

Olimpiadi Animatori 2018



23 GIUGNO 2018
Casa dello Sport
Bergamo



Introduzione

Il calendario delle proposte riservate ai Centri Ricreativi Estivi degli oratori bergamaschi si arricchisce quest'anno di una nuova ed avvincente iniziativa, curata dall'Ufficio Pastorale per l'Età Evolutiva e dal Centro Sportivo Italiano di Bergamo: le **Olimpiadi degli Animatori!**

Chiamati lungo le settimane in Oratorio alla cura e all'accompagnamento dei piccoli, gli animatori adolescenti hanno la splendida occasione per essere indiscussi protagonisti e artefici di una giornata all'insegna dello **sport**, del **divertimento** e della **sana competizione**. L'evento, combinando allo stesso tempo le attenzioni educative ed i fattori aggregativi dell'attività sportiva, vuole dare vita ad una serie di sfide ad eliminazione tra le squadre di animatori, in un **ricco panorama di discipline sportive** che avranno come teatro gli ambienti e gli spazi della Cittadella dello Sport di Bergamo, in via Monte Gleno 2/L.

Le Olimpiadi rappresentano una possibilità speciale di far incontrare e mettere in contatto ragazzi e ragazze che attraversano una fase intensa della propria vita, l'adolescenza. Il servizio educativo e animativo che viene loro richiesto durante il mese del Cre in oratorio è un segno importante di **cura e responsabilità** dentro le nostre comunità parrocchiali. Lo sport riesce a mettere in campo valori estremamente significativi nel percorso di crescita e maturazione, quali la solidarietà, la collettività, l'inclusione, il gioco di squadra.

Le Olimpiadi vogliono essere la perfetta **sintesi tra sport, agonismo, animazione e aggregazione**. Per questo motivo il programma della manifestazione prevede una breve cerimonia di apertura, che si accompagna alla **musica** e ai **balli** dalla zona palco, il momento ideale per scaldare i muscoli e prepararsi alle gare. Le partite si susseguiranno lungo tutto l'arco della giornata e l'organizzazione prevede giochi di squadra al mattino cui seguiranno, dopo la pausa pranzo al sacco, le attività sportive individuali del pomeriggio. Ogni singola disciplina riconoscerà i rispettivi primi 3 classificati, al termine verranno invece premiati gli oratori che avranno collezionato il maggior numero di vittorie e podi. Le attività sportive saranno diverse, dalle tradizionali a quelle "innovative". **Ce n'è per tutti i gusti!** Alcune di queste attività possono presentare condizioni o caratteristiche particolari: squadre miste, numero ridotto di componenti per squadra (3vs3, 4vs4...) ecc.

Ci troviamo, quindi, sabato 23 giugno presso la Casa dello Sport di Bergamo, sede del Csi.

Non perdere tempo! Buttati nelle prime Olimpiadi degli Animatori. Inizia ad allenarti.



Indice

Info e Iscrizioni	4
Programma e Orari	5
Le discipline sportive	6
Calcio in Gabbia	7
Volley 3vs3	8
Calcio a 5	9
Basket	10
Ultimate Frisbee	11
Calciobalilla	12
Ping Pong	13
Dama	14
Briscola	15
Tennis	16
Target	17
Corsa con i sacchi	18
Wipe Out	19



Info e iscrizioni

Sarà possibile iscriversi (**solo come Oratori**), tramite la segreteria Upee entro e non oltre venerdì 1 giugno compilando ed inviando l'apposito **modulo di iscrizione**:

- **tel. 035 278203**
- **mail: upee@curia.bergamo.it**

Ogni Oratorio all'atto dell'iscrizione segnalerà il numero dei partecipanti alle Olimpiadi (atleti e supporters).

Sarà possibile aumentare il numero dei supporters anche dopo questa data e fino alla data ultima del 18 giugno.

Ogni Oratorio iscritto ottiene di diritto la partecipazione di una rappresentativa per ogni disciplina di **squadra** con la seguente divisione

- **Calcio in gabbia (Maschile) 2vs2 - 3 atleti (2 in campo+1 riserva)**
- **Volley (Femminile) 3vs3 - 4 atleti (3 in campo+ 1 riserva)**
- **Calcio a 5 (Unisex) 5vs5 - 6 atleti (5 in campo + 1 riserva)**
- **Basket (Unisex) 2vs2 - 3 atleti (2 in campo + 1 riserva)**
- **Ultimate Frisbee (Unisex) 3vs3 - 4 atleti (3 in campo + 1 riserva)**
- **Calcioaballilla (Unisex) 2vs2 - 3 atleti (2 in campo + 1 riserva)**

Ogni oratorio dovrà indicare un singolo atleta partecipante alle discipline **individuali**:

- **Ping Pong (Unisex)**
- **Dama (Unisex)**
- **Briscola (Unisex)**
- **Tennis (Unisex)**
- **Target (Unisex)**
- **Corsa con i sacchi (Unisex)**
- **Wipe Out (Unisex)**

ATTENZIONE

Un atleta potrà essere iscritto sia alla fase a squadre che alla fase individuale.

Eventuali richieste particolari (aggiungere una squadra o non schierarsi in una disciplina per mancanza di atleti) dovrà essere comunicata al più presto.



Programma e orari

Sabato 23 giugno

- Dalle **ore 08.00** Apertura Olimpiadi: arrivo, accredito e sistemazione gruppi
- ore **08.30** Cerimonia apertura
- dalle ore **9.00** Inizio Gare di **squadra**
- dalle ore **14.00** Inizio Gare **individuali**
- ore **18.30** Spettacolo teatrale «MI VOLEVA LA JUVE» di Gianfelice Facchetti con Giuseppe Scordio
- ore **20.00** Premiazioni e chiusura della prima edizione delle Olimpiadi degli Animatori
- ore **21.00** Esperienza di volo in mongolfiera sopra la Casa dello Sport per l'oratorio vincitore.



Le discipline sportive

Sport di squadra:

- Calcio in gabbia **MASCHILE 2vs2**
- Volley **FEMMINILE 3vs3**
- Calcio a 5 **UNISEX 5vs5**
- Basket **UNISEX 2vs2**
- Ultimate Frisbee **UNISEX 3vs3**
- Calcio balilla **UNISEX 2vs2**

Sport individuali:

UNISEX

- Ping Pong
- Dama
- Briscola
- Tennis
- Target
- Corsa con i sacchi
- Wipe Out



SQUADRA

Calcio in gabbia



Maschile 2vs2

REGOLAMENTO

Ciascuna squadra è composta da 2 giocatori più una sostituzione. E' vietata la scivolata che sarà punita a prescindere dalla zona del campo in cui avviene con un calcio di rigore.

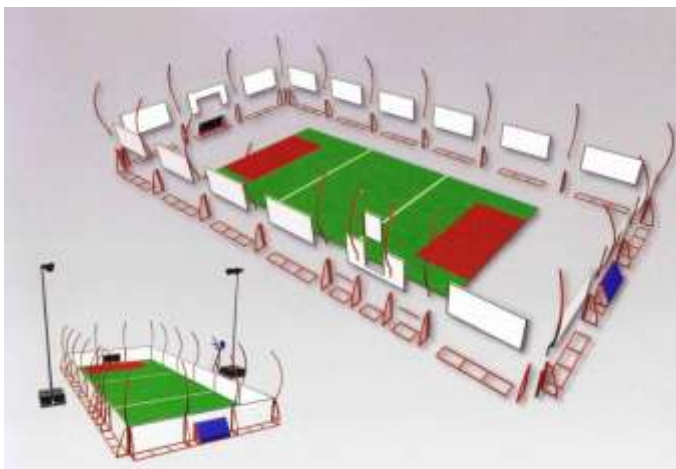
E' **vietato ogni sorta di contatto fisico** intenso, solo in maniera leggera verrà tollerato a discrezione dell'arbitro.

Non è ammesso appoggiarsi con le mani alle sponde perimetrali del campo di gioco.

L'esecuzione del calcio di punizione è libera e deve essere effettuata con palla ferma, i calci di punizione sono sempre diretti e la distanza è di almeno 3 metri (o sulla linea dell'area di porta, con palla arretrata ad un metro dalla linea dell'area).

La permanenza oltre i 3 secondi del difensore nella propria area è punita con un calcio di rigore.

Ogni incontro avrà la durata di un unico tempo di **10 minuti in regime di cronometraggio continuo** interrotto esclusivamente nei casi di calcio di rigore, infortunio ed espulsione.



SQUADRA

Volley 3vs3

Femminile 3vs3



REGOLAMENTO

Le squadre devono essere composte da 3 giocatrici più una sostituzione. Si gioca 3 contro 3 con le regole tradizionali della pallavolo con alcune specifiche e attenzioni.

Il giocatore che ha eseguito il servizio, nella stessa azione, può attaccare ma non può murare mentre nell'azione successiva in fase di ricezione, il giocatore che precedentemente ha eseguito il servizio, può essere schierato liberamente in qualsiasi zona di ricezione, può attaccare e murare, poiché non esistono falli di posizione.

Il servizio può essere eseguito con tecnica libera. Il fallo di doppio tocco non viene sanzionato.

Si gioca al meglio dei 3 set: nel primo e secondo set **per vincere sono necessari 15 punti**, con un vantaggio minimo di due.

In caso di parità di set, il terzo e ultimo set si assegna alla squadra che ottiene per prima 15 punti, senza ottenere per forza il vantaggio minimo di due punti.



Calcio a 5

Unisex 5vs5



REGOLAMENTO

All'inizio della gara la scelta del campo deve essere sorteggiata con una moneta: la squadra che vince il sorteggio sceglierà la porta contro cui attaccare. Al segnale dell'arbitro, la gara viene iniziata da un calciatore che batte un calcio piazzato, cioè calcia il pallone, fermo al suolo nel punto centrale del rettangolo di gioco, in qualsiasi direzione.

Tutti i calciatori delle due squadre devono trovarsi nelle rispettive metà del rettangolo di gioco e tutti quelli della squadra che non fruisce del calcio d'inizio devono restare ad una distanza non inferiore a metri 3 dal pallone fino a quando non sia stato giocato. Il pallone è da considerarsi in gioco quando viene toccato e si muove chiaramente. Il calciatore che batte il calcio d'inizio non può giocare nuovamente il pallone prima che lo abbia giocato o toccato un altro calciatore.

Ogni squadra potrà effettuare **sostituzioni "volanti"**, in numero illimitato, durante l'intera durata della gara così come indicato nel regolamento tecnico di gioco.

L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore è costituito da **maglia, calzoncini, calzettoni e scarpe**

Un calciatore non deve portare alcun oggetto pericoloso per se stesso e per gli altri calciatori.

Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi. Egli deve indossare una maglia che consenta di distinguerlo facilmente dagli altri calciatori e dall'arbitro.

Il potere dell'arbitro di infliggere punizioni si estende alle infrazioni commesse durante le interruzioni del gioco ed anche quando il pallone non è in gioco.

Le sue decisioni per questioni di fatto relative al gioco sono inappellabili per quanto concerne il risultato della gara.

Basket

Unisex 2vs2



REGOLAMENTO

Le squadre devono essere composte da 2 giocatori più una riserva. Si gioca in metà di un campo da Basket, con canestro a 305cm, 2 contro 2.

La partita inizia con il lancio della monetina. La squadra che vince il sorteggio potrà decidere se beneficiare del possesso del pallone a inizio gara o all'inizio di un eventuale tempo supplementare. Dopo un canestro realizzato, la palla passa alla difesa esattamente sotto il canestro.

Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 1 punto, ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 2 punti, ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Il tempo di gioco regolamentare è il seguente: un **unico periodo da 10 minuti**. Il cronometro si ferma durante le situazioni di palla morta e di tiro libero. Il cronometro riparte al completamento dello scambio della palla (appena è nelle mani della squadra in attacco).

In ogni caso, la prima squadra che segna 21 punti o più vince la gara, in caso ciò avvenga prima della fine del tempo regolamentare. Se il punteggio è in parità alla fine del tempo regolamentare, si gioca un tempo supplementare. La prima squadra a segnare due punti nel supplementare vince la gara.





Ultimate Frisbee

Unisex 3vs3

REGOLAMENTO

Prima dell'inizio della partita si deciderà con lancio della moneta chi inizierà in attacco e chi in difesa.

La partita termina al **raggiungimento dei 10 punti o al termine dei 10 minuti.**

Quando si segna un punto lo si deve segnalare alzando il disco e poi lasciandolo a terra nel punto in cui lo si è preso.

Le sostituzioni devono avvenire durante le mete ma da un unico lato del campo, in una zona definita.

Per effettuare il cambio il giocatore uscente e quello entrante devono battersi il cinque.

Si giocherà con la regola del "Continuous play".

La squadra che subisce il punto prende il disco e per poterlo giocare deve andare nel punto centrale della linea di metà (nell'area dove è stato segnato il punto) e da lì iniziare il punto successivo.

Le regole fondamentali dell'ultimate frisbee:

- **Non si corre con il frisbee in mano** e l'unico movimento consentito è il piede perno.
- L'obiettivo dell'attacco è fare punto passando il disco ad un compagno che si trova all'interno della meta.
- L'obiettivo della difesa è far cadere o intercettare il disco durante la fase di attacco avversaria solamente quando in volo.
- Per marcare e quindi contare l'avversario bisogna trovarsi entro 3 metri da lui e almeno alla distanza di un disco da lui.
- Se non si passa il disco in 10 secondi avviene il cambio di possesso.
- Qualsiasi contatto volontario o che determina le azioni di gioco è sanzionabile.
- Le linee laterali determinano il fuori.
- Quando il disco viene ricevuto o cade fuori lo si gioca posizionando un piede sul punto da cui è uscito.
- Se il disco cade all'interno, ai lati o al di là della meta, la squadra avversaria lo potrà mettere in gioco solo dalla linea di meta.

SQUADRA

Calciobalilla

Unisex 2vs2



REGOLAMENTO

La partita si svolge tra 2 squadre, ognuna composta da 2 giocatori. Il campo da gioco è un biliardino "classico".

Si gioca al meglio delle 5 partite da 9 gol ciascuna.

Il lancio della monetina precede l'inizio della partita, la squadra che vince il sorteggio sceglie il campo e ha il possesso della pallina.

Durante la partita i giocatori possono variare la loro posizione di gioco esclusivamente dopo aver subito un goal e prima di riprendere la partita (soltanto la squadra che ha subito l'ultimo goal).

Se la pallina esce dal tavolo o tocca i bordi superiori del campo, la si rimette in gioco dalla difesa della squadra che ha subito l'ultimo goal.

Se la pallina si ferma in una qualsiasi zona di campo non raggiungibile da alcun omino, si riparte dalla difesa della squadra che ha subito l'ultimo goal.

Non è consentito: far rullare la stecca oltre i 360°; fermare la palla; spostare volontariamente il biliardino; trascinare la pallina con l'omino prima del tiro o passaggio. Non sono ammessi i ganci (il passaggio della pallina tra due omi della stessa stecca viene considerato gancio).





INDIVIDUALE

Ping Pong

Unisex

REGOLAMENTO

La pallina è in gioco dall'ultimo momento nel quale essa è ferma sul palmo della mano, fino a quando lo scambio si conclude con un punto o con un colpo nullo, alternando sistematicamente i giocatori.

La pallina, servita o rinviata, deve essere colpita così che passi sopra o attorno alla rete e tocchi il campo dell'avversario, o direttamente o dopo aver toccato la rete.

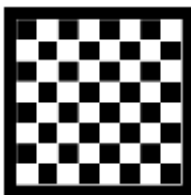
Si utilizza il tavolo tradizionale dove ogni campo è diviso in due metà uguali separate da una linea centrale bianca parallela alle linee laterali. La linea centrale deve essere considerata parte di ciascuna metà campo destra.

La partita si disputa al meglio dei tre set da 11 punti.



Dama

Unisex



REGOLAMENTO

1. La damiera si compone di 64 caselle alternate per colore, bianche e scure, va posizionata con l'ultima casella in basso a destra di colore nero.

2. Ciascun giocatore dispone all'inizio di 12 pedine, di colore diverso da quelle dell'avversario (bianche o nere), collocate sulle prime tre righe di caselle scure poste sul proprio lato della damiera. Il nero occupa le caselle dal n. 1 al n. 12, il bianco quelle dal n. 21 al n. 32. La scelta del colore fra i giocatori si effettua per sorteggio. **Inizia a giocare sempre il bianco.**

3. La pedina si muove sempre in diagonale sulle caselle scure di una casella alla volta e soltanto in avanti. Quando una pedina raggiunge una delle caselle dell'ultima riga, viene promossa, diventa dama e deve essere contraddistinta con la sovrapposizione di un'altra pedina, prelevata tra quelle non in gioco.

4. Ogni pedina può mangiare quelle avversarie che si trovano in avanti, sulla casella diagonale accanto alla propria e che abbiano la casella successiva libera. Dopo la presa, se incontrano in diagonale altre pedine con la successiva casella libera, si deve continuare a mangiare senza togliere la mano dalla pedina stessa. In tal caso la presa si chiama multipla. Le pedine prese vanno tolte dalla damiera.

5. La dama si muove anch'essa di una casella alla volta, sempre in diagonale, in tutte le direzioni possibili, mangiando sia le pedine che le dame avversarie.

6. **In caso di presa è obbligatorio mangiare i pezzi.** L'antica regola del "soffio", è stata abolita

7. Avendo più possibilità di presa, si debbono rispettare obbligatoriamente nell'ordine le seguenti priorità:

a- E' obbligatorio mangiare dove ci sono più pezzi;

b- A parità di pezzi di presa tra pedina e dama, quest'ultima è obbligata a mangiare;

c- La dama sceglie la presa dove si mangiano più dame;

d- A parità di condizioni si mangia dove s'incontra prima la dama avversaria.

8. **"Pezzo toccato = Pezzo mosso"**. Il giocatore che, nel proprio turno di giuoco, tocca un proprio pezzo sulla damiera è obbligato a muoverlo. Se si vuole aggiustare un pezzo messo male sulla damiera, bisogna prima avvertire l'avversario dichiarando "accomodo" o "acconcio" e attendere l'assenso dell'avversario.

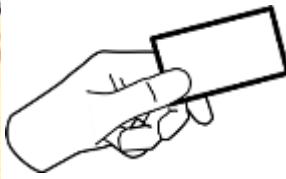
9. Si vince per abbandono dell'avversario, che si trova in palese difficoltà o quando si catturano o si bloccano tutti i pezzi avversari.

10. Si pareggia in una situazione di evidente equilibrio finale per accordo dei giocatori o per decisione dell'arbitro a seguito del conteggio di 40 mosse, richiesto da uno dei due giocatori. Il conteggio delle mosse si azzera e riparte da capo, tutte le volte che uno dei due

giocatori muove una pedina o effettua una presa.



INDIVIDUALE
Briscola
Unisex



REGOLAMENTO

Si gioca con un mazzo di 40 carte bergamasche. Il confronto avviene tra due contendenti. I punti disponibili sono in totale 120, vince chi ne realizza almeno 61. Se i punti per entrambi i giocatori sono 60, la partita si conclude in pareggio. Disposti i giocatori, il mazziere mischia le carte senza guardare il mazzo, distribuisce 3 carte ciascuno facendo 3 giri e lascia una carta sul tavolo coprendola per metà con il mazzo posto trasversalmente ad essa, in modo che rimanga visibile a tutti per l'intero gioco: questa carta segnerà il seme di briscola e sarà l'ultima carta ad essere pescata.

Partendo dal giocatore a destra del mazziere, ogni giocatore calerà la carta che riterrà più opportuna, con lo scopo di aggiudicarsi la mano o di totalizzare il maggior numero di punti da solo. Da parte dei giocatori non esiste alcun obbligo di giocare un particolare tipo di seme.

L'aggiudicazione della mano avviene secondo regole molto semplici:

il primo giocatore di mano determina il seme di mano calando la sua carta, detta dominante, e virtualmente è il vincitore temporaneo della mano; la mano può essere temporaneamente aggiudicata all'altro giocatore se questi posa una carta del seme di mano con valore di presa maggiore (si dice che il giocatore ha "strozzato" la dominante), oppure giocando una qualsiasi carta del seme di briscola, anche con valore di presa inferiore rispetto alla carta dominante. Bisogna sottolineare che non vi è obbligo di risposta al seme della dominante.

Alla fine la mano è vinta dal giocatore che ha calato la carta di briscola col valore di presa maggiore o, in mancanza di questa, dal giocatore che ha calato la carta del seme di mano con il valore di presa maggiore. Se nessuno ha strozzato la dominante e se nessuno ha giocato una briscola, la mano è vinta dal primo giocatore di mano. Si tenga presente che il seme di mano, essendo determinato di volta in volta dalla prima carta giocata nella mano, può anche incidentalmente coincidere col seme di briscola; in questo caso la mano se la aggiudica o il primo di mano o colui che strozza giocando la briscola maggiore.

La partita consiste quindi in un avvicendamento di diverse mani che si concludono con l'esaurimento del tallone, all'esaurimento del quale si ha l'ultima mano la quale è giocoforza costituita da tre prese che avvengono senza pescare altre carte, in quanto queste sono finite.

Viene dichiarato vincitore della partita il giocatore che ha totalizzato il maggior punteggio sommando i punti delle singole carte prese durante la mano.

Si gioca al meglio delle due partite su tre: il primo giocatore a collezionare due mani vince il confronto e passa il turno.

Tennis

Unisex



REGOLAMENTO

Il rettangolo di gioco ha le seguenti dimensioni: 24-25 m x 11 m, compresi i corridoi laterali che sono larghi 1,37 m.

La rete divisoria ha un'altezza di 0,914 m al centro e 1,07 m ai pali di sostegno che devono trovarsi a 0,914 m fuori dal campo.

La battuta deve essere effettuata dal giocatore fermo oltre la linea di fondo del campo di gioco e se un giocatore tocca questa linea con un piede commette fallo di piede perdendo 1 punto; il giocatore dispone di 2 battute consecutive, sbagliandole entrambe consegna il punto all'avversario per "doppio fallo".

Secondo le regole del tennis, il punto può essere vinto in diversi i casi:

- quando il giocatore al servizio esegue una battuta direttamente vincente, senza che l'avversario riesca a toccare la palla (ace) o riesca a rimandarla nel campo opposto, nonostante la tocchi (servizio vincente)
- quando il giocatore riesce a far rimbalzare due volte consecutive la palla nel campo avversario;
- quando l'avversario commette un doppio fallo, cioè sbaglia i due servizi che ha a disposizione, o commette un errore nel corso di uno scambio, cioè manda la palla in rete o fuori dal campo (perché la palla sia dichiarata out, è necessario che rimbalzi fuori dal campo);
- quando l'avversario colpisce la palla prima che sia nel suo campo o tocca la rete;
- quando l'avversario trattiene la palla sulla racchetta o la tocca due volte;
- quando l'avversario tocca la palla con oggetti diversi dalla racchetta.

Si aggiudica la partita chi conquista per primo 5 game, con tie break sul 4 pari e punto secco sul punteggio di 40 pari.



Target

Unisex



Hai buona mira? Braccio e il polso sensibile?

Allora sfida gli altri! I concorrenti con le tue stesse convinzioni!

Regole simili alle freccette ma **tabellone alto 5 metri** e palloni con velcro al posto delle punte.

REGOLAMENTO

Passa il turno al giocatore che per primo raggiunge le 5 manches vinte:

- Il giocatore A con 3 lanci fisserà il punteggio totale da battere.
- il giocatore B con il proprio turno di 3 lanci dovrà cercare di superare tale punteggio.

Il giocatore B superando il punteggio con i propri lanci vincerà la manche, con un punteggio inferiore la perderà.

Vinca il braccio migliore!

INDIVIDUALE

Corsa con i sacchi

Unisex



REGOLAMENTO

Batterie da 4 concorrenti al nastro di partenza.

Ogni concorrente è condizionato nella corsa da un sacco in cui sono infilati gli arti inferiori e con il quale il concorrente deve percorrere l'intero tracciato tenendolo stretto fino alla vita. I concorrenti possono saltare, correre, camminare, l'importante è che non lascino mai scendere il sacco sotto la vita.

In caso di caduta l'atleta deve rialzarsi da solo e ripartire dallo stesso punto. All'arrivo l'atleta non deve buttarsi, ma superare in piedi la linea del traguardo.

E' squalificato il concorrente che durante la corsa viene aiutato, anche solo sorretto, da altra persona, o che si presenta sulla linea del traguardo privo del sacco.

Sacco irregolare sotto la vita oltre misura (a giudizio insindacabile dell'arbitro) comporterà una penalità.



INDIVIDUALE
Wipe Out

Unisex

Sei pronto al via? Si parte !!!
Batterie da 4 concorrenti al nastro di partenza:



- Uno scatto iniziale ed un breve slalom permetterà solo ai 3 piu' agili di entrare nei **Wormhole**



- Se ne esci indenne allora sei pronto per saltare sulle **Bouncing Balls**, arrivare in fondo senza cadere sarà un'impresa rimbalzante!



- Ci sei ancora? Hai il fiatone? Bene! La **ragnatela elastica** ti aspetta a braccia aperte... per lasciarti andare il piu' tardi possibile



- Sei quasi arrivato, dovrai solo saper gestire fatica ed **equilibrio...**

Se nella batteria di qualificazione sei arrivato primo, preparati alla grande finale, solo uno sarà **King of Wipe Out !!**