

Regolamento Generale

7ª UMBERTIADE Città di Castell'Umberto

Art. 1, Composizione Squadre

Le squadre partecipanti possono essere composte da un min. di **10 giocatori ad un max di 12** dai **14 anni compiuti** in su, inoltre le squadre dovranno obbligatoriamente prevedere la presenza di almeno **2 (due) Donne e 1 (uno) Over 50** compiuti **uomo o donna (nati prima del 1976)**.

È obbligatorio partecipare a tutte le discipline pena le sanzioni stabilite dall'Art. 4.

Non potranno essere, per nessun motivo, sostituiti o iscritti nuovi giocatori dopo l'inizio delle Umbertiadi.

Art. 2, Limitazioni Giocatori

Unica limitazione è che tutti gli iscritti DEVONO obbligatoriamente partecipare ad almeno **2 (due) Prove delle Umbertiadi- Pena meno 400 punti in classifica generale.**

Art. 3, Quota partecipazione ed utilizzo

Per partecipare le squadre dovranno versare improrogabilmente, al momento dell'iscrizione **€ 100 (euro cento) per intero**, pena l'esclusione dalla manifestazione. La suddetta somma servirà ad organizzare la manifestazione e attività sportive.

Art. 4, Sanzioni generali

Ogni rinuncia ad una disciplina-gara sarà sanzionata con una penalità di **400 Punti** che saranno detratti dalla classifica finale. Per le sanzioni relative alle singole discipline si rimanda ai relativi regolamenti.

Art. 5, Punteggio Prove

La tabella punteggio verrà consegnata al momento della presentazione dei GIOCHI

Art. 6, Regolamento Prove

1) PROVA INIZIALE CLIP MULTIMEDIALE

Le squadre al momento dell'iscrizione o almeno tre giorni prima dell'inizio della manifestazione, dovranno produrre su cd e/o dvd un filmato della durata minima di 4 minuti max 10, con cui presenteranno i componenti delle loro squadre.

La prova sarà oggetto di classifica finale, e i punti assegnati saranno quelli indicati nella TABELLA PUNTI consegnata prima dell'inizio del torneo ad ogni squadra partecipante. La mancata presentazione del VIDEO comporterà le sanzioni previste **all'art. 4 del regolamento generale**.

2) BRISCOLA

1. Le gare si svolgeranno nella Villa Comunale di C.da San Giorgio dalle 18,00 circa in poi;
2. Le gare si decideranno al meglio di 3 (tre) partite (3 su 5)
3. Dovrà partecipare **almeno 1 over 50** (gioco a coppia)
4. Per i punteggi ed ulteriori disposizioni si rimanda alle regole "classiche" del gioco.

3) DAMA

1. Le gare si svolgeranno nella Villa Comunale di C.da San Giorgio dalle 18,00 circa in poi;
2. Le gare si decideranno al meglio di 3 (tre) partite (3 su 5)
3. La finale della dama sarà una partita vivente disputata da tutta la squadra all'interno della scacchiera della villa comunale Sandro Pertini.
4. Per i punteggi ed ulteriori disposizioni si rimanda alle regole "classiche" del gioco.

4) SCACCHI

1. Le gare si svolgeranno nella Villa Comunale di C.da San Giorgio dalle 18,00 circa in poi;
2. Le gare si decideranno al meglio di 3 (tre) partite (3 su 5)
3. Dovrà partecipare **1 componente per squadra**
4. Per i punteggi ed ulteriori disposizioni si rimanda alle regole "classiche" del gioco.

5) PALLAVOLO

1. Le gare si svolgeranno all'interno del Campo da Tennis comunale, dalle 18,00 in poi.
2. Le gare si decideranno al meglio di due (2) set su tre (3); finale (3 su 5)
3. Le squadre in campo dovranno essere composte da 2 UOMINI + 2 DONNE. (panchina libera).
4. Per i punteggi ed ulteriori disposizioni si rimanda alle regole "classiche" del gioco.

6) GARA DI BALLO A COPPIA

1. Le gare si svolgeranno nella piazzetta antistante la Piscina Comunale dalle 21,00 circa in poi;
2. I balli in cui dovranno cimentarsi i concorrenti saranno indicati dalla giuria prima dell'inizio della gara stessa.

3. La giuria sarà composta da una giuria popolare e/o esperti esterni che voteranno le coppie ed i gruppi che si esibiranno nei balli previsti.

7) *BALLO DI GRUPPO*

1. Le gare si svolgeranno nella piazzetta antistante la Piscina Comunale dalle 21,00 circa in poi
I balli saranno scelti dall'organizzazione e con sorteggio saranno abbinati alle squadre almeno una settimana prima della gara stessa.
2. Alla gara potranno partecipare tutti componenti della squadra, senza limiti di età, con un minimo di 5 concorrenti.
3. La giuria sarà composta da una giuria popolare e/o esperti esterni che voteranno i gruppi che si esibiranno nei balli previsti.
4. Per i punteggi si rimanda alla tabella allegata.

8) *KARAOKE*

1. La gara si svolgerà nella piazzetta di Contrada Sfaranda dalle 21,00 circa in poi.
2. Le squadre dovranno cimentarsi in due prove, di cui la prima individuale e la seconda di gruppo.
3. Potrà partecipare alla gara qualunque componente della squadra.
4. I brani saranno scelti dall'organizzazione e con sorteggio saranno abbinati alle squadre almeno una settimana prima della gara stessa.

9) *GARE NUOTO*

1. Le gare si svolgeranno nella Piscina Comunale dalle ore 20.30 circa in poi;
 2. Le squadre dovranno obbligatoriamente (pena le sanzioni stabilite all'art 4. del presente regolamento) partecipare a tutte le gare indette dall'organizzazione.
 3. Nelle gare di staffetta è possibile effettuare sostituzioni fra qualificazioni e finali.-
Le gare sono così stabilite:
 - SINGOLO UOMINI 50 metri (Stile Libero);
 - SINGOLO DONNE 25 metri (Stile Rana);
 - STAFFETTA MASCHILE 4 x 25 (Stile Libero);
 - STAFFETTA MISTA 1U.+1D. x 25 (Stile Libero – Stile Rana);
 - GARA MASCHILE 100 metri (Stile Libero);
1. Per i punteggi si rimanda alla tabella allegata.

10) *Tutti Pazzi in Piazza (Giochi vari)*

1. Il gioco si svolgerà nei pressi della Villa Comunale e della Piazza IV Novembre, dalle 19,00 circa in poi;
2. Il gioco consiste nel superare una serie di prove di abilità e destrezza che verranno indicate e spiegate dall'organizzazione prima dell'inizio di ogni prova.

3. Le prove totali della serata saranno 10 (dieci) e ognuna di esse avrà assegnato un punteggio parziale. Alla fine di tutte e 10 le prove, la squadra che avrà totalizzato il maggior numero di punti avrà vinto la Disciplina e verrà assegnato il punteggio secondo la tabella Punti allegata.

12) Dottor Why (quizzone finale)

4. Il gioco si svolgerà nei pressi della Villa Comunale dalle 21,00 circa in poi;
5. Il gioco consiste nel rispondere ad una serie di domande di cultura generale mediante pulsantiera elettronica.
6. Per le regole del gioco si rimanda al regolamento ufficiale.

Art. 7, Varie

- a) Le gare non verranno spostate per nessun motivo, pena la diffida o l'espulsione dalla manifestazione.
- b) In caso di pioggia le gare di pallavolo all'aperto verranno disputate nella palestra delle scuole medie statali "J.F. Kennedy", c/da Margi superiore, senza cambiamenti nel calendario prestabilito.
- c) In caso di pioggia le gare di "Pallavolo" all'aperto verranno disputate il primo giorno utile a disposizione.
- d) In caso di pioggia le gare saranno spostate (senza variazioni rispetto al calendario prestabilito) automaticamente al giorno dopo.
- e) Il calendario delle gare verrà presentato durante la serata inaugurale della manifestazione, non subirà variazioni (se non in base ad esigenze straordinarie dell'organizzazione), e dovrà essere rispettato da tutti i partecipanti.
- f) I partecipanti dovranno sottoscrivere nel momento in cui inizieranno le relative gare una dichiarazione di assunzione di responsabilità propria in caso di destri o infortuni e una liberatoria sulla privacy.
- g) I partecipanti dovranno consegnare all'Organizzazione, prima dell'inizio del torneo il Certificato Medico non agonistico attestante lo stato di Buona Salute, rilasciato dal Medico di Famiglia e Liberatoria per l'autorizzazione all'utilizzo delle immagini video e fotografiche e della Privacy.

Si sottolinea il carattere amatoriale ed amichevole della manifestazione, pertanto si raccomanda la massima sportività da parte di tutti i partecipanti. Eventuali comportamenti antisportivi verranno puniti con l'espulsione del giocatore e/o della squadra dalla manifestazione.

Art. 8, Varie

L'organizzazione si riserva in qualunque momento di apportare variazioni di qualunque genere al presente regolamento e al calendario delle gare