obbligatorio mangiare con la dama.
- Generalmente si vince quando uno dei due giocatori ha mangiato tutte le pedine dell'avversario. Nel caso in cui uno dei due giocatori non può più muovere le pedine perché sono bloccate dall'avversario, ha perso.
- Nel caso in cui i due giocatori rimangano con una dama a testa, se la partita può terminare va conclusa, in caso di movimenti ripetuti nell'angolo, la partita ricomincia da zero
- Il tempo massimo a disposizione per fare una mossa è di circa 30" (trenta secondi).
- Una volta effettuata una mossa e staccato il dito dalla pedina, non si può più tornare indietro per ripetere la mossa (eccetto il caso in cui fosse obbligatorio mangiare). Se si muove una pedina, questa può tornare indietro se il dito non è stato staccato dalla pedina stessa.
- Fino ai quarti di finale esclusi, per decretare il vincitore tra i due, si giocherà solo una partita "secca".
- Dai quarti di finale (compresi) in poi, per ogni partita si giocheranno tre set; vince la partita chi vince due set su tre.
- Posizioni: primo e secondo vengono decretati dal risultato della finale (formata da tre set); terzo e quarto (ovvero i due perdenti delle semifinali) disputeranno una partita "secca" (un "set").

In caso di pareggio, si

- ripete; quinto e sesto verranno stabiliti:

Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

- in base al numero di set vinti nei quarti;
- in caso di pareggio di set, vince chi ha lasciato l'avversario con il minor numero di elementi (dame+pedine);
- in caso di parità nel numero di elementi, vince chi ha lasciato l'avversario con meno dame;
- in caso di parità tra numero di pedine e dame lasciate, quinto posto a pari merito;
- nel caso in cui vi sia totale parità tra due o più atleti per quanto riguarda il sesto posto, gli atleti concluderanno il torneo al sesto posto pari merito.

NB: nel caso in cui durante la partita, ci si trovi di fronte ad una situazione di "stallo" da cui non si riesce ad andare avanti, il giudice si riserva il diritto di far ricominciare la partita.

SALTO IN LUNGO

La disciplina del salto in lungo prevede una zona transennata riservata alla rincorsa degli atleti ed una fossa di caduta, alla quale si accede dopo la rincorsa, staccando dal margine dell'asse di battuta. Se con il piede si supera tale barra il salto è considerato nullo. Tale asse rappresenta anche il punto di partenza dal quale si misura, perpendicolarmente all'asse stessa, il risultato ottenuto. Verrà presa in considerazione l'impronta più vicina all'asse di battuta. Vi sono tre possibilità di ripetizione per ogni atleta al fine di migliorare la prestazione. È previsto, su base volontaria, un salto di prova.

NOTE: verrà effettuato un appello per verificare la presenza degli iscritti. Solo nel caso di comprovati motivi che impediscano la presenza, si rimanda la decisione all'Organizzazione che valuterà caso per caso.

LANCIO DEL PESO

Si gioca nel campo di salto in lungo. Il giocatore avrà a disposizione tre lanci, effettuati da un'apposita pedana, con una palla medica del peso di tre chilogrammi. Il lancio si effettuerà a piedi uniti all'interno di una piattaforma quadrata e a due mani da dietro la testa. La misurazione verrà effettuata dalla linea di tiro al punto di caduta della palla più vicino. Se il giocatore esce dalla pedana di tiro toccando terra con una qualsiasi parte del corpo durante il lancio e comunque prima che gli venga concesso di spostarsi, il lancio viene considerato nullo. Se la palla cade all'esterno del campo di gioco lateralmente al campo di sabbia del salto in lungo, il lancio viene considerato nullo. Il giocatore, prima di effettuare il lancio, deve attendere il fischio del giudice. Una volta lanciato il peso, il lanciatore potrà uscire dalla pedana solo dopo che l'incaricato della giuria o dell'Organizzazione avrà fischiato, pena l'annullamento del lancio appena effettuato.

NOTE: verrà effettuato un appello per verificare la presenza degli iscritti. Solo nel caso di comprovati motivi che impediscano la presenza, si rimanda la decisione all'Organizzazione che valuterà caso per caso.

MARATONA

La maratona comprende due diversi percorsi di diverse lunghezze, uno riservato alla categoria Piccoli e uno riservato alla categoria Grandi. Verranno sfilate le classifiche, per quanto riguarda i singoli atleti, delle quattro categorie (MG, MP, FG, FP). Per quanto riguarda le classifiche di squadra verranno sfilate le classifiche delle sei contrade prendendo in considerazione i primi tre

Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

maschi e le prime tre femmine di ogni contrada che raggiungeranno il traguardo per quanto riguarda sia la classifica della Maratona a Squadre piccoli che la Maratona a Squadre grandi; per la maratona Over verrà stilata un'unica classifica.

Chi taglia viene squalificato. La responsabilità, in questo caso, è da considerarsi personale e della contrada.

In caso di spinta o strattone, solo nel caso di effettivo svantaggio arrecato, colui che commette l'infrazione sarà squalificato.

TIRO ALLA FUNE

(la formula del torneo è la stessa di pallacampo, calcio e pallabase con l'aggiunta della finale 5-6 posto)

Le sfide si disputeranno in una tirata secca.

Nelle gare dei gironi ogni tirata vinta varrà 1 punto, ogni tirata persa varrà 0 punti. Nel caso in cui le tre contrade dello stesso girone finiscano con un punto a testa passeranno il turno le due squadre che hanno vinto la tirata nel minor tempo.

Il gioco è diviso in grandi e piccoli.

Ogni squadra di tiratori è composta da 6 membri (3 femmine e 3 maschi). Le sostituzioni possono avvenire fra una gara e l'altra. È permesso l'uso di guanti (es: da ciclista). All'inizio della gara la giuria si riserverà di controllare che nessuno indossi indumenti o utilizzi strategie che favoriscano la presa alla corda (es: scotch, colle, acqua...).

La corda va impugnata solo con le mani mantenendo SEMPRE una presa SALDA con almeno una mano.

Vi è una marcatura al centro della corda, due a tre metri di distanza dal centro. Da queste ultime marcature (poste a tre metri dal centro) si può iniziare a disporre la squadra, partendo dal primo giocatore. I 6 tiratori di ogni squadra hanno a disposizione sei metri per disporsi. Anche la fine di questi sei metri sarà segnata da una marcatura.

La gara è considerata vinta quando un membro della squadra rivale supera la linea di mezzo con una qualsiasi parte del corpo a contatto diretto con il terreno oppure quando un qualsiasi giocatore della squadra rivale stacca entrambe le mani dalla corda. Se un qualsiasi giocatore finisce a terra (con qualsiasi parte del corpo che non siano i piedi) è obbligato a rialzarsi subito, pena squalifica.

L'inizio della gara è decretato da un fischio, così come la fine.

Sono vietate scarpe con tacchetti in ferro.

STAFFETTA 4 x 100

Partenza piccoli: metà campo

Arrivo piccoli: come 80 metri piccoli

Partenza grandi: $\frac{3}{4}$ campo

Arrivo grandi: come 80 metri grandi

NOTE: Le staffette delle quattro categorie (MG, MP, FG, FP) devono essere composte da quattro atleti per categoria. Il cambio del testimone deve essere effettuato dietro la schiena e alla sinistra del palo che viene posizionato alle due estremità della corsia. Nel caso in cui il testimone cada è possibile raccoglierlo e continuare la corsa rispettando comunque le regole sopra

Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

indicate; nel caso in cui un cambio di testimone non venga effettuato correttamente la squadra verrà squalificata.

ELIMINAZIONE PER FALSA PARTENZA: Come per le corse 80/200/400 metri.

ELIMINAZIONE PER INVASIONE DI CORSIA: chiunque commetta un'invasione concreta o aerea di una corsia adiacente, solo nel caso di effettivo svantaggio arrecato, viene squalificato.

STAFFETTA 4 X 200 MISTA

Partecipano atleti della categoria piccoli, 2 femmine e 2 maschi per contrada.

L'ordine è così stabilito: F – M – F – M.

Partenza di ogni staffettista: metà campo (arrivo 80 piccoli, lato tribune).

Arrivo di ogni staffettista: metà campo (lato tribune). È un giro completo di campo.

Vengono posti quattro pali a delimitare il campo di corsa con una persona che controllerà il regolare svolgimento della gara (tali pali, nel caso della 4x200, non verranno posti in ogni vertice dell'area di rigore, come per i 200 e i 400 e la 4x400, ma verranno posti a delimitare un percorso congruo alla categoria piccoli). Il percorso è indicato da una successione di cinesini che non può essere valicata nel tentativo di sorpasso. In caso di spinta o strattone, solo nel caso di effettivo svantaggio arrecato, oppure nel caso in cui venga valicato il percorso segnato dai cinesini, colui che commette l'infrazione sarà squalificato.

Lo staffettista che aspetta il testimone potrà partire solo una volta ottenuto il testimone. Nel caso in cui il testimone cada è possibile raccogliarlo e continuare la corsa, senza intralciare il percorso di altri atleti, pena verrà squalificata la squadra di appartenenza per effettivo svantaggio arrecato.

All'arrivo il vincitore verrà decretato prendendo in considerazione chi attraversa per primo la linea del traguardo con le spalle.

Nel caso di difficoltà nel decretare la classifica da parte della giuria, si terrà in considerazione la spalla sinistra.

ELIMINAZIONE PER FALSA PARTENZA: Come per le corse 80/200/400 metri.

STAFFETTA 4 X 400 MISTA

Partecipano atleti della categoria grandi, 2 femmine e 2 maschi per contrada.

L'ordine è così stabilito: F – M – F – M.

Partenza di ogni staffettista: metà campo (arrivo 80 piccoli, lato tribune).

Arrivo di ogni staffettista: metà campo (arrivo 80 piccoli). È un giro completo di campo.

Vengono posti quattro pali ogni vertice dell'area di rigore con una persona che controllerà il regolare svolgimento della gara, inoltre il percorso è indicato da una successione di cinesini che non può essere valicata nel tentativo di sorpasso. In caso di spinta o strattone, solo nel caso di effettivo svantaggio arrecato, oppure nel caso in cui venga valicato il percorso segnato dai cinesini, colui che commette l'infrazione sarà squalificato.

Lo staffettista che aspetta il testimone potrà partire solo una volta ottenuto il testimone. Nel caso in cui il testimone cada è possibile raccogliarlo e continuare la corsa, senza intralciare il percorso di altri atleti, pena verrà squalificata la squadra di appartenenza per effettivo svantaggio arrecato.

All'arrivo il vincitore verrà decretato prendendo in considerazione chi attraversa per primo la linea del traguardo con le spalle.

Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

Nel caso di difficoltà nel decretare la classifica da parte della giuria, si terrà in considerazione la spalla sinistra.

ELIMINAZIONE PER FALSA PARTENZA: Come per le corse 80/200/400 metri.

STAFFETTA 6 X 100 OVER

Il regolamento è lo stesso della staffetta 4 x 100 in età. Possono partecipare solo residenti a Concordia o persone che hanno partecipato alla FDR.

Ammessa una sola squadra per contrada (3 donne + 3 uomini).

ELIMINAZIONE PER FALSA PARTENZA: Come per le corse 80/200/400 metri.

GIOCHI DI SQUADRA

I tornei di Calcio, Pallacampo, Pallabase, Basket e Volley verranno svolti in due fasi. La prima sarà composta da due gironi all'italiana da tre squadre ciascuno.

Alle semifinali accedono le prime due squadre di ogni girone (le formule per la definizione delle classifiche dei vari giochi le troverete negli appositi spazi seguenti). Le semifinali si svolgeranno nel modo seguente:

- "1 classificata girone A" vs "2 classificata girone B"
- "2 classificata girone A" vs "1 classificata girone B"

Le vincenti delle due partite vanno in finale per il primo/secondo posto; le altre due squadre per il terzo/quarto posto.

Le due posizioni 5 e 6 verranno definite in base ai risultati ottenuti nella prima fase.

N.B.

- 1) Per ogni gioco di squadra sono consentiti in campo al massimo 2 allenatori per squadra (che dovranno essere presenti all'interno delle liste animatori).**
- 2) Qualora durante una partita di qualsiasi torneo si verificano episodi incresciosi (ad esempio bestemmie, atti di razzismo o gravi comportamenti antisportivi), colui/colei che ha commesso tali fatti oltre ad essere immediatamente allontanato dal campo (espulso), subirà una squalifica per la successiva o le successive partite a discrezione del Cappellano e dell'Organizzazione.**
- 3) La squalifica per una o più partite può avvenire anche qualora i fatti incresciosi suddetti non siano ravvisati durante la partita dall'arbitro o dai suoi assistenti, ma vengano comunque notati dal Cappellano e/o da uno o più membri dell'Organizzazione.**
- 4) In tutte le gare sono vietate le scarpe con i tacchetti in ferro.**

JOLLY

Il Jolly è la possibilità che viene data ad ogni contrada di scegliere un gioco di squadra effettuato dai ragazzi in età (sono esclusi Basket e Pallavolo) e di raddoppiarne i punti ottenuti in base alla

Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

posizione nella classifica finale (ad esempio se con la mia posizione ho ottenuto 100 punti grazie al Jolly ne otterrà 200). La decisione riguardo al Jolly deve essere comunicata all'Organizzazione (tramite un biglietto che resterà celato fino alla conclusione della FdR) **prima dei sorteggi**; qualora una squadra non rispetti questa regola essa non avrà la possibilità di utilizzare il Jolly.

PALLACAMPO

PICCOLE: si gioca in squadre composte da 7 giocatrici; le dimensioni del campo sono 5 m x 12 m

GRANDI: si gioca in squadre composte da 7 giocatrici; le dimensioni del campo sono 7 m x 14 m

Ogni squadra può avere infinite riserve; se una giocatrice viene cambiata non potrà rientrare durante la partita. I cambi vanno fatti a gioco fermo.

REGOLE:

- L'arbitro a livello di metà campo, all'esterno, con fischietto e 2 guardalinee
- Il fischio dell'arbitro arresta il gioco e ne decreta l'avvio. In seguito, al fischio d'inizio, la squadra che ha ottenuto la palla, tramite il sorteggio a "testa o croce" o a "pari e dispari" effettuerà 3 passaggi, a partire dalla provvisoria, che non possono essere intercettati dalla squadra avversaria e che non possono nemmeno colpire l'avversario. Dopo il 3° passaggio è possibile colpire.
- Lo scopo del gioco è di colpire tutte le avversarie.

Non è possibile che una giocatrice effettui più di TRE PASSAGGI CONSECUTIVI, altrimenti la palla passa all'avversario. È possibile intercettare i passaggi della squadra avversaria, ma la giocatrice che intercetta la palla, per non essere colpita, deve trattenerla e non farla cadere per terra.

Si può colpire l'avversario in qualsiasi parte del corpo, compresi piedi, maglietta, pantaloncini e capelli, con la condizione che la palla colpisca direttamente l'avversaria; infatti se la palla rimbalza a terra prima di colpire, non vale. Si ritiene una giocatrice "non colpita", qualora una compagna o lei stessa prenda la palla prima che la palla stessa tocchi il terreno.

Se una giocatrice viene colpita, lei stessa o le compagne in campo possono cercare di salvare la palla anche andando nel campo avversario; in tal caso verrà considerata invasione ma la giocatrice sarà salva (N.B. L'avversario e la provvisoria non salvano).

Nel momento in cui l'arbitro fischia indicando che una persona è stata colpita, questa si porta dalla parte opposta del campo e può lanciare la palla alle compagne, solo dopo il fischio dell'arbitro; se non aspetta il fischio la palla passa alle avversarie, che aspetteranno anch'esse il fischio per poter tirare. Durante il passaggio "post-colpita" le avversarie devono stare alla distanza di un metro e possono intercettare la palla, qualora questa sia intercettata e cada l'avversario non è ritenuto colpito.

In caso d'invasione del campo avversario con piedi o con mani, la palla passa all'avversario che dovrà attendere il fischio dell'arbitro per riprendere il gioco. E' considerato anche invasione il caso in cui qualsiasi giocatrice nel ricevere o lanciare la palla invada il campo avversario con le braccia anche senza toccare il terreno da gioco (questa è detta anche "invasione aerea"). Non si

Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

considera tale l'invasione che si realizza intercettando la palla all'indietro con le braccia sopra la testa.

Nel caso in cui si esca dal campo volontariamente e non per evitare di essere colpiti dalla pallina, l'arbitro richiamerà la giocatrice. Al terzo richiamo la giocatrice stessa verrà mandata direttamente in provvisoria senza essere stata effettivamente colpita. Per riprendere il gioco è necessario il fischio dell'arbitro.

Valgono solo la finta con gli occhi e quella con il braccio che simula il lancio per una sola volta, senza poi tirare la palla subito. Sono invalide tutte le altre finte. Non è valido lo scudo da parte di qualsiasi atleta per difendere una compagna; qualora l'arbitro denoti tale infrazione la giocatrice che si pone dietro una propria compagna, per trarne volontariamente vantaggio verrà ammonita. Se una giocatrice riceve una seconda ammonizione, essa verrà considerata colpita e dovrà andare in provvisoria.

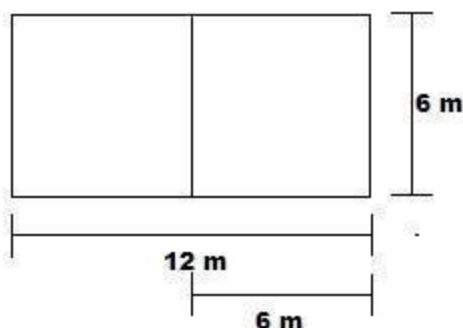
Ogni attacco può durare al massimo 5 minuti, se entro questo tempo la squadra in possesso della pallina non riuscirà a beccare un'avversaria, la pallina passerà in mano alla squadra avversaria che darà inizio a un nuovo attacco solo dopo il fischio dell'arbitro.

Vince la squadra che per prima becca tutte le avversarie.

NOTA: Nella fase a gironi del torneo ad ogni vittoria si assegneranno 3 punti mentre allo sconfitto andranno 0 punti. In caso di arrivo a pari punti verrà considerato lo scarto delle ragazze rimaste in campo nelle due partite del girone, qualora questo sia uguale verrà considerato lo scontro diretto. Se con i precedenti criteri non si riuscisse a decretare oggettivamente una superiorità di una contrada su un'altra si provvederà: ad uno spareggio (se le squadre contendenti sono due) o ad un sorteggio (se le squadre contendenti sono 3). Per l'assegnazione del 5°-6° posto invece prima sarà osservato il punteggio ottenuto nel girone, in caso esso sia paritario sarà considerato il numero di avversarie colpite (premiando chi ha avuto il numero maggiore) infine se anche questo criterio di valutazione risulterà uguale si provvederà ad uno spareggio.

PALLAVOLO (OVER)

Si gioca su un campo rettangolare, così formato:



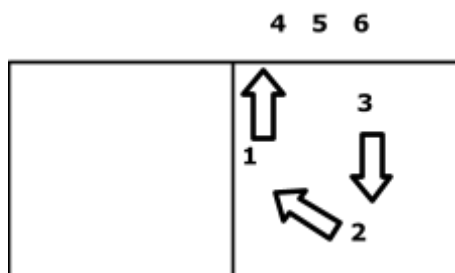
Ogni squadra è formata da sei giocatori appartenenti alla categoria Over (3 maschi e 3 femmine).

L'altezza della rete da gioco è definita a 2,24 M al centro con una tolleranza di ± 2 CM ai lati.

Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

In campo ci sono tre giocatori, che devono essere sempre in ordine misto, pertanto, in campo non ci possono essere contemporaneamente più di due giocatori dello stesso sesso; questi dovranno essere posizionati: 1 in zona di attacco e 2 in zona di ricezione/difesa. Nel momento della rotazione (che avviene in senso ORARIO) il numero 1, che dovrebbe andare in battuta, esce ed entra il numero 4 nella posizione del numero 3, il numero 3 va alla posizione del numero 2 e infine il numero 2 va in quella del numero 1.

Entrambe le squadre dovranno consegnare prima dell'inizio del torneo una lista contenente i componenti della squadra e per ogni set, la formazione di partenza dei giocatori in campo e il seguente ordine di ingresso dei giocatori posti in "panchina".



La battuta può avvenire SOLO DA SOTTO.

Nel caso di infortunio di un giocatore, la squadra resta con cinque giocatori.

È concesso un time-out per set della durata di 30 sec.

I punti vengono assegnati con la regola del really point system (ovvero un punto ogni errore; non ci sono dunque cambi palla).

È previsto l'utilizzo dei cartellini, da parte dei direttori di gara, in caso si verificano comportamenti non in linea con il regolamento comportamentale e sportivo, dove quest'ultimi possono portare anche alla squalifica dal torneo in caso di gravi e/o reiterati episodi non concessi (si fa riferimento ai criteri stabiliti all'interno del regolamento FIPAV 2025-2028 alla sezione 21).

L'incontro è composto da tre set; ogni set viene vinto dalla squadra che conquista per prima 11 punti; l'incontro è considerato vinto dalla squadra che vince due set sui tre totali. In caso di parità (un set vinto a testa), si giocherà il terzo set, che verrà vinto dalla squadra che per prima totalizzerà 11 punti. Per tutti i 3 set, in caso di 10 pari, la vittoria del set avverrà senza i vantaggi, ovvero con la prima squadra che arriverà a 11. Al termine della fase di qualificazione, verrà disputata regolarmente la finale per l'assegnazione del 1° e del 2° posto. Per determinare le restanti posizioni della classifica, verranno disputate:

la finale per il 3° e il 4° posto;

la finale per il 5° e il 6° posto.

Tali incontri si svolgeranno in un unico set a 11 punti, sempre senza i vantaggi.

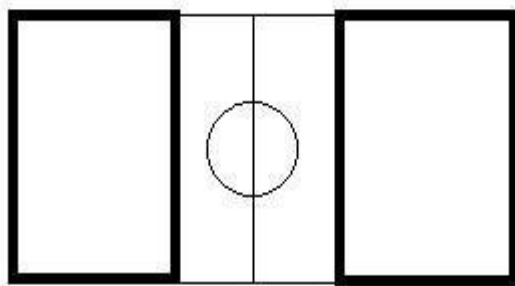
Per la determinazione del 5° e del 6° posto, l'Organizzazione si riserva la facoltà di stabilire se disputare l'incontro in un unico set a 11 punti oppure se definire la posizione finale delle due squadre sulla base del quoziente set e, in caso di ulteriore parità, del quoziente punti maturati nel corso della competizione.

La decisione sarà assunta dall'Organizzazione tenendo conto dei tempi disponibili, degli spazi utilizzabili e delle modalità di svolgimento della manifestazione e sarà comunicata alle squadre interessate.

NOTA: Si guadagna un punto per ogni set vinto; in caso di parità nella classifica finale, si guarderanno i punteggi parziali e si privilegia la squadra che ha fatto più punti; nel caso di ulteriore parità si effettuerà un ulteriore set di spareggio con le stesse modalità del terzo set.

BASKET (IN ETÀ)

Si gioca su un campo a un canestro ossia metà del campo di basket dell'Oratorio Santo Stefano: dalla linea di fondo fino alla riga gialla, che divide la prima e la seconda linea nella pallavolo (nel disegno il campo da gioco è quello delimitato dalle linee più spesse).



Possono partecipare al torneo ragazzi e ragazze in età di festa appartenenti alla categoria Grandi. Ci sono due tempi di sei minuti ciascuno di gioco effettivo; vince la squadra che risulterà in vantaggio al termine dei 12 minuti di gioco. Il cronometro si ferma ad ogni palla morta e riprende quando la palla è a disposizione della squadra. Se il punteggio è di parità al termine del tempo regolamentare, verrà giocato un ulteriore tempo da un minuto effettivo di gioco; in questo caso vince la squadra che realizza 2 punti.

Le squadre sono composte da tre femmine e due maschi. IN CAMPO CI DEVONO ESSERE SEMPRE ALMENO DUE GIOCATRICI DI SESSO FEMMINILE. Non si può difendere a zona, tranne in caso di inferiorità numerica. Al secondo avviso di difesa illegale (e seguenti), l'arbitro decreterà l'esecuzione di un tiro libero e rimessa in gioco per la squadra in attacco.

Le sostituzioni sono libere e illimitate e possono essere richieste in qualsiasi momento non sia in corsa un'azione di gioco (palla morta). Non sono consentiti time-out (solo l'arbitro potrà accordarne uno in caso di infortunio di un giocatore, senza obbligo di sostituzione).

La partita inizia con la palla a due nel cerchio dell'area in prossimità della linea del tiro libero e con immediata possibilità di andare a canestro. Non esiste la regola dei tre secondi in area.

Dopo ogni rimbalzo difensivo o intercetto da parte della difesa o in seguito ad un possesso non ben chiaro, la palla deve uscire dalla linea dei tre punti o con palleggio o con passaggio. La squadra deve portare la palla fuori dall'arco prima di poter attaccare.

Le rimesse in gioco devono essere effettuate dal punto in cui la palla è uscita, senza che l'arbitro amministri la stessa. In seguito ad una qualsiasi rimessa in gioco, è necessario aver fatto uscire la palla dalla linea dei tre punti per concludere a canestro. Nel caso che una squadra faccia canestro senza aver fatto uscire la palla dalla linea dei tre punti (tranne che per i casi già citati nel presente regolamento) l'arbitro decreterà l'annullamento del canestro e assegnerà la

Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

rimessa in gioco alla squadra avversaria. Ogni canestro realizzato con un tiro effettuato dall'interno dell'arco vale 1 punto; ogni canestro realizzato con un tiro effettuato dall'esterno dell'arco vale 2 punti.

Non vengono conteggiati i falli personali, ma i falli di squadra; al QUARTO fallo di squadra incluso e successivi, l'arbitro decreterà l'esecuzione di due tiri liberi in ogni situazione di gioco (escluso il fallo di sfondamento). Dal primo al quarto fallo di squadra verrà applicata la sanzione prevista in base alla tipologia del fallo commesso. Dal quinto al settimo fallo di squadra saranno assegnati alla squadra avversaria due tiri liberi, indipendentemente dal tipo di fallo. Dall'ottavo fallo di squadra in poi, oltre ai due tiri liberi, verrà assegnato anche il successivo possesso di palla. Ogni fallo antisportivo sarà conteggiato come due falli di squadra.

Nel caso di fallo su un'azione di tiro, ci sarà sempre l'esecuzione dei tiri liberi. I falli tecnici e le espulsioni vengono conteggiati come falli personali. Per ogni altra situazione di gioco, vige il regolamento ufficiale F.I.P. Le modalità del torneo sono le medesime della pallavolo.

NOTA: Nella fase a gironi verranno assegnati 3 punti in caso di vittoria nel tempo regolamentare, 2 in caso di vittoria nel tempo supplementare, 1 in caso di sconfitta ai tempi supplementari e 0 in caso di sconfitta nei tempi regolamentari. Qualora nel girone avvenga una situazione di parità in classifica si osserveranno:

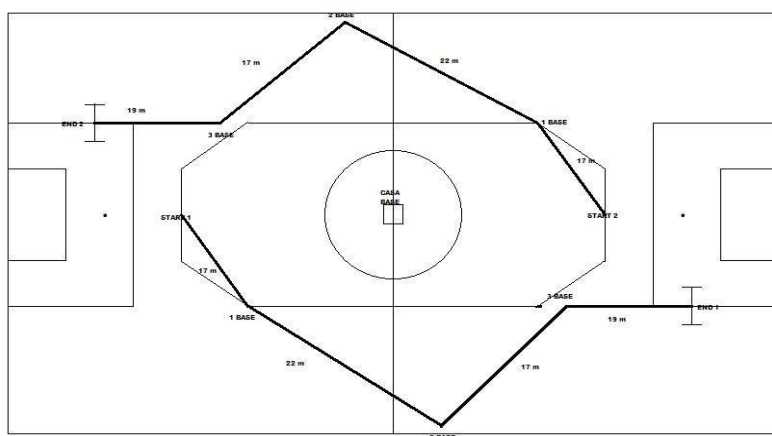
1. La differenza punti
2. Il numero di punti fatti (premiando la squadra che ne avrà totalizzati di più)
3. In caso di pareggio ulteriore si utilizzerà il metodo del sorteggio.

PALLABASE TIMEATTACK

GIOCATORI: 5 MASCHI GRANDI, 5 MASCHI PICCOLI, 5 FEMMINE GRANDI E 5 FEMMINE PICCOLE

CAMPO DA GIOCO:

Il campo da gioco è costituito da un ottagono non regolare ai cui vertici sono poste le basi (17 metri dalla partenza alla prima base, 22 metri dalla prima base alla seconda base, 17 metri dalla seconda base alla terza base e 19 metri dalla terza base all'arrivo):



Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

GLI ARBITRI:

Il gioco è diretto da 4 arbitri:

- Direttore di gara: è l'arbitro che si trova nelle vicinanze della casa base; ha il compito di controllare che il difensore preposto alla casa base non violi le regole descritte successivamente. Inoltre ha il compito di fischiare la fine della sessione di attacco nel momento in cui il difensore in casa base schiaccia a terra la palla.
- Assistenti di partenza: sono i due arbitri che regolano l'inizio della sessione d'attacco nei due START abbassando simultaneamente le due bandierine. Hanno inoltre il compito di controllare che l'attaccante non commetta infrazioni durante la fase di battuta e di fischiare nel momento in cui quest'ultimo effettua la battuta.
- Quarto uomo: ha il compito di mantenere il tempo effettivo di gioco e di aggiornare il conto alla rovescia visibile alle squadre durante tutta la fase di gioco.

TIMEATTACK:

La squadra che attacca ha a disposizione **1 minuti e 30 secondi effettivi** per compiere l'intero attacco. Il conto alla rovescia viene calcolato in maniera effettiva come segue:

Inizio del turno. Entrambe le squadre sono disposte nelle rispettive fasi di attacco e di difesa. Su START1 e START2 i giocatori in battuta hanno il pallone in mano e sono pronti per cominciare. I due assistenti di partenza abbassano la bandierina decretando l'inizio. **In questo momento** gli attaccanti sono liberi di battere ed il **quarto uomo fa partire il conto alla rovescia. Nel momento in cui uno dei 2 assistenti di partenza fischia** (ossia uno dei due attaccanti ha effettuato la battuta), **il quarto uomo mette in pausa il conto alla rovescia** e gli assistenti di partenza possono rialzare le bandierine.

Evolversi del turno. Da questo momento in poi il conto alla rovescia viene aggiornato come segue:

Ripresa di gioco: terminata la sessione d'attacco, la squadra che difende fa recapitare ai 2 attaccanti situati in START1 e START2 i due palloni necessari al proseguimento del gioco. Gli assistenti di partenza in questo momento hanno le bandierine alte, si accertano che entrambi gli attaccanti (abbiano il pallone in mano) e **siano pronti (di conseguenza) a battere** e simultaneamente abbassano le bandierine. Solamente in questo momento l'attaccante può prendere la palla. Se prende la palla in mano quando la bandierina è ancora alta verrà eliminato. **Questa operazione decreta la ripresa di gioco, quindi il quarto uomo fa ripartire il conto alla rovescia.**

Stop: **Nel momento in cui uno dei due assistenti di partenza fischia** (ossia uno dei due attaccanti ha effettuato la battuta), **il quarto uomo mette in pausa il conto alla rovescia** e gli assistenti di partenza possono rialzare le bandierine.

Termine del turno: L'ultimo attacco deve partire entro i cinque secondi dal termine del tempo previsto per l'attacco, alternativamente il turno d'attacco è da considerarsi concluso.

Ulteriori dettagli:

- **Durante il minuto e trenta secondi della fase di attacco, non c'è limite al numero di attacchi**, per questo motivo è obbligatorio che le squadre mantengano sempre la composizione delle due file che devono seguire l'ordine classico della pallabase durante tutta la gara.

Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

- **Non sono previsti tempi di attesa tra un attacco e il successivo; questo significa che non sono previsti tempi per spiegazioni agli attaccanti da parte dei propri allenatori.** Dal momento in cui i 2 attaccanti ricevono la palla dal rispettivo assistente di battuta e quest'ultimo abbassa la bandierina, il tempo viene fatto partire dal quarto uomo. Appare quindi evidente che è interesse della squadra che attacca far recapitare il più velocemente possibile i due palloni ai due assistenti di partenza.
- **Non sono previste 2 fasi d'attacco separate ma un'unica fase d'attacco senza cambi di campo e tempi morti.**
- **In caso di battuta irregolare, non è previsto il recupero del tempo perso**

ATTACCO

Le postazioni da cui battere sono 2 (rispettivamente START1 e START2), pertanto la squadra verrà divisa, a discrezione dell'allenatore, in due parti che batteranno l'una da START1, l'altra da START2 (entrambe composte da un numero di giocatori multiplo di 4).

La squadra così divisa dovrà disporsi mantenendo l'ordine storico della pallabase: 1) mp, 2) FG, 3) fp, 4) MG. Questo ordine andrà mantenuto in senso locale, ossia considerando separatamente le due file, e non in senso globale. Infatti sarà ancora l'allenatore a decidere la sequenza di battuta: potrà semplicemente decidere di esaurire completamente una fila per poi iniziare l'altra, oppure alternare a suo piacimento le battute di fila 1 e 2 studiando la tattica più opportuna. Così facendo, avendo entrambe le fila un pallone a disposizione, la squadra che difende si dovrà disporre in modo da riuscire a difendere da entrambi i fronti, in quanto non sarà a conoscenza dell'ordine di battuta avversario. La disposizione delle due file dovrà sempre essere la stessa.

Esempi di disposizione dell'attacco:

START1	START2		START1	START2
Mp	Mp		Mp	mp
FG	FG		FG	FG
Fp	Fp		Fp	fg
MG	MG		MG	MG
Mp	Mp			mp
FG	FG			FG
Fp	Fp			fp
MG	MG			MG
	Mp			mp
	FG			FG
	Fp			fp
	MG			MG

Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

			mp
			FG
			fp
			MG

Gli assistenti di partenza, per dare inizio al gioco abbasseranno contemporaneamente le bandierine. SOLO a questo punto è possibile battere: se un attaccante batte prima è eliminato; se i due attaccanti battono contemporaneamente da START1 e da START2, sono eliminati entrambi. Qualora, dopo la battuta, la palla colpisce la bandierina e rientra in campo l'attaccante è eliminato.

Alla battuta, l'assistente di partenza fischia, SOLO a questo punto gli occupanti delle basi possono partire per conquistare le rispettive basi successive: se partono prima sono eliminati. La battuta è considerata valida se effettuata **a modo di pallavolo in tutte le direzioni e colpendo la palla dal basso verso l'alto: non è consentito schiacciare o lasciar cadere la palla senza toccarla.** Sarà eliminato il battitore che batte la palla nella sua metà campo fuori dall'ottagono di gioco, a meno che questa non rimbalzi prima all'interno dell'ottagono di gioco stesso o su un giocatore avversario.

La conquista della base sarà ritenuta valida solo se il giocatore appoggerà tutti e due i piedi nella medesima base, prima del fischio dell'arbitro; se nella corsa per conquistare una base, il giocatore, nell'atto di fermarsi, appoggia un piede fuori dalla base, può rientrare nella stessa purché questo avvenga prima del fischio che conclude l'azione. Se invece esce dalla base con entrambi i piedi, deve conquistare la base successiva altrimenti è eliminato.

Nella singola base possono rimanere al massimo tre giocatori. Se si trovano quattro giocatori nella stessa base vengono tutti eliminati. Un giocatore finisce il suo turno e guadagna 1 punto quando conquista tutte le basi, ossia arriva nel rispettivo END.

L'attaccante che occupa una base, può prepararsi alla partenza mettendo un piede fuori dalla base stessa. Se decide di rinunciare alla partenza, deve rientrare con entrambi i piedi all'interno della base prima che l'arbitro di casa base fischi decretando la fine della fase di attacco: alternativamente è eliminato.

HOME-RUN / FUORICAMPO: il giocatore che batte nella metà campo opposta al di fuori dell'ottagono di gioco, anche nel caso in cui il pallone finisca al di là della rete che delimita il campo da calcio, ha eseguito un HOMERUN. Questa situazione implica che il gioco viene fermato, ogni giocatore che si trova in base può completare il suo giro (passando per le basi rimanenti) guadagnando così 1 punto (N.B. se un atleta non calpesta tutte le basi è perciò da considerarsi eliminato) ed infine l'autore dell'HOME-RUN dopo essere passato per tutte le basi guadagna 3,5 punti.

Se per un giocatore avversario (che al momento del fischio deve comunque essere all'interno dell'ottagono di gioco) rincorre il pallone e lo cattura al volo senza che esso sia già rimbalzato nell'area di HOME-RUN, il gioco prosegue normalmente. Non si ha HOME-RUN anche nel caso in cui il giocatore in difesa riesca a deviare il pallone all'interno del campo di gioco o all'esterno

Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

prima della linea di metà campo senza che questo abbia già rimbalzato. **N.B.** : linea fa campo in ogni situazione.

DIFESA

La squadra che difende si può disporre unicamente all'interno dell'ottagono di gioco con un giocatore nella casa base che ha il compito di ricevere la palla dai compagni ed appoggiarla con entrambe le mani per terra all'interno della casa base stessa: quest'operazione, accompagnata dal fischio dell'arbitro, decreta la fine dell'attacco.

I difensori davanti alla lunetta degli start (scimmioni) non devono oltrepassare la linea della lunetta in fase di tiro dell'attaccante: in caso di infrazione è previsto un richiamo da parte dell'arbitro allo start. Al secondo richiamo devono essere sostituiti con un altro giocatore.

Il difensore in casa base deve sempre appoggiare entrambi i piedi al suo interno: in caso di infrazione è previsto un richiamo da parte dell'arbitro di casa base. Al secondo richiamo il giocatore deve essere sostituito con uno dei difensori in campo in quel momento e per tutta la partita non può più rientrare in casa base.

Il giocatore in casa base può comunque essere sostituito per scelta tecnica in ogni momento (con un giocatore presente nell'ottagono) tra un tiro e l'altro previo richiesta dell'allenatore ad uno degli arbitri.

La disposizione dei difensori può cambiare durante la fase di gioco. I difensori non devono in alcun modo ostruire il passaggio tra una base e l'altra e possono uscire dall'ottagono di gioco solo dopo la battuta dell'attaccante. Allo stesso tempo, per rendere possibile una battuta, la squadra che difende dovrà mantenersi al di fuori dell'area delimitata dalla lunetta (1,5 metri di raggio).

N.B. Se un giocatore della squadra in difesa calcia volontariamente la palla con i piedi, tutti gli avversari che stavano correndo verso la base successiva o sono rimasti fermi nella loro base, avanzano di una base, salvo chi ha conquistato più di una base.

Nel momento in cui un giocatore di qualsiasi categoria, indipendentemente se sta giocando in fase d'attacco o di difesa, se sostituito **NON PUÒ RIENTRARE IN GIOCO per tutta la durata della partita.**

CASI PARTICOLARI

A parità di punteggio vince la squadra che, dopo l'ultimo lancio, ha più giocatori nelle basi, In caso di parità si valuta la posizione dei giocatori nelle basi (ad es. viene valutato maggiormente un giocatore che si trova in terza base rispetto a uno in prima). In caso di ulteriore parità, la partita viene ripetuta con 1 minuto di tempo effettivo per squadra.

CAMBI: i cambi sono illimitati e possono essere effettuati solamente nell'intervallo tra attacco e difesa. Il giocatore in casa base può essere sostituito sempre con chiunque stia giocando in difesa.

N.B. In caso di parità di punteggio alla fine del girone per l'assegnazione del passaggio del turno e del 5-6 posto verrà tenuta in considerazione la DIFFERENZA PUNTI ottenuta nelle 2 partite disputate. Verrà poi considerata (come nella singola partita) la presenza di uomini in base. In caso di ulteriore parità vi sarà un sorteggio.

CALCIO

Regolamento:

Non è possibile segnare da rimessa dal fondo o da centrocampo nel momento in cui si batte direttamente. Per essere valida la rete, il pallone deve essere toccato da qualcuno di diverso dal battitore.

È possibile cambiare il portiere per i rigori a partita finita purché sia uno dei giocatori in campo al momento del fischio finale.

PICCOLI: giocano con squadre di 7 giocatori (6 giocatori + portiere). Le sostituzioni avvengono col sistema del cambio volante (il numero di sostituzioni è illimitato).

Per le partite dei gironi si giocheranno 3 tempi da 15 minuti cadauno, ogni tempo vinto vale 2 punti, ogni tempo pareggiato vale 1 punto a squadra, ogni tempo perso vale 0 punti.

Per le semifinali e le finali il tempo di gioco è di 20+20 minuti. In caso di parità, nelle semifinali e nelle finali si effettuano 5 calci di rigore più eventuali rigori ad oltranza (i giocatori che calceranno i rigori saranno quelli presenti sul terreno di gioco al momento del triplice fischio finale).

Si gioca con scarpe ginniche o con scarpe da calcio con 13 o 14 tacchetti di plastica. La barriera va posta a 5 metri così com'è la grandezza dell'area di rigore; il dischetto del rigore corrisponde a un metro fuori l'area di rigore. Durante le punizioni gli avversari devono stare a mezzo metro dalla barriera. Il fuorigioco non c'è e il portiere può prendere la palla con le mani su passaggio di un proprio compagno.

La rimessa da fondo campo può avvenire come un normale rinvio del portiere, se il pallone viene messo a terra è considerato IN GIOCO. Gli avversari devono obbligatoriamente stare al di fuori dall'area di rigore e non impedire il rinvio del portiere, fintantoché la rimessa viene battuta.

N.B. vista la formula dei tre tempi i criteri per il 5-6 posto e la classifica dei gironi sono i seguenti:

1) Punteggio massimo ottenuto

(Poi in caso di parità)

2) SCONTRO DIRETTO

3) Differenza reti

4) Maggior numero gol effettuati

5) Minor numero Gol subiti

6) Sorteggio

(A differenza del Calcio Grandi si aggiunge dunque il criterio numero 2, non possibile per i Grandi)

GRANDI: giocano con squadre di 7 (6 + portiere). Il tempo a disposizione è di 30+30 minuti. In caso di parità, si effettuano 5 calci di rigore più eventuali rigori ad oltranza solo nella fase a eliminazione diretta (i giocatori che calceranno i rigori saranno quelli presenti sul terreno di gioco al momento del triplice fischio finale). Si gioca con scarpa da calcio con 13 o 14 tacchetti di plastica. La barriera va posta a 7 metri e gli avversari devono stare ad un metro da essa. La grandezza dell'area di rigore è pari a 6 metri di lunghezza e 6 metri di larghezza a partire da ogni palo della porta. Il dischetto del calcio di rigore corrisponde al limite dell'area. È valida la regola del fuorigioco. Il portiere non può prendere la palla con le mani su passaggio volontario di un

Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

proprio compagno (tranne nel caso che questo sia fatto di testa o di petto). La rimessa da fondo campo deve essere effettuata battendo da fermo il pallone (posizionato all'interno dell'area) e può avvenire solo con i piedi, gli avversari devono obbligatoriamente stare al di fuori dall'area di rigore fintantoché la rimessa viene battuta.

N.B. Le porte sono quelle utilizzate per il calcio a 7.

In generale:

Valgono le regole della F.I.G.C, che saranno applicate a discrezione dell'arbitro, eccetto casi particolari:

- Tutte le punizioni sono dirette eccetto quelle in area dovute al retropassaggio al portiere che blocca la palla con le mani che saranno di seconda.
- Per la determinazione della classifica finale dei gironi e del 5°-6° posto, verranno presi in considerazione:
 1. Punteggio massimo ottenuto.
 2. In caso di parità, la differenza reti.
 3. In caso di parità, il maggior numero di goal effettuati.
 4. In caso di parità, il minor numero di goal subiti.
 5. In caso di ulteriore parità, si utilizzerà il metodo del sorteggio.
- Nella finale valida per il 1°-2° posto, in caso di parità, al termine dei due tempi regolamentari verranno disputati due tempi supplementari di 7 minuti.

Non si svolgeranno, in caso di parità, i calci di rigore durante le partite dei gironi, ERGO il punteggio per la classifica finale sarà così attribuito: 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio e 0 punti per la sconfitta.

Sanzioni disciplinari (valide sia per la categoria grandi che per la categoria piccoli)

Cartellino Rosso: (espulsione diretta del giocatore) la squadra giocherà con un giocatore in meno.

Cartellino giallo: (ammonizione).

N.B.

1) Non vi è squalifica nel caso in cui un giocatore venga ammonito in più partite.

2) Gli espulsi possono giocare la partita successiva salvo i casi incresciosi elencati all'inizio della sezione giochi di squadra, infatti qualora si verificano si può saltare da una o più partite.

PENALITÀ

L'Organizzazione si riserva di assegnare dei punti di penalità alle contrade in caso di:

- Bestemmie
- Sporczia negli spalti
- Comportamenti scorretti che saranno valutati singolarmente

Oratorio Santo Stefano – FdR 2026

- Assenza Aiuto Organizzazione (Dall'edizione della FDR 2023 saranno inserite nel programma le contrade che ogni giorno dovranno avere sempre disponibili ALMENO 4 aiuto organizzazione (a Contrada) per aiutare.

Ciò non toglie la possibilità alle altre contrade di aiutare ma se almeno 4 persone della contrada "selezionata" quel giorno non saranno presenti ci saranno penalità)

Le penalità attribuite agli animatori avranno un peso maggiore rispetto a quelle attribuite agli animati. Se durante l'arco della Festa ci saranno dei comportamenti scorretti recidivi, le penalità aumenteranno progressivamente. Si invitano i capigruppo e le contrade a porre attenzione sul fatto che vi siano degli animatori aiuto-organizzazione sempre presenti.

Il don e l'Organizzazione