

Centro Universitario Sportivo Trento  
REGOLAMENTO  
"SPLASH&SOUND LAKE FEST"  
28 LUGLIO 2023

Il C.U.S. Trento organizza lo "Splash&Sound Lake Festival", sfida in diverse discipline goliardico sportive. Possono iscriversi al torneo persone singole che saranno inserite nelle squadre formate dall'organizzazione o squadre composte da minimo 4 e massimo 6.

Sono previste le seguenti gare:

- ❖ AcquaFit Run
- ❖ Beach Dodgeball
- ❖ Tiro al dragoboato -

I partecipanti si alterneranno in tutti gli sport secondo criteri decisi fra gli appartenenti di ogni singola squadra secondo le loro preferenze,

Le squadre dovranno essere miste e almeno un componente del genere opposto alla maggioranza dovrà essere sempre schierato in campo, pena la perdita della partita.

#### **AcquaFit Run**

Le squadre formate da due concorrenti si sfidano con la formula a staffetta su un percorso allestito in acqua.

#### **Beach Dodgeball**

1. Si gioca in un campo di 8x16 con 3 palloni;
2. Le squadre sono composte da 4 giocatori più un massimo di 2 riserve,
3. Scopo del gioco è eliminare tutti gli avversari colpendoli direttamente con la palla che deve essere lanciata esclusivamente con le mani, sono nulli tiri effettuati con altre parti del corpo (per es. testa o piedi);
4. Vince la partita la squadra che per prima si aggiudica 3 game su 5;
5. Ad inizio partita viene consegnato un pallone per squadra ed il terzo viene tirato a sorte, per i game successivi si segue il processo del possesso alternato;
6. Ogni game ha la durata massima di 3 minuti, allo scadere del tempo il game viene assegnato alla squadra con più giocatori in campo, in caso di ulteriore parità verrà concesso un game per squadra, NB sul punteggio di 2-2 la parità viene risolta proseguendo ad oltranza fino alla eliminazione di un giocatore;
7. Un giocatore è considerato eliminato quando:
  - a. Un pallone che lo ha colpito direttamente tocca il terreno o una qualunque struttura adiacente (reti, sostegni, etc.),
  - b. Se un giocatore blocca al volo un lancio avversario elimina il lanciatore e il primo dei suoi compagni eliminati, se ve ne sono, rientra in gioco,
  - c. Durante la fase di gioco calpesta o oltrepassa la linea di metà campo,
  - d. In fase difensiva, per schivare un pallone tirato da un avversario, esce dal campo di gioco,
8. Un giocatore non è considerato eliminato quando:
  - a. riesce a bloccare al volo un tiro di un avversario che sia indirizzato verso di lui od un suo compagno,;
  - b. un pallone che ha colpito un giocatore prima di cadere a terra è preso al volo da un altro compagno di squadra, in questo caso elimina automaticamente l'avversario che ha effettuato il tiro ed ha il diritto di chiamare in campo il primo giocatore eliminato della sua squadra, a patto che ve ne siano
  - c. la palla tocca terra o tocca un altro pallone prima di colpire il giocatore
9. Un giocatore non può tenere in mano uno o più palloni per più di 5 secondi, allo scadere dei quali, se non ha provveduto al tiro, dovrà passare la palla nel campo avversario

10. Un giocatore deve sempre effettuare tiri "attivi" cioè volti a colpire l'avversario, il mancato rispetto di tale regola porta ad una mancanza di fairplay che verrà sanzionata dall'arbitro con l'eliminazione del giocatore che ha effettuato il tiro;
11. Una squadra non può mantenere per più di 10 secondi la maggioranza dei palloni nella propria metà campo senza attaccare, allo scadere del tempo dovrà passare nella metà campo avversaria, tanti palloni per tornare in minoranza.
12. Le sostituzioni sono possibili esclusivamente tra un game e l'altro, in caso di infortunio il giocatore viene considerato eliminato

### **Tiro al dragonbaot**

Le squadre formate da 4 concorrenti a bordo dello stesso dragon boat si sfidano in questa versione "acquatica" del tradizionale gioco del tiro alla fune pagaiando le une contro le altre.

Vince la sfida la prima squadra che trascina gli avversari oltre la linea centrale.

Ogni gara ha una durata massima di 15 secondi

**L'organizzazione si riserva il diritto di cambiare la formula di tornei in caso di condizioni meteo avverse o del prolungarsi eccessivo delle varie fasi dei tornei.**