

SPORT
E SALUTE

CUSI
SPORT
inclusivo

IUG
InclUniGames



UNIVERSITÀ
DI FOGGIA

Evento finale territoriale (SUD)

REGOLAMENTO GIOCHI

TIRO ALLA FUNE

Due squadre. Il peso dei componenti delle due squadre deve essere uguale per evitare sbilanciamenti a favore di una squadra rispetto all'altra. Il gioco inizia al via dell'arbitro che segnala gli eventuali falli commessi. Nel tiro alla fune si vince quando una squadra riesce a tirare l'altra oltre la linea che divide il campo a metà, oppure se la squadra avversaria commette tre falli, come cadere o sedersi o stratonare violentemente la fune in modo da far cadere l'avversario.

La squadra che tira quella avversaria dalla propria parte conquista 1 punto entro un tempo massimo di 30 secondi.

TIRO A SEGNO

Ogni giocatore dalla posizione di decubito prono, utilizzando un "fucile di legno" deve colpire il bersaglio composto da bicchieri di plastica poste ad una distanza di 3 mt.

Ad ogni bicchiere colpito si conquista 1 punto. Ogni atleta ha a disposizione 3 tiri.

CORSA CON I SACCHI

Gareggeranno i cinque CUS contemporaneamente trattandosi di una staffetta. Ogni CUS avrà una corsia identica per tutti; i partecipanti saranno 25, cinque all'inizio della corsia e cinque alla fine.

Se uno o più CUS non avranno partecipanti sufficienti, uno o più componenti dovrà ripetere il turno di gara fino a raggiungere i 5 partecipanti. L'atleta che farà il doppio turno dovrà togliersi e rimettersi il sacco per simulare lo scambio.

Partiranno al fischio del giudice tutti i 5 CUS insieme.

I primi concorrenti avranno già il sacco indossato e dovranno saltellare all'interno della propria corsia fino a superare la linea della fine corsia, dove ci sarà ad attendere il cambio del secondo partecipante, si ripeterà lo scambio fino al termine dei 5 partecipanti.

Vincerà la squadra che terminerà per prima e il punteggio sarà così attribuito: **1° Classificato 10 punti; 2° Classificato 8 punti; 3° Classificato 6 punti; 4° Classificato 4 punti; 5° Classificato 2 punti.**

TIRO CON L'ARCO

Gareggeranno tre CUS contemporaneamente. Ogni CUS avrà una postazione identica per tutti. Ogni atleta di un CUS deve colpire con la freccia un bersaglio posto a 5 metri di distanza.

Tiri: 1 serie da 5 volée da tre frecce per ogni squadra (15 tiri totale).

Il recupero delle frecce e la registrazione dei punteggi avverrà dopo ogni serie di 3 frecce (volée).

KIN – BALL

In campo si sfidano 3 squadre con pettorine differenti e sono formate da 4 giocatori. A turno i giocatori di una squadra colpiscono il pallone con l'obiettivo di farlo cadere a terra nel campo, mentre gli avversari cercano di impedirlo. La squadra che mette in gioco la palla deve prima "chiamare" il colore della squadra che dovrà prenderla. Chi riceve può salvare la palla in qualsiasi modo per poterla bloccare. La palla è sostenuta da due giocatori mentre il terzo la lancia.

Se la palla tocca terra il punto è assegnato alla squadra che ha lanciato.

Vince la squadra che al termine dei 3 tempi di 5 minuti ciascuno, ha realizzato più punti.

STAFFETTA INCLUSIVA

Partecipano 5 CUS contemporaneamente.

Ogni atleta dovrà effettuare un percorso motorio e al termine dovrà consegnare il testimone all'atleta successivo che a sua volta farà il percorso.

Vincerà la squadra che terminerà per prima e il punteggio sarà così attribuito: 1° Classificato 10 punti; 2° Classificato 8 punti; 3° Classificato 6 punti; 4° Classificato 4 punti; 5° Classificato 2 punti.