

REGOLAMENTO DISCIPLINE

Revisione del 30/04/2026

Per prendere parte alle gare è necessario indossare braccialetto e maglietta ufficiale della dodicesima edizione delle Olimpiadi Verdiane.

Alcune discipline avranno una prima fase a gironi dove le squadre giocheranno tre gare in un'ora e al termine delle quali le squadre qualificate accederanno al girone eliminatorio.

In alcune discipline sarà obbligatoria la partecipazione di una donna, in caso contrario non si potrà prendere parte alle gare e alla squadra verranno attribuiti 0 punti.

Nelle discipline che prevedono una fase a gironi seguita da un tabellone eliminatorio: un concorrente non potrà giocare più di tre gare per tutta la disciplina, ad eccezione della finale.

N.B. Non si azzerano le presenze nelle fasi successive al girone e solo l'eventuale finale potrà concedere a un concorrente di giocare una quarta gara.

Nelle discipline che non prevedono una prima fase a gironi le restrizioni sono indicate nei singoli regolamenti.

Nelle discipline che prevedono soltanto il tabellone eliminatorio alcune squadre sorteggiate potrebbero avere un turno preliminare.

Non sono previste sostituzioni a gara in corso in nessuna disciplina. Se il concorrente che ha iniziato non è in grado di concludere la gara, la squadra viene sconfitta a tavolino.

ATTENZIONE: durante la fase a gironi e la fase eliminatoria alcune regole possono variare!

BALLO

LUOGO: Piazza Verdi

GIORNO: Sabato

MODALITÀ COMPETIZIONE: Quarti – Semifinali – Finale

I quarti si disputano a otto squadre, le semifinali si disputano a sette squadre, la finale a dodici squadre.

CONCORRENTI SQUADRA: 2 (è obbligatorio un uomo e una donna). Un concorrente non può giocare più di una gara ad eccezione della finale.

SVOLGIMENTO GARA: i concorrenti ballano in coppia per 80'' ognuna delle tre tipologie di ballo: Polca, Fox-Trot, Baciata. Allo scadere dell'esibizione la giuria deciderà le tre coppie che passeranno al turno successivo.

Dalle 10:00 alle 12:00 di sabato 13 giugno la giuria sarà a disposizione per eventuali chiarimenti.

MODALITÀ VITTORIA: Una giuria (composta da cinque giudici) valuterà le coppie. I principali parametri di giudizio sono: tempo, tecnica e difficoltà del programma. Si qualificano alla semifinale le migliori tre coppie, alla finale si qualificano le migliori due coppie.

In caso di parità passa il turno la squadra che ha ottenuto più punti nel ballo della Polca.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | 5° = 16 p. | 6° = 15 p. | 7°- 8° = 14 p. | 9°- 10° = 13 p. | 11°- 12° = 12 p. | 3° semifinali = 11 p. | 4° - 5° semifinali = 10 p. | 6°- 7° semifinali = 9 p. | 4° quarti = 8 p. | 5°- 6° quarti = 7 p. | 7°- 8° quarti = 6 p.



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12ª Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

BASKET CONNECT 4

LUOGO: Cortile Interno Rocca Pallavicino - Piazza Verdi

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Tabellone Eliminatorio

SVOLGIMENTO GARA: Le squadre tirano un massimo di 20 palloni al tabellone "Forza4" alternando i concorrenti. Vince la squadra che riesce per prima a mettere in fila quattro palloni del proprio colore. I concorrenti hanno 5" di tempo per effettuare ogni singolo tiro. Se nessuna delle due squadre riesce a mettere in fila 4 palloni, verranno contati i tris, le coppie e i singoli canestri. Il recupero della palla durante la gara sarà svolto dai giudici.

MODALITÀ VITTORIA: Gara ai meglio dei 3 giochi. In caso di parità si contano i tris, le coppie e i canestri singoli dell'ultima manche. In caso di ulteriore parità si va ad oltranza: ogni concorrente effettua un tiro per un totale di due tiri a squadra.

CONCORRENTI SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di tre gare ad eccezione delle finali.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 10 p. | perdente trentaduesimi e qualificazioni = 8 p.

Olimpiadi Verdiane APS

Via Paganini, 16 - 43011 Busseto (PR)

P.IVA/C.F. 02757510348 - Iscrizione registro regionale Emilia-Romagna n.5918

info@olimpiadiverdiane.it - olimpiadiverdiane@pec.it

www.olimpiadiverdiane.it

BIGLIE

LUOGO: Campo beach "Nicolas Comati" - via Chopin

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Quarti – Semifinali – Finale

I quarti si disputeranno a otto squadre (8 biglie totali), due giri da percorrere su una pista unica. Le sei semifinali si disputeranno a sette squadre (7 biglie totali) due giri da percorrere su una pista unica. La finale si disputerà a dodici squadre (12 biglie totali) sempre su pista unica e con due giri da percorrere.

CONCORRENTI SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di una gara ad eccezione della finale.

MODALITÀ VITTORIA: Miglior piazzamento al termine dei due giri. Si qualificano alla semifinale le migliori tre squadre dei quarti, all'arrivo della terza biglia la gara termina consentendo a tutti di completare il proprio turno di tiro. La posizione in pista delle biglie determina il piazzamento. Si qualificano per la finale le migliori due squadre di ogni semifinale, all'arrivo della terza biglia la gara termina consentendo a tutti di completare il proprio turno di tiro. L'ordine di partenza verrà determinato prima della gara tramite sorteggio.

SVOLGIMENTO GARA: Un giro a testa da compiere per ogni concorrente con una biglia per squadra. Si possono spostare solo le biglie posizionate dietro a quella di tiro se intralciano il gesto.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | 5° = 16 p. | 6° = 15 p. | 7°- 8° = 14 p. | 9°- 10° = 13 p. | 11°- 12° = 12 p. | 3° semifinali = 11 p. | 4° - 5° semifinali = 10 p. | 6°- 7° semifinali = 9 p. | 4° quarti = 8 p. | 5°- 6° quarti = 7 p. | 7°- 8° quarti = 6 p.

BOCCE

LUOGO: Campo da Beach "Nicolas Comati" - via Chopin

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Girone (4) - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente lancia due bocce per ogni manche. Vengono giocate tante manche quante sono necessarie al raggiungimento del punteggio prestabilito per la vittoria.

Ogni manche premia una sola squadra con un punto per ogni boccia più vicina.

CONCORRENTI SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di tre gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ GIRONE - 4 SQUADRE

MODALITÀ VITTORIA: Gara in doppio ai 7.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria 7-0 / 7-1 / 7-2 / 7-3 / 7-4 = 3 p. | Vittoria 7-5 / 7-6 = 2 p. | Sconfitta 5-7 / 6-7 = 1 p. | Sconfitta 0-7 / 1-7 / 2-7 / 3-7 / 4-7 = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti fatti | 2) Scontri diretti | 3) Somma dei punti di tutte le manche | 4) Differenza punti | 5) Numero magico.

I quattro migliori secondi verranno ripescati secondo questa classifica: 1) Gare vinte | 2) Somma dei punti di tutte le manche | 3) Differenza punti | 4) Numero magico.

MODALITÀ TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

MODALITÀ VITTORIA: Gara in doppio ai 9.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12^a Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

CALCIOBALILLA

LUOGO: Via Roma

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Girone (4) - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

SVOLGIMENTO GARA: Si aggiudica il gioco la squadra che arriva per prima a 6 gol (non sono previsti vantaggi). Non sono permessi ganci e rullate. Il gol è valido solo dopo che la pallina ha colpito uno dei quattro angoli del campo di gioco. Dopo ogni gol riprende il gioco la squadra che ha subito la rete introducendo la pallina dalla difesa. Prima di riprendere il gioco la squadra in possesso palla chiama "Vado" e attende il "Vai" dall'altra squadra.

CONCORRENTI SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di tre gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ GIRONE - 4 SQUADRE

MODALITÀ VITTORIA: Gara al meglio dei tre giochi. In caso di parità 5-5 nella terza gara vince chi segna il sesto goal.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria 2-0 = 3 p. | Vittoria 2-1 = 2 p. | Sconfitta 2-1 = 1 p. | Sconfitta 2-0 = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti classifica | 2) Scontri diretti | 3) Goal fatti | 4) Numero magico.

I quattro migliori secondi verranno ripescati secondo questa classifica: 1) Punti classifica | 2) Giochi fatti | 3) Goal fatti | 4) Numero magico.

MODALITÀ TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

MODALITÀ VITTORIA: Gara al meglio dei tre giochi. In caso di parità 5-5 nella terza gara si giocherà una gara porta-porta al meglio dei 5.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

Olimpiadi Verdiane APS

Via Paganini, 16 - 43011 Busseto (PR)

P.IVA/C.F. 02757510348 - Iscrizione registro regionale Emilia-Romagna n.5918

info@olimpiadiverdiane.it - olimpiadiverdiane@pec.it

www.olimpiadiverdiane.it



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12ª Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

CANOTTO RACE

LUOGO: Peschiera - via Monteverdi

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Tabellone Eliminatorio

CONCORRENTI SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di tre gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ VITTORIA: Miglior tempo al traguardo.

SVOLGIMENTO GARA: La coppia di concorrenti dovrà percorrere 200 m con un canotto. In caso di foratura durante la gara questa non verrà ripetuta salvo diversa interpretazione del giudice. In caso di parità si guarda il numero magico

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 10 p. | perdente trentaduesimi e qualificazioni = 8 p.

Olimpiadi Verdiane APS

Via Paganini, 16 - 43011 Busseto (PR)

P.IVA/C.F. 02757510348 - Iscrizione registro regionale Emilia-Romagna n.5918

info@olimpiadiverdiane.it - olimpiadiverdiane@pec.it

www.olimpiadiverdiane.it



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12ª Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

CARS RACE

LUOGO: Cortile Interno Istituto Comprensivo A. Barezzi - Piazza Matteotti

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Quarti – Semifinali – Finale

I quarti di finale si disputeranno in gruppi da quattro squadre per un totale di ventotto quarti di finale. Si qualificano alla semifinale la prima di ogni quarto.

Le semifinali si disputeranno in gruppi da quattro squadre per un totale di sette gruppi o semifinali.

Si qualificano alla finale la prima di ogni semifinale. La finale sarà a sette squadre.

CONCORRENTI SQUADRA: 3. Un concorrente non può giocare più di una gara ad eccezione della finale.

MODALITÀ VITTORIA: Vince chi arriva primo al traguardo completando 9 giri.

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente deve completare 3 giri.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | 5° = 16 p. | 6° = 15 p. | 7° = 14 p. | 2° semifinale = 13 p. | 3° semifinale = 12 p. | 4° semifinale = 11 p. | 2° quarto = 10 p. | 3° quarto = 8 p. | 4° quarto = 6 p.

Olimpiadi Verdiane APS

Via Paganini, 16 – 43011 Busseto (PR)

P.IVA/C.F. 02757510348 - Iscrizione registro regionale Emilia-Romagna n.5918

info@olimpiadiverdiane.it - olimpiadiverdiane@pec.it

www.olimpiadiverdiane.it

CORSA CON GRAZIELLE - CRONOMETRO

LUOGO: Parco della Vita (Pista Ciclabile) - via Mozart

GIORNO: Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Tutti contro tutti

CONCORRENTI SQUADRA: 5. Obbligatorio almeno una donna.

MODALITÀ VITTORIA: Miglior tempo su tre giri di pista.

SVOLGIMENTO GARA: Cinque concorrenti per squadra effettuano tre giri di pista utilizzando una graziella. Se nei primi tre concorrenti che tagliano il traguardo c'è almeno una donna, il tempo viene preso sul terzo concorrente, in caso contrario il tempo viene preso sulla prima donna che taglierà il traguardo.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | 5° - 8° = 16 p. | 9° - 16° = 14 p. | 17° - 32° = 12 p. | 33° - 56° = 10 p. | 57° - 84° = 8 p. | 85° - 112° = 6 p.

DISC GOLF

LUOGO: Parco della Vita - via Mozart

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Tutti contro tutti

CONCORRENTI SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di due gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ VITTORIA: Vince la squadra che completa il percorso effettuando meno tiri.

SVOLGIMENTO GARA: Durante ogni cesto i concorrenti della squadra si alternano. Al termine di ogni cesto riparte chi vuole. Fa fede il regolamento ufficiale del Disc Golf.

La prima fase eliminatória è composta da due gare a 7 cesti, ognuna delle quali verrà giocata da 2 concorrenti per squadra. Le due gare si giocano ad orari differenti. Passano il taglio le prime 48 squadre, in caso di parità verrà effettuato un turno di spareggio sulla quinta buca.

La seconda fase è composta da una gara a 7 cesti che verrà giocata da 2 concorrenti per squadra. Passano il taglio le prime 24 squadre, in caso di parità verrà effettuato un turno di spareggio alla quinta buca.

La terza fase è composta da una gara a 7 cesti che verrà giocata da 2 concorrenti per squadra. In caso di parità verrà effettuato un turno di spareggio partendo dall'ultima buca e continuando a oltranza.

Il punteggio, o numero di tiri, di ogni squadra si somma nelle diverse fasi: in ogni fase si parte dal punteggio ottenuto nella fase precedente.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | 5° - 8° = 16 p. | 9° - 16° = 14 p. | 17° - 32° = 12 p. | 33° - 56° = 10 p. | 57° - 84° = 8 p. | 85° - 112° = 6 p.



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12ª Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

DODGEBALL

LUOGO: Campo Polivalente - via Mozart

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Girone (4) - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

CONCORRENTI: 4. Obbligatorio almeno una donna. Un concorrente non può giocare più di quattro gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ VITTORIA: Gara al meglio dei tre giochi. Vince la squadra che elimina per prima tutti i concorrenti della squadra avversaria.

SVOLGIMENTO GARA: Quattro palloni totali e quattro concorrenti per squadra. Si lancia la palla con le mani. Il concorrente colpito da un pallone che poi cade a terra viene eliminato. Il concorrente che blocca il pallone lanciato da un avversario senza farlo rimbalzare a terra ottiene l'eliminazione dell'avversario e la possibilità di reinserire in gioco un proprio compagno. Alla partenza NON si può superare la linea centrale, il pallone è subito attivo e si può tirare immediatamente. Sempre alla partenza saranno posizionati 2 palloni a destra sulla linea centrale e due sulla sinistra sempre della linea centrale. Il recupero della palla durante la gara sarà svolto dai giocatori in panchina. Il giocatore in campo che mette il piede su una qualsiasi riga di gioco viene eliminato.

Tempo massimo 5 minuti.

MODALITÀ GIRONE - 4 SQUADRE

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria 2-0 = 3 p. | Vittoria 2-1 = 2 p. | Sconfitta 2-1 = 1 p. | Sconfitta 2-0 = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti fatti | 2) Scontri diretti | 3) Somma delle persone rimaste in campo in ogni gioco | 4) Minor somma dei tempi dei giochi vinti | 5) Numero magico.

I quattro migliori secondi verranno ripescati secondo questa classifica: 1) Punti fatti | 2) Somma delle persone rimaste in campo | 3) Minor somma dei tempi delle manche vinte | 4) Numero magico

MODALITÀ TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

Olimpiadi Verdiane APS

Via Paganini, 16 - 43011 Busseto (PR)

P.IVA/C.F. 02757510348 - Iscrizione registro regionale Emilia-Romagna n.5918

info@olimpiadiverdiane.it - olimpiadiverdiane@pec.it

www.olimpiadiverdiane.it

FRECCETTE

LUOGO: Pubblica Assistenza - via Leoncavallo

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Girone (4) - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITÀ VITTORIA: Gara al meglio dei tre giochi.

CONCORRENTI SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di tre gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ GIRONE - 4 SQUADRE

SVOLGIMENTO GARA: Un concorrente per squadra disputa un gioco al meglio di tre manche. In ogni manche i concorrenti tirano 9 freccette, vince chi ottiene il punteggio più alto. In caso di parità di punteggio viene tirata una freccetta extra e vince la manche chi si avvicina di più al bull. In caso di parità due concorrenti per squadra disputano un terzo gioco composto da una singola manche con chiusura ai 301. La chiusura non deve avvenire necessariamente con un doppio e qualora non avvenisse entro 10 giri (a squadra) vince la squadra più vicina alla chiusura (ovvero con punteggio più basso), in caso di ulteriore parità un concorrente per squadra effettua un tiro extra e vince il gioco chi si avvicina di più al bull.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria 2-0 = 3 p. | Vittoria 2-1 = 2 p. | Sconfitta 2-1 = 1 p. | Sconfitta 2-0 = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punteggio classifica | 2) Scontri diretti | 3) Punteggio della miglior manche | 4) Numero magico.

I quattro migliori secondi verranno ripescati considerando questa classifica: 1) Punteggio classifica | 2) Punteggio della miglior manche | 3) Numero magico.

MODALITÀ TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

SVOLGIMENTO GARA: Un concorrente per squadra disputa un gioco al meglio di tre manche. Ogni manche si gioca con chiusura ai 301. La chiusura non deve avvenire necessariamente con un doppio e qualora non avvenisse entro 10 giri vince il concorrente con punteggio più basso (ovvero che si è avvicinato di più alla chiusura). In caso di parità si disputa un eventuale terzo gioco in doppio composto da una singola manche con chiusura ai 501. La chiusura non deve avvenire necessariamente con un doppio e qualora non avvenisse entro 10 giri (a squadra) vince la squadra più vicina alla chiusura (ovvero con punteggio più basso), in caso di ulteriore parità un concorrente per squadra effettua un tiro extra e vince il gioco chi si avvicina di più al bull.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12ª Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

FREE CLIMBING

LUOGO: Villa Pallavicino – Scuderie

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Girone (4) - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITÀ VITTORIA: Minor tempo di ascesa della squadra.

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente deve effettuare la scalata e suonare la pulsante il più velocemente possibile. Una volta sceso gli arbitri provvederanno alla preparazione del secondo concorrente. Verrà cronometrato e sommato solo il tempo dell'ascesa di ogni concorrente. Il tempo della squadra è determinato dalla somma dei tempi dei due concorrenti.

CONCORRENTI SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di tre gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ GIRONE - 4 SQUADRE

SVOLGIMENTO GARA: I due concorrenti effettueranno l'ascesa su due percorsi diversi.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria = 3 p. | Pareggio = 1 p. | Sconfitta = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punteggio classifica | 2) Scontro diretto | 3) Minor tempo d'ascesa | 4) Miglior tempo di una singola ascesa | 5) Numero magico.

I quattro migliori secondi verranno ripescati considerando questa classifica: 1) Punteggio classifica | 2) Minor tempo d'ascesa | 3) Miglior tempo di una singola ascesa | 4) Numero magico.

MODALITÀ TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente effettuerà due ascese su due percorsi diversi.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

Olimpiadi Verdiane APS

Via Paganini, 16 – 43011 Busseto (PR)

P.IVA/C.F. 02757510348 - Iscrizione registro regionale Emilia-Romagna n.5918

info@olimpiadiverdiane.it - olimpiadiverdiane@pec.it

www.olimpiadiverdiane.it



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12ª Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

GREEN TENNIS

LUOGO: Centro Sportivo "F. Cavagna" - Campo sintetico

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Girone (4) - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

SVOLGIMENTO GARA: Si gioca su campo d'erba sintetica di 7 x 14 m con rete alta 1,80 m. I concorrenti di ogni squadra si alternano al servizio. Non è consentito lanciare la racchetta ai fini di recuperare la pallina.

CONCORRENTI SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di tre gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ GIRONE - 4 SQUADRE

MODALITÀ VITTORIA: Vince la squadra che si aggiudica 4 giochi. Non sono previsti vantaggi.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria 4-0 / 4-1 = 3 p. | Vittoria 4-2 / 4-3 = 2 p. | Sconfitta 4-3 / 4-2 = 1 p. | Sconfitta 4-1 / 4-0 = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti fatti | 2) Scontri diretti | 3) Giochi vinti | 4) Giochi persi | 5) Numero magico

I quattro migliori secondi verranno ripescati secondo questa classifica: 1) punti in classifica | 2) Giochi vinti | 3) Giochi persi | 4) Numero magico.

MODALITÀ TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

MODALITÀ VITTORIA: Vince la squadra che si aggiudica 6 giochi. È previsto un solo vantaggio.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

Olimpiadi Verdiane APS

Via Paganini, 16 - 43011 Busseto (PR)

P.IVA/C.F. 02757510348 - Iscrizione registro regionale Emilia-Romagna n.5918

info@olimpiadiverdiane.it - olimpiadiverdiane@pec.it

www.olimpiadiverdiane.it



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12ª Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

MINI GOLF

LUOGO: Centro Sportivo "F. Cavagna"

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Girone - Quarti – Semifinali – Finale

I gironi si disputano in gruppi da quattro squadre per un totale di ventotto gironi. Si qualificano ai quarti di finale la prima di ogni girone per un totale di sette quarti. Si qualificano alle semifinali la prima di ogni quarto più la miglior seconda. Si qualificano alla finale le prime 2 di ogni semifinale la finale sarà a quattro squadre.

CONCORRENTI SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di due gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ VITTORIA: Vince chi ottiene il punteggio più basso sommando i punteggi dei due concorrenti.

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente deve completare 4 buche nel minor numero di colpi possibili. In caso di parità, un concorrente per squadra giocherà la buca 9 ad oltranza.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | 3° semifinali = 16 p. | 4° semifinali = 15 p. | il 2° quarti = 13 p. | 3° quarti = 12 p. | 4° quarti = 11 p. | 2° gironi = 10 p. | 3° gironi = 8 p. | 4° gironi = 6 p.

Olimpiadi Verdiane APS

Via Paganini, 16 – 43011 Busseto (PR)

P.IVA/C.F. 02757510348 – Iscrizione registro regionale Emilia-Romagna n.5918

info@olimpiadiverdiane.it - olimpiadiverdiane@pec.it

www.olimpiadiverdiane.it



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12ª Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

PENTATHLON

LUOGO: Centro Sportivo "F. Cavagna"

GIORNO: Venerdì - Sabato

MODALITÀ COMPETIZIONE: Tutti contro tutti

CONCORRENTI SQUADRA: 10. Obbligatoria almeno una donna

MODALITÀ VITTORIA: Miglior tempo.

SVOLGIMENTO GARA: l'ordine di corsa è il gropparella, sacchi, carriole, legati e ragno.

I primi due concorrenti di ogni squadra dovranno correre portando il proprio compagno di squadra in groppa, percorsi 50 m si effettua il cambio di posizione. Per un totale di 100 m.

Il terzo concorrente infila le gambe all'interno di un sacco e procede con dei saltelli per 50 m dove l'attenderà il compagno pronto a proseguire per altrettanti. Ogni concorrente deve percorrere 50 m per un totale di 100 m a squadra in modalità sacchi. Il sacco funge da testimone e dovrà essere passato al compagno.

All'arrivo del quarto concorrente potranno partire altri due in modalità carriola, dovranno cioè correre sulle mani. Si gareggia a coppie dove uno tiene per le caviglie il proprio compagno che si regge solo sulle mani.

Ogni concorrente deve percorrere 50 m dopo di che dovrà fermarsi e prendere il posto del proprio compagno, invertendo così i ruoli. La squadra percorrerà in totale 100 m in modalità carriola.

Terminata la carriola, due concorrenti per squadra correranno 50 m legati schiena contro schiena all'altezza del bacino.

L'ultima frazione verrà corsa in modalità ragno da due concorrenti che si alterneranno dopo 50 m per un totale di 100 m a squadra. Il ragno prevede il ventre rivolto verso l'alto e l'appoggio su mani e piedi.

La squadra percorrerà una distanza totale di 450 m. In caso di infrazioni la squadra potrà subire una penalità di 15" a discrezione del giudice di linea per ogni infrazione commessa. In caso di gravi infrazioni (es. premere il pulsante prima dell'arrivo) la squadra può essere squalificata dalla gara e non ricevere alcun punto.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | 5° - 8° = 16 p. | 9° - 16° = 14 p. | 17° - 32° = 12 p. | 33° - 56° = 10 p. | 57° - 84° = 8 p. | 85° - 112° = 6 p.

Olimpiadi Verdiane APS

Via Paganini, 16 - 43011 Busseto (PR)

P.IVA/C.F. 02757510348 - Iscrizione registro regionale Emilia-Romagna n.5918

info@olimpiadiverdiane.it - olimpiadiverdiane@pec.it

www.olimpiadiverdiane.it

PIELLE

LUOGO: Via Roma

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Girone (4) - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITÀ VITTORIA: Miglior punteggio determinato dalla somma dei punti dei due concorrenti di ogni squadra.

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente lancerà un totale di 24 pelle, 8 per ogni manche, con l'obiettivo di totalizzare il punteggio più alto. La gara si compone di un totale di 6 manche a squadra. Il punteggio della squadra è determinato dalla somma dei punteggi delle manche dei singoli concorrenti. La P vale 1150 punti.

CONCORRENTI SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di tre gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ GIRONE - 4 SQUADRE

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria = 3 p. | Pareggio = 1 p. | Sconfitta = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punteggio classifica | 2) Scontro diretto | 3) Punteggio totale più alto | 4) P prese | 5) Numero magico.

I quattro migliori secondi verranno ripescati considerando: 1) Punteggio classifica | 2) Punteggio totale più alto | 3) P prese | 4) Numero magico.

MODALITÀ TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

PING PONG

LUOGO: Viale Pallavicino

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Girone (4) - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITÀ VITTORIA: Gara al meglio dei tre giochi.

SVOLGIMENTO GARA: Si aggiudica il gioco il concorrente che arriva per primo ai 21 (non sono previsti vantaggi). Ogni concorrente disputa un gioco singolo ed un eventuale doppio.

CONCORRENTI SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di tre gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ GIRONE - 4 SQUADRE

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria 2-0 = 3 p. | Vittoria 2-1 = 2 p. | Sconfitta 2-1 = 1 p. | Sconfitta 2-0 = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti classifica | 2) Scontri diretti | 3) Giochi vinti | 4) Punti realizzati | 5) Numero magico.

I quattro migliori secondi verranno ripescati considerando: 1) Punti classifica | 2) Giochi vinti | 3) Punti realizzati | 4) Numero magico.

MODALITÀ TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

RETRO GAME

LUOGO: Palazzo del Monte di Pietà - via Roma

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Girone (4) - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITÀ VITTORIA: Gara ai 3 giochi.

SVOLGIMENTO GARA: Si gioca su console Pandora Box 10. Vince il concorrente che si aggiudica due giochi. Il gioco verrà annunciato in seguito.

CONCORRENTI SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di tre gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ GIRONE - 4 SQUADRE

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria 2-0 = 3 p. | Vittoria 2-1 = 2 p. | Sconfitta 1-2 = 1 p. | Sconfitta 0-2 = 0 p

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti classifica | 2) Scontri diretti | 3) Numero vittorie | 4) Punti totali | 5) Numero magico.

I quattro migliori secondi verranno ripescati considerando: 1) Punti classifica | 2) Numero vittorie | 3) Punti totali | 4) Numero magico.

MODALITÀ TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

SCACCHI

LUOGO: Via Roma

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ DI COMPETIZIONE: Girone (4) - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITÀ VITTORIA: Gara ai tre giochi.

CONCORRENTI PER SQUADRA: 3. Un concorrente non può giocare più di quattro gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ GIRONE - 4 SQUADRE

SVOLGIMENTO GARA: Vince il concorrente che fa scacco matto. Ogni concorrente ha a disposizione un totale di 8 minuti per effettuare tutte le sue mosse. Se un concorrente termina il tempo a disposizione viene sconfitto. Se i due concorrenti non hanno più la possibilità di dare scacco matto la gara termina in pareggio. Fa fede il regolamento ufficiale FIDE Scacchi.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria con scacco matto = 3 p. | Vittoria per tempo = 2 p. | Pareggio = 1 p. | Sconfitta = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti classifica | 2) Scontri diretti | 3) Scacco matto | 4) Vittoria con il nero | 5) Numero magico.

I quattro migliori secondi verranno ripescati considerando: 1) Punti classifica | 2) Scacco matto | 3) Vittoria con il nero | 4) Numero magico.

MODALITÀ TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

SVOLGIMENTO GARA: Vince il concorrente che fa scacco matto. Ogni concorrente ha a disposizione un totale di 12 minuti per effettuare tutte le sue mosse. Se un concorrente termina il tempo a disposizione viene sconfitto.

I giochi vengono disputati contemporaneamente da concorrenti diversi.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

SCOPA 15

LUOGO: Casa degli Alpini - Piazza G. Galilei

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Girone (4) - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

SVOLGIMENTO GARA: Le carte vengono distribuite in senso antiorario. Vengono conteggiati re bello (Re di denari), sette bello (Sette di denari), primiera, denari e carte. I giudici possono intervenire, a loro discrezione, per accelerare la giocata.

Punteggi primiera: Due = 12 p. | Tre = 13 p. | Quattro = 14 p. | Cinque = 15 p. | Asso = 16 p. | Sei = 18 p. | Sette = 21 p.

CONCORRENTI SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di tre gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ GIRONE - 4 SQUADRE

MODALITÀ VITTORIA: Gara ai 16 punti.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria = 3 p. | Sconfitta = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti fatti | 2) Scontri diretti | 3) Punti partita | 4) Differenza punti partita | 5) Numero magico.

I quattro migliori secondi verranno ripescati secondo questa classifica: 1) Punti in classifica | 2) Differenza punti partita | 3) Numero magico.

MODALITÀ TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

MODALITÀ VITTORIA: Sedicesimi - Ottavi - Quarti - Semifinali si gioca ai 21. Finale si gioca ai 31.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

SUBBUTEO

LUOGO: Via Roma

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Girone (4) - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITÀ VITTORIA: Maggior numero di gol segnati.

CONCORRENTI SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di tre gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ GIRONE - 4 SQUADRE

SVOLGIMENTO GARA: Due tempi da 7 minuti. Il gioco va alternato tra i due compagni di squadra: un tempo ciascuno. Fa fede il regolamento ufficiale del Subbuteo.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria = 3 p. | Pareggio = 1 p. | Sconfitta = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti classifica | 2) Scontri diretti | 3) Goal fatti | 4) Differenza reti | 5) Numero magico.

I quattro migliori secondi verranno ripescati considerando: 1) Punti classifica | 2) Goal fatti | 3) Differenza reti | 4) Numero magico.

MODALITÀ TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

SVOLGIMENTO GARA: Quattro tempi da 5 minuti ed eventuali tiri liberi. Il gioco va alternato tra i due compagni di squadra ogni tempo. Fa fede il regolamento ufficiale del Subbuteo. In caso di parità si tireranno 5 tiri liberi da posizioni diverse.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12^a Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

TIRO AL BARATTOLO

LUOGO: Villa Pallavicino - Scuderie

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Girone (4) - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITÀ VITTORIA: Gara al meglio dei tre giochi.

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente lancerà quattro palle consecutive, per un totale di otto a squadra, con l'obiettivo di colpire il maggior numero di barattoli. Il punteggio della squadra è determinato dalla somma dei barattoli colpiti dai due concorrenti. Si aggiudica il gioco la squadra che fa cadere il maggior numero di barattoli. In caso di strike al primo colpo verrà aggiunto un bonus di 15 p. e verranno riposizionati tutti i barattoli nella posizione iniziale. In caso di spare (strike al secondo colpo) verrà aggiunto un bonus di 5 p. e verranno riposizionati tutti i barattoli nella posizione iniziale. Eventuale terzo gioco verrà giocato dagli stessi concorrenti che hanno disputato i due giochi precedenti.

CONCORRENTI PER SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di tre gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ GIRONE - 4 SQUADRE

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria 2-0 = 3 p. | Vittoria 2-1 = 2 p. | Sconfitta 2-1 = 1 p. | Sconfitta = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punteggio classifica | 2) Scontri diretti | 3) Giochi vinti | 4) Punti realizzati | 5) Strike realizzati | 6) Numero magico.

I quattro migliori secondi verranno ripescati considerando questa classifica: 1) Punteggio classifica | 2) Giochi vinti | 3) Punti realizzati | 4) Strike realizzati | 5) Numero magico.

MODALITÀ TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

Olimpiadi Verdiiane APS

Via Paganini, 16 - 43011 Busseto (PR)

P.IVA/C.F. 02757510348 - Iscrizione registro regionale Emilia-Romagna n.5918

info@olimpiadiverdiane.it - olimpiadiverdiane@pec.it

www.olimpiadiverdiane.it



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12ª Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

TIRO CON L'ARCO

LUOGO: Villa Pallavicino

GIORNO: Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Quarti – Semifinali – Finale

MODALITÀ VITTORIA: Miglior punteggio.

CONCORRENTI SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di una gara ad eccezione della finale.

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente scocca nove frecce da una distanza di 9 m. Il punteggio di ogni squadra è determinato dalla somma dei punteggi dei concorrenti.

I quarti di finale si disputeranno in gruppi da quattro squadre per un totale di ventotto quarti di finale. Si qualificano alla semifinale la prima di ogni quarto.

Le semifinali si disputeranno in gruppi da quattro squadre per un totale di sette semifinali.

Si qualificano alla finale la prima di ogni semifinale.

La finale sarà a sette squadre.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | 5° = 16 p. | 6° = 15 p. | 7° = 14 p. | 2° semifinali = 13 p. | 3° semifinali = 12 p. | 4° semifinali = 11 p. | 2° quarti = 10 p. | 3° quarto = 8 p. | 4° quarti = 6 p.

Olimpiadi Verdiane APS

Via Paganini, 16 – 43011 Busseto (PR)

P.IVA/C.F. 02757510348 - Iscrizione registro regionale Emilia-Romagna n.5918

info@olimpiadiverdiane.it - olimpiadiverdiane@pec.it

www.olimpiadiverdiane.it

TRIS SOCCER

LUOGO: Centro Sportivo "F. Cavagna" - Sintetico

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Girone (4) - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITÀ VITTORIA: Vince la squadra che realizza per prima un tris sul tabellone. In caso di parità si contano i centri sulle caselle del tabellone.

SVOLGIMENTO GARA: Le due squadre calciano a turno, se un concorrente tira in una casella del tris già occupata, questa si libera e rimane provvisoriamente vuota.

Il recupero dei palloni viene effettuato dai giudici.

CONCORRENTI PER SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di tre gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ GIRONE - 4 SQUADRE

SVOLGIMENTO GARA: Ogni squadra calcia 12 palloni, 6 per ciascun concorrente. Durata massima della gara 15 min.

Il recupero dei palloni viene effettuato dai giudici.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria con tris = 3 p. | Vittoria senza tris = 2 p. | Pareggio = 1 p. | Sconfitta = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti in classifica | 2) Scontri diretti | 3) Numero centri | 4) Numero magico.

I quattro migliori secondi verranno ripescati secondo questa classifica: 1) Punti in classifica | 2) Numero centri | 3) Numero magico.

MODALITÀ TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

SVOLGIMENTO GARA: Ogni squadra calcia 16 palloni, 8 per ciascun concorrente.

Il recupero dei palloni viene effettuato dai giudici.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12^a Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

WE GOLF

LUOGO: Piazza Marconi

GIORNO: Venerdì - Sabato - Domenica

MODALITÀ COMPETIZIONE: Girone (4) - Tabellone Eliminatorio (Sedicesimi)

MODALITÀ VITTORIA: Miglior punteggio determinato dalla somma dei punteggi dei concorrenti di ogni squadra.

CONCORRENTI SQUADRA: 2. Un concorrente non può giocare più di tre gare ad eccezione della finale.

MODALITÀ GIRONE - 4 SQUADRE

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente deve effettuare 8 colpi verso centri di punteggi diversi - posizionati all'interno di una porta da calcetto - dentro i quali dovrà cercare di introdurre la pallina.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria = 3 p. | Pareggio = 1 p. | Sconfitta = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punti classifica | 2) Scontri diretti | 3) Punteggio più alto | 4) Miglior giro | 5) Numero magico.

I quattro migliori secondi verranno ripescati considerando: 1) Punti classifica | 2) Punteggio più alto | 3) Miglior giro | 4) Numero magico.

MODALITÀ TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

SVOLGIMENTO GARA: Ogni concorrente deve effettuare 12 colpi verso centri di punteggi diversi - posizionati all'interno di una porta da calcetto - dentro i quali dovrà cercare di introdurre la pallina.

Dai sedicesimi a parità di punteggio si andrà ad oltranza, la prima squadra che effettua un centro vince. Se nello stesso giro di oltranza le due squadre realizzano un centro si terrà conto del centro con punteggio più alto.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.

Olimpiadi Verdiane APS

Via Paganini, 16 - 43011 Busseto (PR)

P.IVA/C.F. 02757510348 - Iscrizione registro regionale Emilia-Romagna n.5918

info@olimpiadiverdiane.it - olimpiadiverdiane@pec.it

www.olimpiadiverdiane.it