

TROFEO P R E S T I G E

REGOLAMENTO GENERALE 2012 (N.B.: in grassetto i passi modificati rispetto alla precedente edizione)

Art. 1 Il programma-gare, prima articolato su tre diversi trofei, viene raggruppato in un'unica manifestazione come Trofeo Prestige che avrà, come sponsor ufficiale, la Fondazione e la Cassa di Risparmio di Bolzano. Il Trofeo Prestige prevede la partecipazione a 14 discipline sportive: atletica leggera, automobilismo -regolarità, birilli automatici, camminata sportiva, ciclismo, corsa campestre, freccette, nuoto, pattinaggio su ghiaccio, sci alpino slalom, sci fondo, tennistavolo, tiro con l'arco, tiro a segno, .

Ogni anno, a rotazione, verranno tolte due gare: una gara tra le discipline sportive aerobiche e una tra quelle meno impegnative dal punto di vista aerobico.

Per l'anno 2012 verranno tolte dal programma la corsa campestre e la camminata sportiva.

Art. 2 La partecipazione alle gare è aperta a tutti i soci in regola con il tesseramento per l'anno in corso, dietro versamento di una quota di iscrizione per ogni singola gara .

Art. 3 I partecipanti sono suddivisi in categorie secondo le fasce di età.

Categoria M 1 per i partecipanti maschi dai 31 ai 65 anni

Categoria M 2 per i partecipanti maschi dai 66 anni in poi.

Categoria F 1 per le partecipanti femminili dai 31 ai 65 anni.

Categoria F 2 per le partecipanti femminili dai 66 anni in poi.

Gli anni si intendono compiuti nell'anno di effettuazione delle gare.

Per equilibrare i valori, date le differenze di età, per le discipline athleticamente più impegnative sono stati istituiti dei parametri riferiti alle prestazioni, che verranno attribuiti ai singoli atleti nelle varie gare . Ogni concorrente, per ogni anno di età, riceverà degli abbuoni in termini di tempo nelle competizioni cronometrate o correttivi di misura per i lanci ed i salti, in base alle tabelle internazionali adottate dalla F.I.D.A.L. e dalla F.I.N. che prevedono un punteggio per ogni prestazione riferita all'età del concorrente. Tali tabelle sono eventualmente a disposizione dei concorrenti.

Art. 4 Alla fine di ogni gara verrà redatta per ogni categoria una classifica a punti che terrà conto dei piazzamenti come segue: 20 punti al primo, 17 punti al secondo, 15 punti al terzo, 14 al quarto e così via, scalando di un punto per i successivi piazzamenti fino al 17°, che acquisirà un punto. Qualora ad una competizione si presentassero più di 20 concorrenti in una categoria, verrà seguito il seguente criterio di punteggio: da 21 a 25 concorrenti, il primo riceverà 25 punti, il secondo 22, il terzo 20, il quarto 19 e da qui così via a scalare di un punto fino ad arrivare agli ultimi che prenderanno 1 punto. Uguale criterio, con il medesimo intervallo di punteggio nei piazzamenti, potrà essere adottato qualora il numero dei concorrenti per gara fosse da 26 a 30, da 31 a 35 e da 36 a 40 (vedi tabella in appendice). **Seguirà la premiazione del primo arrivato per ogni categoria.**

Alla fine dell'anno agonistico verrà redatta **una classifica finale del Trofeo Prestige** risultante dalla somma dei punteggi conseguiti nelle diverse discipline.

Ai fini di tale classifica finale verrà tenuto conto dei migliori piazzamenti in **dieci** discipline (vedi art.1) Coloro che disputeranno tutte le dodici prove potranno quindi scartare due gare.

Allo scopo di premiare comunque la partecipazione, per ogni gara scartata verranno assegnati 3 punti.

Alla fine dell'anno verranno premiati **i migliori 3 classificati di ogni categoria. Nel caso che ci siano più di 15 partecipanti in una categoria, verranno premiati i primi 5 classificati**

In caso di parità di punteggio avanzerà in classifica chi avrà conseguito più vittorie nelle singole discipline; in caso di ulteriore parità si terrà conto dei migliori piazzamenti (conteranno cioè i secondi posti, poi i terzi ecc.)

Ognuno sarà libero di usare per le varie gare la propria attrezzatura.

PREMIO DI PRECISIONE – Per i soci che non sono più in grado di cimentarsi nelle gare aerobiche è stato istituito il Premio di Precisione: una classifica speciale che prevede la somma dei punteggi conseguiti nelle seguenti discipline sportive: Birilli automatici, Tennistavolo, Tiro a segno, tiro con l'arco, freccette, automobilismo di regolarità.

Art. 5 L'articolo che prevedeva la partecipazione di atleti open viene abolito. In casi particolari, per fare provare qualche neofita, si potrà permettere la partecipazione di qualche atleta fuori gara.

Art. 6 Le varie prove verranno controllate e cronometrate, per quanto possibile, da giudici ufficiali per ogni sport e da cronometristi ufficiali. Per ogni gara del Prestige dovrà essere presente un consigliere appositamente delegato dal consiglio che sarà responsabile dell'organizzazione e del corretto svolgimento della manifestazione, nonché dell'eventuale annullamento della gara per forza maggiore. Ogni reclamo relativo allo svolgimento delle gare dovrà pervenire al Giudice sportivo per iscritto ed accompagnato da una tassa di 20 Euro, entro le ore 18 del martedì successivo alla gara. La figura del Giudice sportivo verrà nominata anno per anno dal Consiglio direttivo ed il suo giudizio sarà insindacabile.

Art. 7 L'ordine di partenza per le gare sarà comunicato, gara per gara, prima dello svolgimento delle stesse.

Art. 8 La Commissione organizzatrice del **Trofeo Prestige** è responsabile del rispetto del presente regolamento, coadiuvata dagli esperti nelle singole discipline. Tale Commissione riferirà al Consiglio Direttivo sul regolare svolgimento della manifestazione.

Art. 9 La Commissione organizzatrice, d'accordo con il Consiglio Direttivo, potrà apportare, in casi di forza maggiore, quelle variazioni al regolamento che si renderanno necessarie.

Art. 10 Per esigenze organizzative (inserimento dati nel computer) le iscrizioni alle singole gare dovranno pervenire in sede possibilmente entro il venerdì precedente alla gara stessa e tassativamente entro giovedì sera per il torneo di tennistavolo.

REGOLAMENTO DELLE SINGOLE DISCIPLINE

ATLETICA LEGGERA

La gara si svolgerà in un campo sportivo attrezzato, in un unico pomeriggio, e consisterà nello svolgimento delle seguenti gare: velocità, getto del peso, salto in lungo, mezzofondo veloce. La classifica verrà fatta su tre delle quattro prove in programma, tenendo ovviamente conto dei migliori risultati.

Per evitare ogni contestazione le 4 gare in programma vengono standardizzate in base al regolamento internazionale adottato dai Campionati Master per le varie età, in modo che potrà essere adottata la tabella internazionale che prevede per ogni prestazione un punteggio riferito all'età del concorrente.

Le gare avranno quest'ordine di svolgimento:

VELOCITA': m 100 per tutte le categorie, maschili e femminili. Le batterie, sorteggiate, verranno composte con concorrenti della stessa categoria.

GETTO DEL PESO: a seconda dell'età e del sesso: kg 7,250 - kg 6 - kg 5 - kg 4 - kg 3 – Kg 2

SALTO IN LUNGO: quattro salti con rincorsa libera. Possibilità di alcuni salti di prova.

CORSA PIANA m. 400: Tale distanza sarà uguale per tutte le categorie. La gara potrà essere effettuata in corsia, nel qual caso le corsie per le batterie verranno sorteggiate.

Le tabelle con i punteggi verranno rese note per tempo ai concorrenti.

AUTOMOBILISMO

La gara si svolgerà su un percorso a traffico libero con partenza da Tesimo in corrispondenza del piazzale del magazzino frutta TISOG e, immettendosi sulla strada delle Palade, terminerà al km 4,8 /cava di pietre)

dopo il Passo delle Palade in direzione di Fondo in Val di Non (TN) per un totale di Km 22,1. Media prevista: 40 km orari, tempo 33' 09". Sono previsti due o più controlli cronometrici segreti lungo il percorso. In caso di parità, si terrà conto dei decimi al traguardo. Nel caso di interruzioni di percorso per lavori si potrà trovare un tracciato alternativo con le caratteristiche simili a quello previsto.

La classifica verrà stilata sommando le penalità cui saranno incorsi i concorrenti nei rilevamenti cronometrici lungo il percorso e all'arrivo, con le seguenti modalità: 2 punti di penalità per ogni secondo di anticipo sul tempo determinato, 1 punto per ogni secondo di ritardo. E' vietato fermarsi negli ultimi 100 metri pena la squalifica.

Obbligatorio viaggiare con i fari anabbaglianti accesi e con i numeri sul parabrezza, sui finestrini laterali e sul lunotto posteriore.

Su richiesta, è possibile rendere valida la gara anche per il navigatore, al quale in effetti va buona parte del merito (o demerito) dell'esito della prova. Naturalmente il navigatore dovrà pagare anche lui l'iscrizione alla gara ed avere più di 31 anni. Il pilota dovrà comunque essere in gara. Per i punteggi varranno le regole applicata nella camminata sportiva a coppie.

L'iscrizione per motivi organizzativi dovrà essere fatta il venerdì prima della gara.

BIRILLI AUTOMATICI

La gara si svolgerà su un campo appositamente attrezzato, con diverse corsie ed un monitor elettronico per il punteggio. Si effettueranno 20 tiri sui pieni, cioè con nove birilli sempre in piedi, con la possibilità di effettuare fino a dieci tiri di prova. Non verranno conteggiati i punti fatti superando la cellula fotoelettrica. Nel caso si verificassero due punteggi uguali avanza in graduatoria chi ha effettuato più en plein (9 birilli abbattuti) oppure, in assenza di en plein chi avrà più 8 e via di seguito. La gara si effettuerà nell'arco di 4 ore al massimo, alla scadenza delle quali rimarrà in gara solamente chi deve terminare la sua competizione già iniziata. Sono obbligatorie le scarpe da ginnastica. Si accede alle corsie solo per effettuare la gara. I concorrenti non in gioco arbitreranno le gare trascrivendo i punteggi su appositi moduli. Per quanto possibile verranno messe a disposizione dei concorrenti anche le bocce coi buchi per le dita.

CAMMINATA SPORTIVA.

Si tratta di una gara di regolarità su un percorso accessibile a tutti, per una distanza di circa 7.000/8.000 m. La partenza avverrà a coppie, ad intervalli di un minuto una dall'altra. Le coppie potranno essere liberamente abbinate senza limiti di età né di sesso, purché ci sia almeno un socio in ogni coppia. Il tracciato dovrà essere percorso in un determinato tempo (e quindi ad una velocità media) uguale per tutti: verrà distribuita una tabella di marcia e ogni chilometro sarà indicato da apposita segnaletica. Vi saranno dei controlli cronometrici segreti lungo il percorso: ogni secondo di anticipo o di ritardo sulla tabella verrà penalizzato con 1 punto. Lo stesso avverrà al traguardo.

E' vietato, pena squalifica, correre, fermarsi o camminare a ritroso negli ultimi cento metri. Se la coppia 'scoppia' e non arriva in contemporanea, sarà valido il tempo dell'ultimo componente. Lo stesso vale per i rilevamenti cronometrici lungo il percorso.

Il punteggio acquisito dalla coppia sarà valido anche per le classifiche individuali.

Esempio: la coppia prima classificata è composta da un atleta della cat. M2 ed una atleta della cat. F1. Nella classifica individuale ricevono entrambi venti punti poiché ognuno figurerà primo anche nella propria categoria. La seconda coppia arrivata è composta da due atleti maschi della categoria M2: entrambi riceveranno 17 punti (il prossimo atleta maschile sarà quindi quarto e riceverà solo 14 punti e così via). Terza coppia classificata: una atleta femminile della cat. F1 ed un parente o il figlio minorenne: l'atleta femminile riceverà 17 punti (seconda) e il compagno di coppia non entrerà in classifica.

CICLISMO. La gara si disputerà a cronometro su pista. L'organizzazione si riserva di decidere di volta in volta se la partenza sarà individuale oppure ad inseguimento con due atleti per volta, accoppiati a seconda del loro valore possibilmente per categoria, su un percorso di 4000 metri. Si dovrà correre possibilmente in seconda corsia.

CORSA CAMPESTRE

La gara si svolgerà su di un percorso di media difficoltà, della distanza di 2500 – 3000 metri uguale per tutte le categorie. La partenza avverrà in linea. Saranno predisposti controlli lungo il percorso. Verranno applicate le tabelle internazionali di punteggi/età previste per i 3000 m piani.

FRECCETTE

Il torneo si svolgerà in apposito locale dotato di apparecchi elettronici per il gioco con le freccette. I concorrenti saranno divisi in gruppi secondo un apposito tabellone e si affronteranno seguendo un abbinamento a sorteggio.

L'incontro si svolgerà in due manches con diritto alla terza nel caso di parità. Per ogni manche il concorrente dovrà lanciare **7 serie di tre freccette ciascuna** nel tabellone numerato. Vincerà chi avrà totalizzato più punti dopo i sette lanci. Il concorrente che raggiungerà per primo le due vittorie di manche passerà il turno e affronterà il concorrente previsto dal tabellone. Il concorrente sconfitto accederà al tabellone di recupero e potrà proseguire il suo iter di incontri seguendo il tabellone apposito. Nel caso in cui il concorrente sconfitto dovesse incontrare nuovamente il concorrente con il quale ha perso in precedenza, nel nuovo incontro partirà con una manche di svantaggio.

Il bersaglio viene fissato ad una altezza da terra di 173 centimetri. La linea di tiro viene posta a terra ad una distanza di 237 centimetri dal bersaglio stesso.

Il bersaglio è diviso da fili metallici (spider) in 20 segmenti di uguale dimensione, numerati non in ordine da 1 a 20, con un centro diviso in due settori concentrici. Il settore con il numero 20 va posizionato in alto al centro. Ogni segmento è diviso in varie porzioni, che a seconda del punto di arrivo della freccetta, determina il punteggio in maniera diversa:

La freccetta che termina in una delle porzioni più grandi del segmento, tradizionalmente colorata in bianco o in nero, fa realizzare al giocatore il numero di punti indicati sul bordo esterno del settore.

Se colpisce l'anello esterno del segmento, colorato di verde o rosso, il punteggio indicato sul bordo esterno viene raddoppiato (settori chiamati "doppi").

Colpendo invece l'anello più interno, anch'esso colorato di verde e rosso, i punti del segmento vengono triplicati (questi settori sono comunemente chiamati "tripli").

L'area del cerchio esterno del centro, di colore verde, vale 25 punti, mentre il centro perfetto del bersaglio, colorato di rosso, del diametro di 12,7 mm garantisce 50 punti

Una freccetta che termina al di fuori del bersaglio non vale alcun punto, così come una freccetta che cade dal bersaglio prima che sia terminato il turno del giocatore che l'ha lanciata.

NUOTO

La gara si svolgerà in piscina sui 50 metri per tutte le categorie. Lo stile di nuoto è libero come pure la partenza, dai blocchi o in acqua. La partenza verrà data da uno starter ufficiale ed avverrà con tre concorrenti possibilmente della stessa categoria per batteria, scelti con un criterio di omogeneità per valore di prestazioni. In questa gara si stano già utilizzando i parametri adottati dalla F.I.N.

PATTINAGGIO SU GHIACCIO

La gara si svolgerà su un percorso di circa 500 metri per tutte le categorie. Il sistema di partenza potrà variare a seconda delle circostanze, in base al tipo di pista e al numero di partecipanti. Normalmente si svolgerà con due concorrenti per volta, accoppiati possibilmente per categoria secondo un criterio basato sul valore atletico dei concorrenti.

Per ogni coppia verrà sorteggiata la corsia. In caso di effettuazione della gara al coperto, il percorso sarà di quattro giri per tutte le categorie.

SCI ALPINO SLALOM

La gara si disputerà su un percorso di media difficoltà, con la configurazione di uno slalom gigante della durata media di circa 40" – 50", eventualmente su due manches. L'ordine di partenza verrà effettuato a sorteggio per categoria.

Nel caso si effettuasse la seconda manche, l'ordine di partenza sarà invertito, sempre per categoria.

SCI NORDICO FONDO

La gara si svolgerà su un percorso di media difficoltà con altimetria mista. La tecnica di gara sarà libera per tutte le categorie. Le distanze da percorrere saranno di km 5 per tutte le categorie, salvo modifiche che potranno essere apportate, anno per anno, a seconda delle condizioni della neve e delle caratteristiche del tracciato.

La partenza, a seconda del tracciato e delle circostanze potrà essere individuale o in linea, categoria per categoria o, se il tracciato lo permette, tutti assieme.

TENNISTAVOLO

Il torneo si svolgerà in una palestra a più tavoli, in una sola giornata, con le modalità previste per i tornei FITET.

Le partite si decideranno al meglio dei tre set di 11 punti. I giocatori più esperti arbitreranno le singole partite. Sono obbligatorie scarpe da ginnastica pulite.

L'iscrizione deve essere fatta entro il giovedì precedente la gara per permettere l'approntamento del tabellone.

TIRO CON L'ARCO

La gara si svolgerà su un campo attrezzato con la collaborazione di un'Associazione Arcieri, che metterà a disposizione attrezzi ed istruttori. La distanza è prevista sui 20 metri; verranno effettuate 3 volées di prova da 3 frecce ciascuna, mentre la gara si articolerà su 6 volées da 3 frecce ciascuna. Nel caso ci fossero due punteggi uguali, avanza in classifica chi ha effettuato più centri (10) o 9 o 8.

TIRO A SEGNO

La gara si svolgerà presso un poligono di tiro attrezzato per il tiro con carabina ad aria compressa da 10 metri. I tiratori di tutte le categorie dovranno tirare da seduti. Il poligono metterà a disposizione le carabine controllate e tarate, nonché i proiettili. Il punteggio verrà calcolato su quattro serie di cinque tiri, o, se la gara si svolgerà nei poligoni dotati delle nuove attrezzature elettroniche, su due serie da 10 tiri, precedute da una serie di prova di dieci tiri. I concorrenti entreranno nella sala di tiro a gruppi ed avranno disposizione un tempo massimo di 35 minuti per portare a termine la gara. A parità di punteggio avanzerà in classifica chi avrà effettuato la migliore ultima serie o, in caso di altra parità chi avrà totalizzato più centri netti (10) e comunque secondo il regolamento della Federazione Italiana Tiro a Segno. Anche in questo caso sarà presente un Direttore di gara.

N.B. Secondo le norme della Federazione, la valutazione dei centri, nei poligoni dove esiste un rilevamento elettronico che prevede oltre la prima cifra anche dei decimali, avverrà solo per la prima cifra senza tener conto dei decimali (es. se il tiratore ha realizzato un 9,9 gli verrà calcolato solo 9).

----0----