

Regolamento beach soccer

- * Ogni squadra è costituita da 3 giocatori senza portiere ; la panchina è costituita da 3 giocatori.
- * Il numero di sostituzioni è illimitato
- * Si giocano 3 tempi da 5 minuti (la finale sarà da 7 minuti) ciascuno con 1 minuti di intervallo tra un tempo e l'altro.
- * La partita non può finire in parità: si giocano tempi supplementari di 3 minuti con golden goal ed, eventualmente, i rigori.
- * Le punizioni sono sempre dirette, senza barriera e devono essere battute da chi subisce il fallo.
- * Non ci si può fermare d'avanti la porta fisso
- * Si gioca a piedi nudi.
- * Ogni 5 falli in qualunque parte del campo sarà rigore da battere dal centro campo con un tiro diretto in porta senza toccare il suolo e senza ribattuta
- * Ogni 3 gialli 2 minuti fuori. Con la possibilità di far entrare un altro giocatore
- * IN CASO DI ATTEGGIAMENTO TROPPO VIOLENTO IL GIOCATORE VERRÀ ESPULSO DALLA COMPETIZIONE E NON POTRÀ PIÙ GIOCARE L'EVENTUALI PARTITE SUCCESSIVE DELLA SQUADRA.

Regolamento Fifa 2021

1 partita

Da 6 minuti

Possibilità di cambiare ogni partite le squadre

Difficoltà leggenda

In caso di spareggio: rigori

Finale

Alla meglio di 3 partite da 5 minuti

Difficoltà: ultimate

In caso di spareggio supplementari e rigori

REGOLAMENTO BASKET 3vs3 ROTA GAMES 2021

- 1) Il torneo si svolgerà "alla americana" quindi utilizzando una sola metà campo ed un solo canestro.
- 2) Le squadre sono composte da 4 partecipanti, di cui 3 in campo e una sostituzione che può subentrare in qualunque momento su richiesta della squadra e conseguente permesso dell'arbitro. Il giocatore sostituito potrà rientrare al posto di qualsiasi dei 3 giocatori in campo. Le sostituzioni sono illimitate.
- 3) Il tempo di gioco è di 10 minuti, il tempo non viene mai fermato, tranne per interruzioni di gioco particolari (ed es. infortuni, danneggiamento del campo). La partita viene vinta dalla squadra che

ha totalizzato più punti alla fine del tempo. Se prima della scadenza dei 10 minuti una squadra raggiunge il punteggio di 21, la partita viene vinta da quest'ultima.

- 4) I punteggi sono 2 punti per il canestro in area e 3 punti per i canestri segnati oltre la linea da tre punti.
- 5) I falli, così come le altre infrazioni di gioco (passi, doppio palleggio ecc.) vengono chiamate dall'arbitro che dovrà conoscere le regole del gioco affinché sia svolto correttamente.
- 6) I falli che una squadra può commettere sono 5, una volta raggiunta questa soglia, dal sesto fallo in poi la squadra che subisce il fallo riceverà 1 punto ed il possesso della palla. Quindi non esistono tiri liberi per i falli su tiro.
- 7) Ogni volta che un'azione di attacco si conclude con un canestro o con un rimbalzo della squadra in difesa o in caso di una palla recuperata, la squadra in difesa dovrà far uscire il pallone dall'area dei 3 punti prima di iniziare la propria azione d'attacco (Basta anche che un solo giocatore, quello che avrà il pallone, esca e da lì potrà iniziare l'azione). L'uscita del pallone non è libera, cioè la squadra che ha perso palla potrà cercare di recuperarla anche prima che la squadra in possesso esca dall'area come previsto sopra.
- 8) La partita inizia con la classica contesa alzata dall'arbitro della partita, la squadra ovviamente dovrà rispettare il punto 7 e quindi uscire dall'area prima di far partire la prima azione della partita.
- 9) Quando la squadra in attacco effettua un tiro sbagliato ed il rimbalzo viene preso da un compagno di squadra del tiratore, quest'ultimo per tirare o continuare l'azione non avrà l'obbligo di uscire dall'area ma può farlo da subito.

REGOLAMENTO TORNEO PING PONG

ROTA GAMES 2021

Nel [ping pong](#) la partita ha inizio quando la pallina lascia la mano del giocatore che gioca il primo servizio (la battuta).

Un incontro standard secondo le regole internazionali si svolge in cinque set (o partite). Vince l'incontro chi si aggiudica tre partite su cinque, con un risultato quindi che va da 3-0, a 3-1, e a 3-2. La singola partita invece si chiude a 11 punti, quando l'avversario ne ha totalizzati meno di 10. Se invece ci si trova all'interno della partita con un punteggio di 10 a 10, si va a oltranza finché uno dei due giocatori riesce per primo ad andare sopra di due punti dall'altro giocatore (13-11, 15-13 ecc...).

La battuta o il servizio

Prima dell'inizio dell'incontro di ping pong viene effettuato il sorteggio con moneta per chi effettuerà la prima battuta (o servizio). Il giocatore che quindi batte per primo effettua due battute consecutive e poi cede il servizio all'altro giocatore. Si prosegue fino al termine della partita, due servizi ciascuno. Nel caso in cui ci si trovi con un punteggio di 10 a 10, e per tutte le battute successive fino al termine della partita, le battute saranno una a testa.

Per battuta, o servizio, si intende il colpire la pallina con la propria [racchetta da ping pong](#), facendola rimbalzare una sola volta nel proprio campo e facendole superare la rete toccando il tavolo avversario, una o più volte. Qualora la pallina sfiorasse la rete durante la battuta, prima che essa tocchi il campo avversario, è considerato fallo e si ripete la battuta, senza che vengano aggiudicati punti a nessuno. Anche qualora la pallina colpisse i supporti in ferro o plastica, sarà da ritenersi fallo e il servizio dovrà essere ripetuto.

I falli nel ping pong

Nel gioco del ping pong esistono i falli, intesi come azioni errate da non commettere. I falli che si possono commettere sono i seguenti:

- il giocatore (o la sua racchetta) toccano la rete
- il giocatore appoggia la mano libera (quella che non impugna la racchetta) sul tavolo
- il giocatore sposta anche inavvertitamente il tavolo di gioco
- la pallina è toccata con una parte del corpo diversa della racchetta del giocatore o dalla mano dello stesso che la impugna

I punti e la loro assegnazione durante la partita

Un giocatore guadagna un punto in uno dei casi seguenti:

- l'avversario effettua un servizio che non è valido (secondo quanto descritto sopra in merito alla battuta)
- l'avversario manca la palla con la racchetta durante un rinvio
- l'avversario colpisce la palla con la racchetta durante un rinvio ma la manda fuori dal tavolo
- l'avversario commette un fallo (vedi la sezione falli)
- la pallina rimbalza due o più volte nel campo avversario
- la pallina viene colpita dall'avversario due volte consecutivamente.

E' consentito colpire la pallina senza che essa abbia rimbalzato neanche una volta nel proprio campo (con il cosiddetto "colpo al volo"), a patto che il colpo sia eseguito con la mano all'interno del perimetro del tavolo (in questo caso è il giudice di gara a validare l'azione).

REGOLAMENTO TORNEO BEACH VOLLEY

ROTA GAMES 2021

La partita di beach volley viene giocata alla squadra che vince due set. Le partite si giocano a 15 punti sempre con due punti di differenza. Se questo non è il caso, si gioca fino al raggiungimento della differenza di due punti, per esempio 17-15. Se si deve giocare il terzo set per rompere il pareggio, sarà eseguito come sopra. Nelle squadre di beach volley sono cinque giocatori, non si possono fare sostituzioni a differenza della pallavolo su pista che sono sei giocatori e possono fare cambiamenti.

Ogni punto vinto viene aggiunto al tabellone e ottiene il diritto di servire. Ogni volta che una squadra recupera il servizio, il giocatore che non ha servito la volta precedente deve mettere la palla in gioco.

Sono consentiti solo tre tocchi per squadra per fare una giocata d'attacco. L'ideale è che la ricezione sia il primo tocco, il secondo tocco il posizionamento e il terzo e ultimo tocco per finire la palla all'altro campo.

Nello spareggio si cambia campo ogni 5 punti per raggiungere i 15 punti.

Ogni squadra può richiedere un time-out per set, che avrà una durata massima di 30 secondi. Un time-out tecnico sarà applicato anche in ogni set quando la somma dei punti sul tabellone è 21, che sarà della stessa durata di 30 secondi. Nel terzo set o tie break, non ci saranno timeout tecnici, solo un timeout per squadra come nei set precedenti.

Durante il corso del gioco e del servizio, la palla può toccare la rete. Non possono toccare la palla o un avversario nello spazio del campo avversario prima o durante il colpo d'attacco.

Il giocatore non può penetrare sotto la rete nello spazio dell'avversario e interferire con l'azione dell'avversario.

Durante il servizio, il giocatore può stare in qualsiasi punto dietro la linea di fondo, purché sia dietro di essa. Il giocatore non può calpestare la linea quando serve.

Regole di blocco e falli del Beach Volleyball

Il contatto della palla durante il blocco viene contato come uno dei tre tocchi, lasciando 2 tocchi rimanenti. Lo stesso giocatore che ha fatto il blocco può colpire di nuovo la palla senza che il giocatore avversario la tocchi. Non si può bloccare il servizio del giocatore avversario, verrebbe contato come un fallo.

Falli più comuni

Toccare la rete: Durante il gioco i giocatori al momento di finire o bloccare non possono toccare la rete in nessun momento.

Invasione: Passaggio nel campo avversario sotto la rete, influenzando il gioco dell'avversario.

Dita: il primo tocco delle dita non può essere ricevuto se non da un forte smash.

Doppio: un giocatore colpisce o tocca la palla con il corpo per due o più volte consecutive. (Escluso durante il blocco)

Holding: La palla viene tenuta, accompagnata o spinta. Quattro tocchi: la squadra tocca la palla quattro volte prima di restituirla al campo avversario.

Regolamento Torneo Calcio Balilla

Regole Generali

- I gol validi sono solo i gol con un solo tocco.
- Non sono gol: i tiri che vengono fatti con gancio, con rullata o con pallina accompagnata e “tosta”.
- In caso di gancio/a fermo, la partita continua, ma, nel caso in cui questa mossa possa essere decisiva subito dopo per un gol, il punto non è valido. Esempio: passaggio “a fermo” e gol.
- Sulla battuta del calcio d’inizio dalla mediana è possibile toccare la palla con i giocatori solo dopo che questa ha colpito le due sponde.
- Non valgono gol a pallonetto.
- Nel caso in cui la pallina salta fuori dal campo e poi rientra, toccando ad esempio i punti dietro il portiere, si continua a giocare; nel caso in cui la pallina dopo essere uscita, rientri in campo ed entri in porta il gol non è valido.
- Non si sputa sulle stecche, espulsione immediata per chi lo fa, per educazione e per il COVID.
- Prima di ogni partita la squadra può chiedere una pallina di riscaldamento per vedere com'è il tavolo da gioco e chiedere di lubrificare le stecche, in base al suo stile di gioco.
- Alla fine delle due partite, il calcetto viene sanificato e per permettere così alle squadre successive di giocare in sicurezza.
- All'interno della sala potranno essere presenti esclusivamente i 4 partecipanti più l'arbitro, per motivi di distanziamento.
- E' possibile giocare senza mascherina, a discrezione del partecipante.
- E' ammesso un massimo ritardo alla partita di 15 min, altrimenti la partita è persa a tavolino (punteggio 6-0/6-0).

Fase a Gironi

- Per ogni incontro si disputano 2 partite (andata e ritorno): la prima squadra a segnare 6 gol vince, in caso di punteggio 5-5 vince la prima squadra ad arrivare a 7 (anche con punteggio di 6-6). Non si applica il doppio vantaggio.
- In caso di una vittoria per squadra nelle due partite, si gioca una singola partita di spareggio.
- Nella partita di spareggio vince la prima squadra ad arrivare a 9.
- I punteggi assegnati sono: **3** punti per la squadra vincitrice se ha vinto le prime due partite (punteggio 2-0), **2** punti per la squadra vincitrice se la vittoria è arrivata alla partita di spareggio (punteggio 2-1), **1** punto per la squadra sconfitta se la sconfitta arriva allo spareggio (punteggio 1-2), **0** punti per la squadra sconfitta se perde le prime due partite (punteggio 0-2).

Fase ad Eliminazione Diretta

- Per ogni incontro si disputano 2 partite (andata e ritorno): la prima squadra a segnare 7 gol vince, anche in caso di pareggio 6-6 non si applica il doppio vantaggio.
- In caso di una vittoria per squadra nelle due partite, si gioca una singola partita di spareggio.
- Nella partita di spareggio vince la prima squadra ad arrivare a 11.

Regolamento calcio tennis

Il campo da gioco è lungo m 12 e largo m 6 con rete posta a m 1,00 da terra che divide il campo in due metà campo. Lo scopo del gioco per ogni squadra è quello di inviare la palla in modo regolare sopra la rete sul suolo del campo avverso e di evitare che essa cada sul proprio.

L'azione continua fino a che la palla tocca il suolo o è inviata fuori.

La formula utilizzata negli incontri è quella del tie-break (in ogni palla giocata è in palio 1 punto e chi si aggiudica il punto ha diritto alla battuta)La partita viene giocata da due squadre in campo con un arbitro.