

REGOLAMENTI SPECIALITA' "BORMIADI 2013"

ARRAMPICATA SPORTIVA

L'arrampicata sportiva si effettuerà presso la palestra indoor di S. Antonio Valfurva secondo il seguente **REGOLAMENTO TECNICO**.

- La gara sarà del tipo PROVA DI VELOCITA' e PROVA TECNICA (nella finalissima a 6 squadre)
- La gara si svolgerà con due componenti per squadra.
- Verranno predisposte 2 vie di difficoltà 5c simili.
- Il tempo massimo per terminare la prova è di 3 minuti.
- Saliranno contemporaneamente sulle 2 vie 2 squadre alla volta (tenendo conto della posizione inversa in classifica dopo la prova di nuoto).
- Il concorrente della prima squadra salirà la via A, mentre il concorrente della seconda squadra salirà la via B. Successivamente si alterneranno i secondi concorrenti delle 2 squadre (invertendo le vie di salita – sulla via A salirà il concorrente della seconda squadra e sulla via B il concorrente della prima squadra).
- **Le salite si svolgeranno in massima sicurezza e con la corda dall'alto su tutti e due gli itinerari di arrampica.**
- Per tutte le salite verrà preso il tempo di salita di ogni concorrente.
- Se durante la salita un concorrente dovesse cadere avrà terminato la prova e verrà tenuto conto del tempo massimo. Se quando vengono staccati tutti e due i piedi da terra, il concorrente dovesse cadere, avrà terminato la prova.
- Durante la salita il concorrente dovrà solamente usare gli appigli preposti e non usare, né con le mani né con i piedi, i rinvii, i moschettoni o i punti di assicurazione e neppure il bordo del pannello, altrimenti la prova sarà interrotta.
- Non ci sarà una dimostrazione sulle vie di salita.
- Se durante la salita ci fosse un inconveniente tecnico, ad esempio la rotazione o la rottura accidentale di un appiglio, il concorrente potrà ripetere la prova.
- I concorrenti che hanno effettuato la prova dovranno gentilmente lasciare la zona di arrampicata, questo per non creare affollamento inutile.
- Sarà messa a disposizione una zona apposita per le fasi di riscaldamento dei concorrenti un'ora prima della partenza della gara.
- Il materiale di arrampicata dovrà essere personale (**obbligatorio l'uso dell'imbragatura bassa e delle scarpette di arrampicata**); corde e materiale di assicurazione saranno messi a disposizione dall'organizzazione.

Per la classifica verranno adottati i seguenti criteri:

- Per la classifica che sarà a squadre verrà attuato un sistema a punteggio in funzione alla somma del tempo impiegato dai due concorrenti nelle due vie di salita
- In caso di parità con altre squadre, verrà tenuto conto del minor tempo totale impiegato dalla squadra stessa (somma dei singoli tempi di salita dei due concorrenti di ciascuna squadra). **Attenzione: il tempo di salita termina quando il concorrente suona la campana situata al termine della via**
- Le prime 6 squadre classificate con il minor tempo di salita, effettueranno una ulteriore prova tecnica (e non più di velocità) di super finale su un'unica via di difficoltà maggiore (7a), che verrà affrontata da un solo concorrente per squadra e con corda dal basso
- La classifica dell'ulteriore prova di super finale definirà le prime 6 posizioni assolute dell'arrampicata (non tenendo conto delle posizioni raggiunte dalle 6 squadre nella prova iniziale sulle 2 vie).
- Per ogni disposizione ci si atterrà al giudizio insindacabile del giudice di gara.

Si ringraziano le GUIDE ALPINE ALTA VALTELLINA e il CAI VALFURVA per la disponibilità e la preziosa collaborazione offerta.

BOCCE

La specialità delle bocce viene disputata sugli appositi campi situati presso il centro sportivo di Bormio, il centro sportivo Rio Scianno ad Isolaccia, il centro sportivo di S. Lucia e il centro sportivo di Semogo.

Anche per questa specialità valgono le regole di federazione ed anche per questa specialità saranno presenti arbitri che valuteranno l'assegnazione dei punti.

Le partite ad eliminazione diretta termineranno al raggiungimento di 12 punti.

Alla specialità delle bocce vengono indicati 3 giocatori per squadra, i quali possono intercambiarsi.

Nelle semifinali e nella finalissima verrà applicato il regolamento della TERNA AD INSEGUIMENTO.

Ciascuna delle squadre che si qualificheranno per il turno di semifinale presenterà 3 giocatori, i quali saranno impegnati in partite individuali, a coppia e a terna effettuate nell'ordine e consecutivamente. Ciascuno dei 3 giocatori potrà disputare solo 2 partite per incontro.

Le due squadre impegnate nell'incontro effettueranno prima la partita individuale che si concluderà a punti 8 (eventuali punti in più non vengono assegnati).

A seguire verrà effettuato l'incontro a coppia che inizia, per la squadra in vantaggio a 8 punti e per la squadra perdente con il punteggio raggiunto nella competizione individuale. L'incontro a coppia termina a punti 16 (eventuali punti in più non vengono assegnati).

Infine le due squadre si affronteranno nell'incontro a terna che inizierà, per la squadra in vantaggio a 16 punti e per la squadra perdente con il punteggio raggiunto al termine dell'incontro a coppia. La squadra che per prima raggiungerà 24 punti si aggiudicherà la partita (e nel caso della semifinale, si qualificherà per la finalissima).

CALCIO

Il torneo di calcio (calcetto) viene effettuato sui campi sportivi di Bormio, Isolaccia e Semogo Valdidentro, Valdisotto e sul campo dell'oratorio di Bormio.

Il primo turno verrà effettuato contemporaneamente nei campi sportivi di Bormio, Isolaccia e Semogo Valdidentro, Valdisotto e nel campo in sintetico dell'oratorio di Bormio, ed il secondo turno verrà effettuato contemporaneamente nei campi sportivi di Bormio, di Valdidentro e nel campo in sintetico dell'oratorio di Bormio. Il terzo turno verrà effettuato sul campo sportivo di Bormio. Le semifinali e la finale verranno disputate nel campo in sintetico dell'oratorio di Bormio.

Le squadre dovranno essere formate da sei elementi, i cambi saranno liberi, comunque da effettuarsi sempre a gioco fermo.

Negli incontri previsti al campo sportivo di Isolaccia Valdidentro – considerate le misure del terreno di gioco – le square dovranno essere formate da sette elementi.

La formula è a eliminazione diretta. In caso di parità, al termine degli incontri verranno calciati 3 (tre) calci di rigore per squadra, in caso di ulteriore parità si procederà ad oltranza.

Le partite avranno durata di 15 minuti per tempo.

La rimessa laterale dovrà essere effettuata con i piedi. La rimessa in gioco del portiere è da effettuarsi con le mani.

Non è permessa l'entrata in scivolata, previa l'ammonizione o, a discrezione dell'arbitro, l'espulsione.

RICORDIAMO CHE NEL GIOCO DEL CALCETTO IL CONTATTO FISICO E' CONSIDERATO FALLO.

Sul terreno di gioco potranno sostare solo i giocatori impegnati nella partita in corso e le eventuali riserve.

Gli spettatori potranno assistere agli incontri dalle tribune, per evitare spiacevoli inconvenienti tra spettatori, giocatori ed arbitri durante le partite.

AMMONIZIONE.....Euro 5,00 (La doppia ammonizione comporta la squalifica per una gara)

ESPULSIONE.....Euro 10,00 (L'espulsione comporta la squalifica per una gara, salvo maggiori inasprimenti della sanzione)

CAMPESTRE

La specialità di corsa campestre viene disputata su percorso segnalato di circa 5 km di lunghezza a cui possono partecipare tutti i componenti di ogni squadra. Per la classifica verranno considerati i 12 migliori tempi di ogni squadra. Anche per l'edizione 2013 l'effettuazione della prova è prevista a Livigno, sul percorso già utilizzato nell'edizione dello scorso anno..

Non sono ammesse deviazioni dal percorso (pena la squalifica).

Le squadre che presenteranno tutti e 16 i concorrenti in partenza e regolarmente classificati all'arrivo, avranno diritto ad un bonus di 200 punti. Con 15 concorrenti all'arrivo il bonus sarà di 150 punti; con 14 concorrenti all'arrivo il bonus sarà di 100 punti e con 13 concorrenti le squadre avranno diritto ad un bonus di 50 punti.

Ad ogni squadra verranno consegnati i pettorali per ciascun partecipante alle Bormiadi: gli stessi – essendo adesivi – dovranno essere applicati sulla parte anteriore della maglietta delle Bormiadi, pena la squalifica.

CICLISMO

La specialità di ciclismo viene disputata anche per questa edizione 2013 con la formula di cronometro a squadre.

Il percorso della prova a cronometro prevede la partenza in pista bassa di Valdisotto, all'altezza dei pozzi di S. Antonio, la risalita di Aquilone e della strada provinciale esterna all'abitato di Cepina, il passaggio in località Capitania e dopo la deviazione in zona artigianale di Valdisotto, la risalita della strada dell'Alute e l'arrivo in zona partenza cabinovia per Bormio 2000. Per ogni squadra possono partecipare al massimo n. 10 concorrenti e il tempo finale viene preso sull'8° concorrente all'arrivo.

La partenza, prevista alle ore 10,00 di domenica 6 ottobre 2013 (ritrovo alle ore 09,00), verrà data con ordine inverso della classifica generale aggiornata alla prova di quizzone e con intervallo di 2 minuti da una squadra all'altra.

Si raccomanda la massima puntualità.

L'USO DEL CASCO È OBBLIGATORIO.

Ciascuna squadra dovrà inoltre dare la disponibilità di uno dei propri iscritti, per l'effettuazione dei controlli incroci e viabilità sul percorso.

COMBINATA 2013

La prova COMBINATA 2013 sostituisce la prova di Staffetta 2012, anche se mantiene parte delle specialità.

Viene effettuata nel centro fondo di Valdidentro e prevede l'effettuazione contemporanea di 3 differenti specialità: TIRO CON L'ARCO, MTB e SKI ROLL.

Ciascuna delle tre prove assegnerà un proprio punteggio, che sommato definirà la squadra vincitrice.

La prova di TIRO CON L'ARCO viene effettuata da 2 concorrenti per squadra, che avranno a disposizione 3 frecce ciascuno per ogni turno.

L'effettuazione dei tiri prevede l'effettuazione di n. 16 incontri da 2 squadre alla volta: la composizione delle batterie verrà effettuata con sorteggio, che definirà anche il tabellone complessivo.

I due concorrenti di ciascuna squadra effettuano in sequenza il primo tiro, poi a seguire il secondo ed infine il terzo tiro.

Passa al turno successivo la prima squadra di ciascun incontro; le squadre eliminate occuperanno le posizioni dalla 32^a alla 17^a in base al punteggio ottenuto nella serie di tiri, con possibilità di posizione ex aequo nel caso di identico punteggio.

Le 16 squadre che passano al secondo turno si sfidano (due squadre alla volta) negli ottavi; passano ai quarti le squadre vincitrici di ciascun incontro degli ottavi e così successivamente fino alla finalissima. Le posizioni dalla 9^a alla 16^a, dalla 5^a all'8^a, dalla 3^a alla 4^a (per le squadre eliminate nei differenti turni), verranno definite dal punteggio ottenuto, con possibilità di posizione ex aequo nel caso di identico punteggio.

L'organizzazione fornirà archi e frecce; non è permesso l'utilizzo di attrezzatura propria.

La zona di tiro verrà allestita con n. 4 paglioni forniti di specifici bersagli in carta con punteggi differenziati.

La prova di MTB prevede al primo turno la suddivisione in un tabellone composto da 8 gruppi di 4 squadre.

Il primo turno viene effettuato a cronometro con partenza di ciascuna squadra ogni minuto e con ordine inverso di classifica, su un tracciato della lunghezza di circa 1 km. Partecipano a questa prima fase n. 6 concorrenti per squadra, con tempo rilevato sul 5° concorrente all'arrivo.

Passano al secondo turno le migliori 2 squadre di ciascuno degli 8 gruppi precedentemente sorteggiati.

Nelle fasi successive la partenza verrà data con 4 squadre alla volta: parteciperanno a queste fasi 3 concorrenti per squadra (a libera scelta ed alternativamente tra i 6 che hanno preso parte alla qualificazione a cronometro), i quali singolarmente effettueranno un giro di circa 500 metri, con passaggio di testimone (borraccia) tra 1°, 2° e ultimo frazionista. La borraccia che fa da testimone potrà essere portata nell'apposito portaborraccia, oppure anche all'interno della maglia fino al termine delle tre frazioni.

L'arrivo di uno dei concorrenti senza la borraccia/testimone comporterà la squalifica della squadra.

Si qualificheranno al turno successivo le prime due squadre classificate di ciascun gruppo: le posizioni dalla 9^a alla 16^a (squadre non qualificate nel secondo turno) e dalla 5^a all'8^a (squadre non qualificate alla finalissima), verranno stilate in base ai tempi.

La prova di SKIROLL – da effettuarsi in stile alternato - prevede al primo turno la suddivisione in un tabellone composto da 16 abbinamenti di 2 squadre.

Il primo turno viene effettuato da 2 concorrenti per squadra, che effettueranno la prova a staffetta compiendo un giro ciascuno del percorso di circa 800 metri, con zona cambio appositamente delimitata.

Passa al turno successivo la prima squadra di ciascun abbinamento; le 16 squadre eliminate occuperanno le posizioni dalla 32^a alla 16^a in base al tempo ottenuto.

Nelle fasi successive si sfideranno sempre 2 squadre alla volta, ma con la partecipazione di un solo concorrente, scelto tra i 2 che hanno preso parte al primo turno.

Si qualificano alle fasi successive le squadre vincitrici di ciascun abbinamento, fino alla finale a 2.

Le posizioni dalla 9^a alla 16^a, dalla 5^a all'8^a, dalla 3^a alla 4^a (per le squadre eliminate nei differenti turni), verranno definite dal tempo ottenuto.

Nel caso di infortunio del concorrente impegnato nella seconda fase, quest'ultimo potrà essere sostituito dal secondo concorrente che aveva partecipato alla prima fase di qualificazione.

I concorrenti di ciascuna squadra non potranno partecipare a più di una delle 3 specialità previste.

La partenza è prevista alle ore 9,00 di domenica 13 ottobre 2013 (ritrovo alle ore 08,30). Si raccomanda la massima puntualità.

Ciascuna prova della COMBINATA assegnerà un proprio punteggio, che sommato definirà la squadra vincitrice.

GIMKANA GROSINA

La gimkana grosina viene effettuata nel centro storico di Grosio.

Le modalità di effettuazione della prova verranno comunicate alcuni giorni prima, anche se dovrebbero essere simili a quelle previste nell'edizione 2012.

Rispetto allo scorso anno la prova verrà effettuata in prossimità della piazza della chiesa di Grosio.

GOLF

Nella prova di golf – per il secondo anno proposta alle Bormiadi, presso il Bormio Golf Club SpA - la squadra sarà composta da 2 giocatori; un giocatore giocherà la palla fino a che la palla non avrà superato il canale posto prima del green, l'altro giocatore giocherà la palla fino ad averla imbucata.

Ogni squadra avrà a disposizione una sacca con 4 ferri e le palline con le quali dovrà giocare tutta la buca.

La partenza sarà per tutte le squadre dal tappeto posizionato a 200 mt dal green.

A segnare i colpi giocati da ogni squadra sarà presente una persona del golf Bormio.

Sul percorso saranno presenti anche supervisori del comitato organizzatore delle Bormiadi.

Se la palla dovesse finire fuori limite il giocatore DOVRA' piazzare la palla nel punto da dove è stato tirato l'ultimo colpo e ritirare con un colpo di penalità.

Se la palla dovesse finire nel terreno con erba alta sulla sinistra della buca 5, delimitato dai paletti blu, il giocatore DOVRA' tirare dall'apposita area segnalata in bianco, senza penalità.

Una volta raggiunto il canale prima del green se il giocatore finirà nel canale o manderà la sua palla fuori limite oltre il green (segnalato dalla staccionata), DOVRA' ripetere il colpo dal tappeto posizionato prima del canale e aggiungere ai colpi giocati i seguenti colpi di penalità:

- 1 colpo se la palla finisce nel canale
- 2 colpi se la palla finisce fuori limite

Una volta passato il canale entrerà in gioco l'altro componente della squadra, che dovrà giocare la palla fino ad aver terminato la buca.

Se la palla giocata da dopo il canale finirà nel canale o in fuori limite, il giocatore piazzerà la palla nel punto in cui aveva tirato l'ultimo colpo, aggiungendo ai colpi giocati rispettivamente 1 colpo di penalità per il canale, e 2 colpi di penalità per il fuori limite.

CASI DI PARITA'

Nel caso 2 o più squadre dovessero ottenere lo stesso risultato si effettuerà uno spareggio al termine della gara regolamentare sul green della buca 5, allo scopo di definire la posizione in classifica. La prova consisterà nell'avvicinare il più possibile la palla alla buca con un singolo colpo.

Il punto da dove giocare il colpo sarà deciso al termine della gara regolamentare e sarà lo stesso per tutte le squadre.

Le differenti posizioni in classifica verranno definite dalla distanza delle singole palline rispetto alla buca.

Ciascuna squadra potrà scegliere il giocatore che effettuerà lo spareggio, tra i 2 concorrenti che hanno partecipato alla gara di golf.

LANCIO DEL PESO

La specialità del lancio del peso viene disputata presso il campo sportivo comunale di Sondalo. A questa prova sono ammessi 2 concorrenti per squadra: la prova verrà effettuata con il criterio di un solo lancio a testa e somma delle misure ottenute dai 2 concorrenti.

Nell'eventualità che il lancio effettuato risultasse nullo, viene data la possibilità di riprovare subito un secondo lancio di riserva (dovesse risultare nullo anche il secondo lancio, il concorrente non porterà nessun punteggio alla sua squadra). I lanci verranno effettuati da un'apposita pedana circolare.

I concorrenti non possono uscire con i piedi dal limite della pedana finché l'attrezzo non abbia toccato terra, pena l'annullamento del lancio. Per la regolarità del lancio, l'attrezzo deve essere inoltre posizionato prima del lancio stesso tra la spalla ed il collo del concorrente.

Lo specifico attrezzo utilizzato nella prova avrà un peso di kg. 4 per i concorrenti di sesso maschile e di kg. 3 per le concorrenti di sesso femminile.

NUOTO

La prova di nuoto, che viene effettuata presso la piscina delle Terme Bormiesi, prevede la partecipazione di 4 concorrenti per squadra.

La specialità viene effettuata in più fasi con il criterio delle batterie. Nelle fasi eliminatorie si effettuano n° 6 batterie (n. 4 batterie da 5 squadre e n. 2 batterie da 6 squadre). Passano alla fase successiva la 1^a squadra classificata di ogni singola batteria più i 6 migliori tempi (totale n° 12 squadre).

Le squadre eliminate verranno classificate dal 13° al 32° posto in ordine di tempo.

Vengono poi effettuate n° 2 semifinali (n° 6 squadre per batteria a sorteggio), passano alla finale (n° 6 squadre) la prima squadra classificata di ogni batteria più i migliori 4 tempi.

Le squadre eliminate in questa fase verranno classificate dal 7° al 12° posto in ordine di tempo.

DISTANZA : mt 50 andata/ritorno per ogni frazionista;

STILI DI NUOTO:

Fasi eliminatorie: ogni concorrente potrà praticare qualsiasi stile;

Semifinali: il primo frazionista dovrà nuotare a dorso, il secondo frazionista a delfino, il terzo frazionista a rana, il quarto frazionista a stile libero.

Finali: il primo frazionista dovrà nuotare a dorso, il secondo frazionista a delfino, il terzo frazionista a rana, il quarto frazionista a stile libero;

- Stile dorso:** partenza in acqua, schiena rivolta verso l'acqua e faccia in alto
- Delfino:** alla virata è obbligatorio toccare il bordo con entrambe le mani.
- Rana:** movimento braccia e gambe in simultanea (no movimento alternato) alla virata è obbligatorio toccare il bordo con entrambe le mani.
- Stile libero:**

PENALITA' :

- cambio frazione non regolare + 5 secondi;
- cambio stile durante lo svolgimento degli stili obbligatori + 10 secondi;
- Nel caso di infrazioni ripetute o gravi la squadra verrà squalificata. Alla squadra squalificata verrà assegnata l'ultima posizione di quella fase (nel caso che due squadre verranno squalificate nella stessa batteria, per la classifica verrà considerato il tempo della batteria di qualificazione o della semifinale).
- Tocco della virata a rana solo con una mano + 5 secondi

I giudici addetti al controllo del cambio saranno i cronometristi, i giudici addetti al controllo dello stile di nuoto saranno i responsabili della piscina.

PARTENZA

Ogni concorrente deve partire dal bordo rialzato della vasca con esclusione del frazionista del dorso che partirà in acqua.

PALLAVOLO

Il torneo di pallavolo è effettuato con la formula dell'eliminazione diretta. Ogni incontro della prima, seconda, terza fase e delle semifinali si disputerà al meglio dei 3 set con la formula al tie-break (primi 2 set al 25 e terzo set al 15 con vincolo dei due punti di scarto). Durante l'incontro si potranno effettuare un numero illimitato di cambi di giocatori. La finale si disputerà al meglio dei 5 set con la formula tie-break. Per tutto quanto non contemplato sopra vige il regolamento F.I.P.A.V.

PATTINAGGIO SU GHIACCIO

La prova di pattinaggio su ghiaccio si svolgerà con la formula di staffetta. Ogni squadra sarà composta da 6 concorrenti ed ognuno di loro dovrà compiere 2 giri di pista, effettuando il cambio in una zona della pista appositamente segnalata, toccando il compagno (nel caso di cambio irregolare o di passaggio all'interno dei picchetti che delimitano il tracciato di gara, verrà applicata una penalità di 20 secondi). La partenza verrà data dallo starter tramite pistola o fischietto. Il suono del fischietto o pistola sarà preceduto dai seguenti ordini impartiti dallo starter: "AI VOSTRI POSTI" – "PRONTI". Ogni concorrente è libero di impiegare il materiale (pattino) che ritiene più opportuno. **L'USO DEL CASCO È OBBLIGATORIO.** L'organizzazione fornirà il materiale necessario ai partecipanti che ne saranno sprovvisti. Gli abbinamenti delle varie batterie saranno ottenuti mediante sorteggio. Si effettueranno le qualificazioni ad eliminazione diretta con 32 squadre, 8 batterie da 4 squadre (passa il turno la prima squadra di ogni batteria e i quattro migliori tempi delle squadre escluse). Rimangono 12 squadre che partecipano alla fase di semifinale - 3 batterie da quattro squadre - con abbinamento a sorteggio, passa il turno la prima squadra di ogni batteria più il miglior tempo delle squadre escluse. Rimangono quattro squadre che effettuano la finale. La classifica dal 13° al 32° posto (squadre eliminate alle qualificazioni) dal 5° al 12° posto (squadre eliminate alla fase di semifinale), verrà stilata in base ai tempi. La classifica dal 1° al 4° posto verrà stilata in base alla posizione di arrivo.

Per le squadre che passano il primo turno ed i successivi turni non sono ammesse sostituzioni dei concorrenti precedentemente iscritti (salvo casi di infortunio).

Per motivi organizzativi nella zona compresa tra gli spogliatoi e la pista potranno sostare solamente i partecipanti alla prova. Gli spettatori dovranno obbligatoriamente utilizzare le tribune. Nella zona di giura e cronometraggio potranno entrare e sostare solamente i giudici e i cronometristi.

QUIZZONE QUIZZAMI

La prova del quizzone, effettuata per la prima volta nell'edizione dell'anno 2011, viene riproposta anche quest'anno presso la struttura polifunzionale di Plaza Placheda a Livigno.

Prevede la partecipazione di n. 6 concorrenti per squadra, i quali dovranno cimentarsi in una prova di cultura generale. Verranno utilizzate le apposite pulsantiere.

La classifica verrà definita dal punteggio raggiunto da ciascuna delle squadre partecipanti.

Il funzionamento del gioco verrà spiegato prima dell'effettuazione della prova.

ROLLER

La prova di roller o pattini a rotelle viene effettuata ad Isolaccia sulla ciclabile posta in fregio al fiume Viola, nel tratto compreso tra il ponte Pradelle e il parco giochi Bon de Tap, per una lunghezza di circa km 0,800.

Partecipano 4 concorrenti per squadra. Ciascun partecipante dovrà provvedere a dotarsi di apposite protezioni (ginocchiere-guanti-gomitieri) che tengano conto del proprio livello. Nell'effettuazione della prova i 4 concorrenti potranno aiutarsi reciprocamente (è ammessa la spinta da dietro tra i concorrenti delle singole squadre).

Si raccomanda di prestare la massima attenzione nell'affrontare la prova. **L'USO DEL CASCO È OBBLIGATORIO.**

SALITA CON I BASTONI

La specialità della salita con i bastoni viene effettuata sulla parte finale della pista Stelvio a Bormio, con la classica salita fino alla località Ciuk di Valdisotto.

Partecipano n. 10 concorrenti per squadra, suddivisi in due gruppi di 5 concorrenti ciascuno. Il primo gruppo partecipa alla prova di velocità, il secondo partecipa alla prova di tempo segreto.

In ciascun gruppo di 5 concorrenti (sia esso di prova di velocità o di prova di tempo segreto, uno dei cinque concorrenti è obbligato ad indossare un frontalino).

La gara prevede la partenza in linea di tutte le 32 squadre di tempo segreto e a seguire dopo un intervallo di tempo di circa 30 minuti, la partenza in linea di tutte le 32 squadre di velocità.

I cinque concorrenti sono obbligati a legarsi in cordata e presentarsi quindi tutti assieme al traguardo: il concorrente n. 1 dovrà indossare il pettorale, mentre il tempo finale verrà preso sul quinto concorrente.

Verranno successivamente stilate le due classifiche di tempo segreto e di velocità. Metà del punteggio verrà assegnato dalla posizione ottenuta nella classifica di tempo segreto; l'altra metà dalla posizione ottenuta nella classifica di tempo velocità.

Le modalità di redazione della classifica di tempo segreto sono simili a quelle praticate nelle edizioni passate.

terra deve essere effettuato su un piede solo (non è ammessa lo stacco a piedi uniti).

STAFFETTA DI CORSA

La staffetta di corsa viene disputata nel centro storico di Bormio. Partecipano 12 concorrenti per squadra col criterio della staffetta.

La partenza dei primi frazionisti di ogni squadra avviene in linea da piazza del Kuerc. Il percorso per il primo frazionista prevede il passaggio da via De Simoni, via Dante, piazza San Vitale, piazza del Kuerc e cambio prima di immettersi su via De Simoni. L'ultimo frazionista terminerà la staffetta all'arrivo in piazza del Kuerc. E' obbligatoria la partecipazione di 12 frazionisti per squadra e un singolo frazionista non può effettuare più di una frazione, pena la squalifica della squadra.

STAFFETTA VELOCE

La staffetta veloce 4x100-4x400 viene effettuata come la scorsa edizione sulla pista di atletica di Sondalo.

Le squadre potranno iscrivere 6 concorrenti (2 concorrenti potranno essere impiegati quali riserve oppure giostrati a scelta dalle squadre).

La specialità viene effettuata in più fasi con il criterio delle batterie. Ciascuna squadra effettua la staffetta nella propria corsia. Nelle fasi eliminatorie si effettuano n° 6 batterie. Passano alla fase successiva la 1ª squadra classificata di ogni singola batteria più i 6 migliori tempi (totale n° 12 squadre).

Le squadre eliminate verranno classificate dal 13° al 30° posto in ordine di tempo.

Vengono poi effettuate n° 2 semifinali (n° 6 squadre per batteria a sorteggio), passano alla finale (n° 6 squadre) le prime 2 squadre classificate di ogni batteria più i migliori 2 tempi.

Le squadre eliminate in questa fase verranno classificate dal 7° al 12° posto in ordine di tempo.

La finale a 6 squadre verrà effettuata nella specialità della 4x400 metri: il primo frazionista effettuerà il giro di pista nella propria corsia. Il cambio con passaggio del testimone al secondo frazionista verrà effettuato nelle apposite zone situate su ciascuna corsia: successivamente i concorrenti si porteranno alla corda e i due cambi successivi verranno effettuati per tutte le 6 squadre finaliste sulla linea di arrivo.

Nel caso di cambio testimone errato (superamento della zona cambio) verrà sommata al tempo realizzato una penalità di 3 secondi. Tale penalità verrà sommata anche nel caso di invasione di corsia.

Se dopo aver effettuato il cambio, il concorrente che ha terminato la sua frazione si porta all'interno o all'esterno e va ad intralciare il concorrente dell'altra squadra che sopraggiunge da dietro, porterà alla squalifica della propria squadra.

La squadra danneggiata potrà ripetere la prova.

Per evitare possibili squalifiche si suggerisce ai concorrenti che hanno consegnato il testimone di proseguire la decelerazione sempre nella propria corsia

Nel caso in cui il testimone dovesse cadere a terra, potrà essere raccolto per il completamento della prova.

TIRO ALLA FUNE

La specialità di tiro alla fune viene disputata per questa edizione 2013 sul campo di calcio dell'oratorio di San Nicolò Valfurva. Prevede la partecipazione di massimo 12 concorrenti per squadra e consiste in una gara ad eliminazione. Passa al turno successivo la squadra che vince due prove. I concorrenti sono obbligati ad indossare scarpe da ginnastica; non è ammesso l'utilizzo di scarponcini o scarpe da trekking e nemmeno l'utilizzo di guanti.

Nel caso di condizioni meteo avverse le prove verranno effettuate su asfalto sotto la struttura ad archi, situata nella zona del centro sportivo di Bormio.

N.B.: In caso di contestazioni o reclami formalmente presentati, la giuria si riserva di valutare e prendere decisioni anche successivamente al termine della prova contestata ed all'ufficializzazione delle classifiche (che in questo caso verranno dichiarate ufficiose ed eventualmente modificate entro le 12 ore successive).

L'organizzazione raccomanda a tutti i partecipanti alle Bormiadi 2013 di attenersi ai regolamenti delle diverse specialità e di rispettare gli orari di ritrovo ed inizio delle gare. Raccomanda altresì una partecipazione improntata alla massima correttezza e sportività e l'utilizzo delle maglie assegnate a ciascuna squadra.

L'organizzazione si riserva di apportare eventuali modifiche ai regolamenti ed al calendario che dovessero rendersi necessarie per il regolare svolgimento delle prove.

Si esonera infine da qualsiasi responsabilità per eventuali danni a cose o a persone durante lo svolgimento delle gare.