ORATORIADI

PARAGRAFO 1

STATUTO

Art. 1 Il Comitato Organizzatore delle Oratoriadi è composto da 20 persone (due rappresentanti per paese) con un presidente.

Art. 2 Il Comitato Organizzatore non ha nessun tipo di responsabilità sulle gare ma la responsabilità sarà dell'Oratorio Organizzatore.

Art. 3 Ogni tipo di decisione sarà presa dal Comitato Organizzatore tramite voto palese, ovvero per alzata di mano, dove deciderà la maggioranza delle votazioni.

Art. 4 Le iscrizioni devono essere consegnate tassativamente 7 giorni prima dell'inizio della manifestazione. Ogni ritardo e/o variazione e/o modifica d'inserimento di atleti saranno soggette alla valutazione del comitato organizzatore.

Art. 5 Possono partecipare tutte le persone nate o residenti in una delle Parrocchie del Vicariato Alta Valle Seriana (Lizzola - Valbondione - Fiumenero - Gromo San Marino - Gandellino - Gromo - Boario - Valgoglio - Novazza - Ardesio - Valcanale - Bani - Oltressenda Alta - Villa D'Ogna – Piario – Parre – Premolo – Ponte Nossa – Gorno - Oneta).

Art. 6 Un atleta, deve gareggiare per il Paese in cui risiede, in caso di Co.muni con due Parrocchie, ha preponderanza l'appartenenza parrocchiale.

Art. 7 Chi fosse nato in uno dei Paesi del Vicariato, e si fosse trasferito all'esterno della zona geografica delle Oratoriadi, può gareggiare per il Paese in cui è nato. Se invece si è trasferito in un Paese all'interno del Vicariato, ha la facoltà di scegliere se gareggiare per l'una o per l'altra compagine.

Art. 8 Eventuali casi particolari, in difformità da quelli sopra esposti, saranno analizzati e successivamente valutati dal Comitato Organizzatore.

Art. 9 In nessun caso un atleta senza maglietta ufficiale delle Oratoriadi verrà ammesso a partecipare ad una qualsiasi gara.

Art. 10 La quota d'iscrizione sarà decisa ogni anno dal comitato organizzatore.

Art. 11 Le Oratoriadi si svolgeranno in collaborazione con il Centro Sportivo Italiano di Bergamo.

Art. 12 Qualsiasi decisione decretata dal Comitato organizzatore avrà effetto immediato.

Art. 13 il Comitato Organizzatore non avrà nessun tipo di responsabilità su qualsiasi decisione o accusa per scopo di lucro.

Art. 14 Le Oratoriadi sono una manifestazione con lo scopo dilettantistico dello sport.

PARAGRAFO 2

REGOLAMENTO

Art. 1 Ogni atleta per partecipare alla manifestazione dovrà essere iscritto alle gare, quindi essere assicurato, e indossare la maglietta ufficiale delle Oratoriadi.

Art. 2 Ad ogni gara l'arbitro dovrà accertarsi che tutti i partecipanti alla gara abbiano l'assicurazione del C.S.I. di Bergamo. Se uno dei partecipanti non è iscritto l'arbitro dovrà allontanarlo dal campo gara.

Art. 3 Nel campo gare potranno stare solo gli organizzatori del comitato e gli atleti che partecipano alle gare che si svolgeranno in quel momento qualsiasi altro tipo di persona non menzionata qui sopra dovrà essere allontanata immediatamente.

Art. 4 Per tutte le competizioni verranno applicati i regolamenti ufficiali utilizzati dalle varie Federazioni, in casi particolar (es. salto in alto), il Comitato Organizzatore ha facoltà di attuare eventuali modifiche in base alle esigenza e ai criteri delle Oratoriadi. Ogni atleta può gareggiare esclusivamente nella fascia d'età corrispondente alla tabella in possesso al responsabile del paese.

Art. 5 Qualsiasi forma antisportiva nei confronti delle Oratoriadi sarà soggetta a valutazione del Comitato Organizzatore con relative decisioni.

Art. 6 Se per qualsiasi motivo i due rappresentanti del Paese partecipante sono impossibilitati ad essere presenti durante la serata, potranno solo attraverso un atto scritto e firmato dagli stessi delegare un altro responsabile, in qualsiasi altro caso non menzionato qui sopra non verrà accettata.

PARAGRAFO 3

RECLAMI E RICORSI

Art. 1 Ogni Paese può presentare eventuali recriminazioni al Comitato Organizzatore, questo deve avvenire entro e non oltre le ore 20.00 della serata successiva al fatto da contestare. Il reclamo deve essere presentato per iscritto e firmato dalla persona responsabile del Paese partecipante.

Art. 2 Solo il responsabile ufficiale ha diritto di reclamare o contestare qualsiasi cosa al Comitato Organizzatore. Ogni altra persona non ha diritto di protestare in qualsiasi modo.

Art. 3 Ogni ricorso comunque, verrà analizzato in base al regolamento ufficiale non dimenticando però le regole del buonsenso e i principi fondamentali per cui si svolge questa manifestazione.

Art. 4 Il giudizio espresso dal Comitato Organizzatore è insindacabile ed avrà effetto immediato.

PARAGRAFO 4

REGOLAMENTO GARE

STAFFETTA

Si effettueranno due gare distinte maschile e femminile.
Partecipa un concorrente per ogni fascia.
Le modalità di svolgimento della stessa verrà comunicata ai responsabili di ogni paese con almeno quattro giorni di anticipo.

RAMPICHINO

La partenza scaglionata o in gruppo verrà decisa in base al numero d'iscritti ed in base ad esigenze logistiche.
Tutti i partecipanti sono obbligati ad indossare il caschetto di sicurezza.
La gara si snoderà lungo un tracciato segnalato nell'apposita planimetria allegata al presente documento.
Il tracciato è comunque indicativo ed il Comitato Organizzatore si riserva la facoltà di apporre qualsiasi modifica rendesse opportuno per la sicurezza o il miglior svolgimento della manifestazione.
Le distanze della gara saranno decise ogni anno e variano in base alla fascia di appartenenza.

PALLAPRIGIONIERA

I giocatori in campo devono essere 7, ma il Paese può avere un numero massimo di 5 giocatori in panchina.
Ogni Paese può partecipare con una squadra per ogni categoria. Le categorie sono: elementari e medie.
Inizio del gioco avviene con un prigioniero fittizio che sarà in seguito sostituito dal primo prigioniero catturato dalla squadra avversaria.
Il gioco consiste nel colpire, prima che il palloni tocchi terra, gli avversari, che vengono catturati e sono prigionieri per il resto della partita.
Il primo passaggio verrà dato dalla squadra che vince il sorteggio con la canonica formula del "pari o dispari".
All'inizio della partita si devono fare almeno 3 passaggi consecutivi da parte di una delle due squadre.
Se durante i tre passaggi la palla viene intercettata, il conteggio riparte da capo.
Durante i tre passaggi se un giocatore venisse colpito, anche nel tentativo di intercettare la palla, questo non è considerato prigioniero.
Se invece un giocatore, nel tentativo di intercettare o meno la palla, uscisse dal terreno di gioco, anche al primo tiro, questo è considerato catturato.
La squadra che è in possesso della palla e la facesse uscire dal rettangolo di gioco perde il possesso della stessa.
Nel caso che la palla esca dalla linea di fondo essa viene assegnata in qualsiasi caso ai prigionieri ivi presenti.
Qualora dopo che un giocatore fosse colpito, un componente della sua riuscisse a prendere al volo la palla prima che tocchi terra, il giocatore stesso è salvo ed il tiratore diventerà prigioniero.
Se, invece, ad intercettare la palla fosse un giocatore della squadra avversaria tutti o giocatori che precedentemente avessero toccato la stessa diventano prigionieri.
Il gioco finisce quando una delle squadre riesce a colpire tutti gli avversari.

Le partite si svolgono al meglio dei tre set (il primo che ne vince due si aggiudica l'incontro).
Il giudizio dell'arbitro o del suo collaboratore è insindacabile e contro lo stesso non si può opporre nessun tipo di ricorso.
Le modalità di svolgimento dei tornei verranno decisi dal Comitato Organizzatore in base al numero di squadre iscritte, ed al tempo disponibile.
Tutte le partite si aggiudicheranno al meglio dei **3** set.
Vince il set la squadra che elimina tutti gli avversari.
In caso di vittoria per set (**2-0)**, la squadra vincitrice si aggiudicherà **3** punti. In caso di vittoria per set (**2-1**) , andranno **2** punti alla squadra vincitrice ed **1** punto alla squadra sconfitta.
Nel caso in cui una squadra non si presenti alla sfida le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3 - 0**).
Per la classifica del girone il calcolo è:

Punti classifica - gare vinte - differenza set- differenza atleti - scontro diretto

PALLAVOLO

Possono partecipare esclusivamente le fasce femminili.
Viene applicato il regolamento ufficiale della federazione di pallavolo femminile.
Gli incontri si svolgono al meglio di due set su tre con la formula del tie - break.
Una squadra si aggiudica un set al raggiungimento del 25° punto ed ha almeno due punti di scarto sull'altra (26 - 24, 27 - 25, ...).
Tutte le partite si aggiudicheranno al meglio dei **3** set.
Per vincere un set sono necessari **25** punti, con un vantaggio minimo di due punti di scarto. In caso di parità al termine del secondo set, il terzo e ultimo set si assegna alla squadra che ottiene per prima **15** punti con un vantaggio minimo di due punti di scarto.
Per il girone, si contabilizzano **25** punti e **15** per il tie-breack, anche quando si superano per la vittoria
In caso di vittoria per set (**2-0)**, la squadra vincitrice si aggiudicherà **3** punti.
In caso di vittoria per set (**2-1**) , andranno **2** punti alla squadra vincitrice ed **1** punto alla squadra sconfitta.
Le semifinali e le finali verranno disputate al meglio dei **5** incontri.
Nel caso in cui una squadra non si presenti alla sfida le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3-0**).
Nel caso in cui una squadra non possa schierare almeno **6** giocatori sul terreno di gioco, le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3-0**).
Per la classifica del girone il calcolo è:

Punti classifica - gare vinte - differenza set- differenza punti - scontro diretto

SALTO IN ALTO

Verrà applicato il regolamento della federazione di atletica leggera.

SALTO IN LUNGO

Verrà applicato il regolamento della federazione di atletica leggera.

LANCIO DEL PESO

Verrà applicato il regolamento della federazione di atletica leggera.

200 METRI PIANI BABY

Si tratta di una gara riservata ai bambini ed alle bambine appartenenti alla categoria baby.
Si svolgeranno le fasi eliminatorie solo per la categoria (maschile o femminile) in cui il numero di iscritti lo rendesse necessario e comunque la decisione spetta al Comitato Organizzatore senza la possibilità di effettuare ricorsi di alcun tipo. Le batterie verranno esposte 2 giorni prima della gara nelle apposite bacheche.
Un atleta che non si presenti alla partenza, verrà richiamato per altre due volte e verrà squalificato.

400 METRI PIANI

Si svolgeranno fasi eliminatorie solo per quelle fasce in cui il numero di iscritti lo rendesse necessario e comunque la decisione spetta al Comitato Organizzatore senza la possibilità di effettuare ricorsi di alcun tipo.
Le batterie verranno esposte due giorni prima delle gare nelle apposite bacheche.
Un atleta che non si presenti alla partenza, verrà richiamato per altre due volte ad intervalli di un minuti circa; se lo stesso non si presentasse neppure dopo due richiami verrà squalificato.

50 METRI PIANI

Le fasi eliminatorie si svolgeranno in base al numero dei partecipanti, con batterie da 5 ad 8 elementi.
Dopo due partenze false un atleta viene squalificato. Dopo tre richiami alla partenza, intervallati di un tempo di 30 secondi, un atleta che non si presenta viene squalificato.
Le batterie verranno esposte due giorni prima delle gare nelle apposite bacheche.
Gli arrivi dubbi verranno controllati a fotofinish, ed il giudizio del Comitato Organizzatore sarà insindacabile.

MARATONINA - MARATONA

La gara si svolgerà su un tracciato, la cui planimetria sarà consegnata al responsabile di ogni Paese. Le distanza saranno decide dal Comitato Organizzatore.

CALCETTO a 5

Ogni responsabile del Paese dovrà presentare una distinta contenente massimo dieci giocatori di **età minima di 16 anni compiuti**, i quali non potranno essere cambiati durante la giornata, e un dirigente.
I dirigenti non potranno disputare nessuna partita.
Ogni partita sarà disputata in un unico tempo da quindici minuti, senza interruzioni.
Ogni partita sarà disputata da cinque giocatori.
Visto lo spirito della manifestazione in caso di espulsione le sanzioni disciplinari saranno decise dal Comitato Organizzatore.
Nel caso in cui un atleta riceva due ammonizioni (due cartellini gialli), anche in diverse partite, egli non potrà prendere avvio alla partita successiva alla seconda ammonizione.
È obbligatoria la carta d'identità. Per il resto vige il regolamento C.S.I.
Per ogni gara vinta verranno assegnati **3** punti, in caso di pareggio **1** mentre la sconfitta vale **0** punti.
Nella fase finale non è previsto il pareggio pertanto in caso di parità al termine dei tempi regolamentari si batteranno subito i calci di rigore (5 tiri per squadra; in caso di parità si continua ad oltranza) senza la disputa dei supplementari.
Nel caso in cui una squadra non si presenti alla sfida le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3-0**).
Nel caso in cui una squadra non possa schierare almeno **5** giocatori sul terreno di gioco, le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3-0**).
Per la classifica del girone il calcolo è:
Punti classifica - gare vinte- differenza reti- scontro diretto

CALCETTO A 5 MEDIE

Ogni responsabile del Paese dovrà presentare una distinta contenente massimo dieci giocatori nati nel **2003 – 2004 – 2005 – 2006 - 2007**, i quali non potranno essere cambiati durante la giornata, e un dirigente.
I dirigenti non potranno disputare nessuna partita.
Ogni partita sarà disputata in un unico tempo da quindici minuti, senza interruzioni.
Ogni partita sarà disputata da cinque giocatori.
Visto lo spirito della manifestazione in caso di espulsione le sanzioni disciplinari saranno decise dal Comitato Organizzatore.
Nel caso in cui un atleta riceva due ammonizioni (due cartellini gialli), anche in diverse partite, egli non potrà prendere avvio alla partita successiva alla seconda ammonizione.
È obbligatoria la carta d'identità. Per il resto vige il regolamento C.S.I.
Per ogni gara vinta verranno assegnati **3** punti, in caso di pareggio **1** mentre la sconfitta vale **0** punti.
Nella fase finale non è previsto il pareggio pertanto in caso di parità al termine dei tempi regolamentari si batteranno subito i calci di rigore (5 tiri per squadra; in caso di parità si continua ad oltranza) senza la disputa dei supplementari.
Nel caso in cui una squadra non si presenti alla sfida le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3-0**).
Nel caso in cui una squadra non possa schierare almeno **5** giocatori sul terreno di gioco, le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3-0**).
Per la classifica del girone il calcolo è:
Punti classifica - gare vinte- differenza reti- scontro diretto

BOCCE

Vige il regolamento della federazione italiana bocce.
E' obbligatoria la maglietta dell'oratorio in campo.
Per ogni gara vinta verranno assegnati **3** punti, mentre la sconfitta vale **0** punti.
Nel caso in cui una squadra non si presenti alla sfida le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**12-0**).
Per la classifica del girone il calcolo è: Punti classifica - gare vinte- differenza punti- scontro diretto.

LANCIO DEL VORTEX

Il lancio deve essere effettuato dietro la riga.
In caso di superamento della riga, il lancio viene considerato nullo.
L'attrezzo deve atterrare nel settore che viene delimitata da due linee.
Dopo aver svolto il lancio l'atleta deve uscire lateralmente dal settore di lancio e non oltrepassare mai la riga.

CALCIO - TENNIS

Possono partecipare tutti gli atleti. Non verranno accettati concorrenti non iscritti o non in possesso di regolare maglietta. Ogni Paese può partecipare con una sola squadra, che sarà identificata col nome del Paese. Non esiste quindi l'obbligo di notifica dei nominativi dei giocatori, che potranno cambiare anche totalmente ad ogni incontro. Ogni squadra è composta da 3 giocatori in campo ed illimitati in panchina.
Durante la partita si possono fare cambi illimitati.
Durante l'incontro ogni squadra ha diritto a richiedere un'interruzione di gioco della durata di circa 60 secondi.
Il terreno di gioco ha dimensioni 7 x 15 metri con altezza della rete di 1 metro.
Ogni partita verrà giocata al meglio dei tre set con la formula del tie - break.
Una squadra vince il set quando giunge al 21° punto ed almeno due punti di scarto sull'altra (23 - 21 ; 24 - 22 ; ...)

Regole tecniche:

o Il calcio d'inizio verrà dato dalla squadra che vince il sorteggio con la classica formula del "pari - dispari"; dovrà essere dato dietro la linea di fondo, con la palla ferma a terra e dovrà ricadere per la prima volta all'interno della metà campo avversaria, senza toccare ne la rete ne il proprio campo. **o** Ogni squadra calcerà alternativamente 5 battute consecutive, indipendentemente dalla squadra che conquisti il punto. Ad ogni turno di 5 battute dovrà cambiare il battitore della squadra. **o** Ogni volta che la palla supera la rete di metà campo, ogni squadra ha diritto ad effettuare 3 tocchi senza che la palla cada per tre volte a terra; i tre tocchi possono essere effettuati anche dallo stesso giocatore. **o** I tocchi devono essere effettuati con tutte le parti del corpo all'infuori delle braccia e delle mani.

Tutte le partite si aggiudicheranno al meglio dei **3** set.

Per vincere un set sono necessari **21** punti. In caso di parità al termine del secondo set, il terzo e ultimo set si assegna alla squadra che ottiene per prima **15** punti. Non esiste l'oltranza dei **2** punti di scarto.

In caso di vittoria per set (**2-0)**, la squadra vincitrice si aggiudicherà **3** punti.

In caso di vittoria per set (**2-1**) , andranno **2** punti alla squadra vincitrice ed **1** punto alla squadra sconfitta.

Per il girone, si contabilizzano **21** punti e **15** per il tie-breack, anche quando si superano per la vittoria.

Le semifinali e le finali verranno disputate al meglio dei **5** incontri.

Nel caso in cui una squadra non si presenti alla sfida le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3 - 0**). Nel caso in cui una squadra non possa schierare almeno **3** giocatori sul terreno di gioco, le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3 - 0**).

Per la classifica del girone il calcolo è:

Punti classifica - gare vinte - differenza set- differenza punti - scontro diretto

BEACH VOLLEY

Possono partecipare tutti gli uomini e i ragazzi iscritti alle oratoriadi. Non verranno accettati concorrenti non iscritti o non in possesso di regolare maglietta.

Il campo da gioco è di 7 x 14 metri e la rete è posta a metri 2,30.

Ogni squadra è composta da massimo 5 giocatori di cui 3 in campo (**obbligo una ragazza in campo**) e 2 in panchina.

Ogni partita verrà giocata al meglio dei tre set con la formula dei tie - break. Una squadra vince quando giunge al 21° punto ed ha almeno due punti di scarto sull'altra (23 - 21; 24 - 22; ...).

Durante ciascun incontro sono ammesse più sostituzioni di qualsiasi giocatore in campo.

Se si rimane con due giocatori si perde l'incontro, conservando i punti conquistati per un'eventuale differenza punti.

Ogni squadra può richiedere durante ogni incontro 2 interruzioni di circa 45 secondi.

In ogni azione di gioco sarà possibile effettuare non più di tre tocchi consecutivi.

In caso di vittoria per set (**2-0)**, la squadra vincitrice si aggiudicherà **3** punti.

In caso di vittoria per set (**2-1**) andranno **2** punti alla squadra vincitrice ed **1** punto alla squadra sconfitta.

Nel caso in cui una squadra non si presenti alla sfida le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3 - 0**).

Le semifinali e le finali verranno disputate al meglio dei **5** incontri.

Nel caso in cui una squadra non possa schierare almeno **3** giocatori sul terreno di gioco, le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3 - 0**).

Per la classifica del girone il calcolo è:

Punti classifica-gare vinte-differenza set- differenza punti - scontro diretto BASKET

Ogni squadra deve avere tre giocatori in campo e illimitati in panchina.

Per tutto il resto vige il regolamento della federazione della pallacanestro.

Possono partecipare 3 atleti per ogni paese.

Terreno di gioco: metà Campo regolamentare, un canestro.
Ogni partita dura 20 minuti suddivisi in 2 periodi di 10 minuti ciascuno, viene effettuato un intervallo di 5 minuti .
Vince la squadra che arriva per prima ai 25 punti con 2 punti di vantaggio. In caso di parità, al termine dei tempi regolamentari, ogni squadra ha a disposizione 3 tiri liberi eseguiti da ciascun giocatore. In caso di ulteriore parità si procede ad oltranza fino al primo errore.
Ogni squadra è composta da 4 giocatori: 3 giocano, il 4° è un cambio.
Se una squadra con 2 giocatori (cioè subisce 2 espulsioni) perde la partita.
E' consentita l'effettuazione di un numero illimitato di sostituzioni volanti anche col pallone di gioco.
Chi subisce fallo ha diritto alla rimessa di gioco.
Dopo 7 falli di squadra, ogni fallo viene punito con un tiro libero a tempo interrotto.
Dopo la segnatura del canestro il gioco verrà ripreso dal punto di intersezione della linea laterale con la linea di fondo del canestro.
Ogni azione di attacco deve iniziare all'esterno dello spazio delimitato dalla linea del 6,25 m. altrimenti l'eventuale canestro realizzato non verrà convalidato.
Non esiste tempo limite di possesso di palla o sosta nell'area dei tiri liberi.
I canestri realizzati entro la linea dei 6,25 m. Valgono 2 punti, quelli realizzati al di fuori 3 punti.
Ogni squadra può richiedere durante ogni tempo una interruzione di circa 30".
Per ogni gara vinta verranno assegnati **3** punti, mentre la sconfitta vale **0** punti.
Nel caso in cui una squadra non si presenti alla sfida le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3-0**).
Nel caso in cui una squadra non possa schierare almeno **4** giocatori sul terreno di gioco, le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3-0**).
Per la classifica del girone il calcolo è:
Punti classifica - gare vinte- differenza punti- scontro diretto.

CALCIO BALILLA

Tutte le partite si aggiudicheranno al meglio dei **5** set.
Vince il set la squadra che arriva prima ai **9** goal.
In caso di vittoria per set (**2-0)**, la squadra vincitrice si aggiudicherà **3** punti.
In caso di vittoria per set (**2-1**) , andranno **2** punti alla squadra vincitrice ed **1** punto alla squadra sconfitta.
Le semifinali e le finali verranno disputate al meglio dei **7** incontri.
Nel caso in cui una squadra non si presenti alla sfida le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3-0**).
Nel caso in cui una squadra non possa schierare almeno **3** giocatori sul terreno di gioco, che devono ruotare ad ogni partita, le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3 - 0**). **Per la classifica del girone il calcolo è:**
Punti classifica - gare vinte - differenza set- differenza punti - scontro diretto.

PING PONG

Tutte le partite si aggiudicheranno al meglio dei **3** set.
Per vincere un set sono necessari **21** punti, con un vantaggio minimo di due punti di scarto.
In caso di parità al termine del secondo set, il terzo e ultimo set si assegna alla squadra che ottiene per prima **15** punti con un vantaggio minimo di due punti.
Per il girone, si contabilizzano **21** punti e **15** per il tie-breack, anche quando si superano per la vittoria.
In caso di vittoria per set (**2-0)**, la squadra vincitrice si aggiudicherà **3** punti.

In caso di vittoria per set (**2-1**) , andranno **2** punti alla squadra vincitrice ed **1** punto alla squadra sconfitta. Le semifinali e le finali verranno disputate al meglio dei **5** incontri.
Nel caso in cui una squadra non si presenti alla sfida le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3 - 0**).
Nel caso in cui una squadra non possa schierare almeno **2** giocatori sul terreno di gioco, le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3 - 0**).
Per la classifica del girone il calcolo è:

Punti classifica - gare vinte- differenza set- differenza punti - scontro diretto TIRO ALLA FUNE

Ogni gara si aggiudica al meglio dei **5** set.
Vince il set la formazione che per prima riesce a superare con il marcatore di riferimento la linea che delimita la propria area di tiro.
La formazione **Piccoli** deve essere così composta : **2 atleti Baby, 2 atleti 1° fascia, 2 atleti 2° fascia.**
La formazione **Grandi** deve essere così composta : **2 atleti 3° fascia, 2 atleti 4° fascia, 2 atleti 5° fascia.**
In ogni squadra deve essere sempre presente a tirare la fune una femmina.
Ogni formazione può presentare un capitano non tiratore, il quale può essere una delle riserve e può cambiare a rotazione nel corso della manifestazione. Il compito del capitano è quello di coadiuvare gli arbitri nello svolgimento della gara, facendo da principale referente per la sua squadra. La sostituzione di uno o più titolari non può avvenire nel corso della gara: solo al termine di ogni "tirata", i giudici provvedono a concedere l'apposita autorizzazione verbale al capitano della squadra. La sostituzione può avvenire sia per motivi tattici sia per infortunio.
Tutti i partecipanti sono tenuti a mantenere una condotta di gara corretta e regolare, in sintonia con la natura dell'evento.
E' facoltà dei giudici disporre una ammonizione ogni volta in cui i membri di una formazione ostacolino gli avversari mediante l'ausilio di pratiche vietate e/o comportamenti scorretti.
Sono valutate pratiche vietate e/o comportamenti scorretti:

a) sedere volontariamente a terra;
b) arrotolare la fune attorno alle mani o agli avambracci;
c) bloccare la fune con i piedi o con qualunque altra parte del corpo che non sia le mani;
d) voltare le spalle agli avversari;
e) lasciare di scatto la fune con entrambe le mani;
f) non rispettare le indicazioni degli arbitri di gara.

Se la formazione colleziona complessivamente sei ammonizioni nel corso dell'intera manifestazione, l'automatica "sconfitta a tavolino" di un set.
Se la formazione colleziona due ammonizioni nella stessa gara, subentra l'automatica "sconfitta a tavolino" di un set.
In caso di vittoria per set (**3-0)**, la squadra vincitrice si aggiudicherà **3** punti. In caso di vittoria per set (**3-2**) , andranno **2** punti alla squadra vincitrice ed **1** punto alla squadra sconfitta.
Le finali (**1°/2°**) verranno disputate al meglio dei **7** incontri. Nel caso in cui una squadra non si presenti alla sfida le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (**3-0**).
Per la classifica del girone il calcolo è:
Punti classifica-gare vinte- differenza set- scontro diretto

GARA CON SCI DI LEGNO

Caratteristiche della gara

La "Gara sugli sci di legno" è una competizione a squadre formate da quattro persone, che devono compiere un determinato percorso su un unico paio di sci di legno, di fattura artigianale. Il concorrente che sta in testa (caposquadra), ha la possibilità di sorreggersi utilizzando un paio di bastoncini da sci.

Squadre

Gareggiano 3 squadre per Oratorio;

- una squadra maschile formata da 4 componenti di cui 2 appartenenti alla quarta fascia e 2 appartenenti alla quinta fascia;
- una squadra femminile formata da 4 componenti di cui 2 appartenenti alla quarta fascia e 2 appartenenti alla quinta fascia;
- una squadra mista (almeno una femmina) formata da 4 componenti appartenenti uno alla prima fascia, uno alla seconda, uno alla terza ed uno alla quinta (caposquadra).

Percorso

Il percorso di gara è delimitato da una linea alla partenza e una linea alla'arrivo,
Per le XX Oratoriadi dove questa gara fa il debutto il percorso va dalla zona del ponte in entrata a Gandellino, fino al termine di Via Vittorio Emanuele all'inizio della stessa piazza

Tempo di gara

Il tempo di gara viene cronometrato dal fischio dell'arbitro alla partenza, fino all'arrivo, dopo il completo passaggio degli sci sulla linea del traguardo, anch'esso segnalato dal fischio dell'arbitro.

Oratorio vincitore

Le squadre gareggiano singolarmente. Al termine vengono sommati i tempi delle tre squadre di ogni oratorio.
L'oratorio con la migliore somma dei tempi è dichiarato vincitore.
Qualora un oratorio non partecipasse alla gara con tutte e tre le squadre, nel definire la somma dei tempi verrà utilizzato - per la categoria mancante - il peggior tempo realizzato nella stessa categoria, maggiorato di due secondi.

WATER VOLLEY

Possono partecipare tutti gli iscritti alle oratoriadi appartenenti alla quarta ed alla quinta fascia.
Non verranno accettati concorrenti non iscritti o non in possesso di regolare maglietta.
Il torneo è misto ed ogni squadra può essere composta da un minimo di 4 elementi ad un massimo di 7.
Si gioca in quattro contro quattro (è obbligatoria la presenza in campo di almeno un uomo e una donna)
Il campo da gioco è di 4,5 x 11 metri e la rete è posta a metri 1,80 da terra.
Ogni partita verrà giocata al meglio dei tre set con la formula dei tie - break. Una squadra vince quando giunge al 21° punto ed ha almeno due punti di scarto sull'altra (22 - 20; 23 - 21; ...).
Durante ciascun incontro sono ammesse più sostituzioni di qualsiasi giocatore in campo.
Se si rimane con tre giocatori si perde l'incontro, conservando i punti conquistati per un'eventuale differenza punti.
Ogni squadra può richiedere durante ogni incontro 2 time-out di circa 45 secondi.
In ogni azione di gioco sarà possibile effettuare non più di tre tocchi consecutivi.
Ogni volta che la battuta viene conquistata i giocatori devono effettuare una rotazione in senso orario
Tutte le partite si aggiudicheranno al meglio dei 3 set.
Per vincere un set sono necessari 21 punti, con un vantaggio minimo di due punti.
In caso di parità al termine del secondo set, il terzo e ultimo set si assegna alla squadra che ottiene per prima 15 punti con un vantaggio minimo di due punti.
Per il girone, si contabilizzano 21 punti e 15 per il tie-breack, anche quando si superano per la vittoria In caso di vittoria per set (2-0), la squadra vincitrice si aggiudicherà 3 punti. In caso di vittoria per set (2-1) , andranno 2 punti alla squadra vincitrice ed 1 punto alla squadra sconfitta.
Nel caso in cui una squadra non si presenti alla sfida le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (2 - 0).
Le semifinali e le finali verranno disputate al meglio dei 5 incontri.
Nel caso in cui una squadra non possa schierare almeno 4 giocatori sul terreno di gioco, le verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di (2 - 0).

Per la classifica del girone il calcolo è:
Punti classifica-gare vinte-differenza set- differenza punti - scontro diretto

RUBA BANDIERINA

Giocatori

Al gioco possono partecipare da un minimo di 5 giocatori ad un massimo di 10 per squadra , (il numero viene stabilito dall'Organizzazione);

Strumenti

La bandiera è lo strumento necessario per realizzare il gioco. Essa può essere rappresentata da un comune fazzoletto, bandana, o pezzo di stoffa che verrà tenuto in mano dal capogioco.

Regole

Si utilizza lo stesso **campo da gioco** di pallaprigioniera, sia esso all'aperto o al chiuso. I giocatori di entrambe le squadre, si allineano lungo la linea della propria casa, gli uni di fronte agli altri . Ad ogni giocatore **viene assegnato un numero** in ordine progressivo partendo da un estremo della fila (il primo giocatore sarà il numero 1, il giocatore di fianco a lui il numero 2 e così via). **L'arbitro** sta in piedi, ad un estremo della linea di mezzeria del campo , e tiene con la mano la bandiera lasciandola penzolare, con il braccio teso in avanti.

A questo punto **l'arbitro chiamerà un numero** estratto da un sacchetto. Entrambi i giocatori delle due squadre corrispondenti al numero chiamato devono correre verso l'arbitro per rubare la bandiera, il che può avvenire in due modi: o afferrare la bandiera prima che lo faccia l'altro e arrivare all'interno della propria casa senza essere toccati dall'avversario, o, se non si riesce ad afferrare la bandiera per primo, toccare l'altro giocatore prima che arrivi nella sua casa. Non si può i**nvadere** con il piede la linea di mezzeria prima che uno dei giocatori abbia preso la bandiera dall'arbitro. Non valgono contatti volontariamente violenti (calci, sgambetti, pugni, ecc...).
Nel caso i giocatori afferrassero contemporaneamente la bandierina, se entro breve tempo (1 o 2 secondi) la bandiera verrà sfilata dalle mani di uno dei giocatori, il turno di gioco verrà considerato valido. In caso contrario, il punto verrà annullato e si procederà con un'altra chiamata. Una volta assegnato il punto, la bandiera torna all'arbitro, che potrà chiamare un altro numero. In ogni set il numero assegnato ai giocatori verrà chiamato 2 volte.

Partita

La partita si svolge al meglio dei **3 set**.

Punteggio

Ad ogni giocatore che riesce a rubare la bandiera per primo e tornare salvo dalla propria squadra, senza essere toccato si assegna un punto.
Si aggiudica il set, la squadra che ottiene il maggior punteggio rubando più bandiere, sulla base dei giocatori in campo. (Esempio: se la squadra è composta da 5 giocatori per vincere il set bisogna raggiungere 10 punti).

Scopo

Lo scopo del gioco è il rubare la bandiera e tornare senza essere presi dalla propria squadra.

Varianti del nome

Rubandiera può essere chiamato anche in modo abbreviato bandiera o fazzoletto.

FRECCETTE

Gioco moderatamente sportivo, si gioca prevalentemente in compagnia di amici nei pub o nelle cantine, ma anche all'aperto o nelle case. Esistono varianti sia per i bambini che per gli adulti.

Giocatori
La variante migliore sarebbe uno contro uno ma a volte si gioca anche a squadre contrapposte di 2-3-4 giocatori, oppure chi stabilisce chi ottiene il miglior punteggio su prestabiliti lanci.

Strumenti
Fondamentale per il gioco è il bersaglio di sughero, circolare, diviso in zone concentriche che a loro volta sono divise in diagonale determinando le aree di punteggio.Le freccette sono invece composte da una punta in metallo e da una parte terminale formata da un' aletta che ha il compito di stabilizzare il volo della suddetta. Per i bambini sono state ideate freccette con la punta magnetica ed il bersaglio calamitato per evitare incidenti.

Regole
Il **bersaglio** viene posto appeso in modo che il centro abbia una distanza da terra di un metro e 73 cm. Viene poi definita una **riga** che il giocatore in fase di tiro non potrà superare, solitamente posta a 2 metri e mezzo dal bersaglio. Effettuate queste operazioni preliminari il gioco può iniziare. Ogni giocatore a turno lancia la propria freccia che colpirà una **sezione del bersaglio** corrispondente ad un punteggio (4, 10, ecc...). Vince chi stabilisce il miglior punteggio su prestabiliti lanci.

Punteggio
Le freccette che finiscono al di fuori dell'area di gioco (quella nera) valgono zero punti. Ogni segmento del bersaglio è determinato da un punteggio ben visibile.

Scopo
Lo scopo del gioco è segnare il punteggio migliore alla fine dei lanci.

N.B. Per giochi o tornei non presenti nel regolamento vigono le norme federali.

Regolamento rivisto nell'anno 2023