📜 Regolamento Tecnico

GGGIADI 2026 · Trofeo dei Giudici

📅 **Sabato 31/10/2026** · 📍 **Stadio Comunale "Donato Vestuti", Salerno**

← Torna all'iscrizione | 📋 Elenco Iscritti

📌 Info generali

- **Trofeo dei Giudici 2026**
- **Stadio Vestuti** — Salerno (SA)
- **Sabato 31 ottobre 2026**
- La competizione si divide in **8 Gare** e **8 Giochi**

🕐 Programma della Giornata

Ora	Evento	Tipo
11.00	Apertura Manifestazione e Presentazione Squadre	—
11.45	Lungo Antica Grecia	Gioco
11.45	Peso	Gara
12.00	100m F	Gara
12.25	100m M	Gara
13.00	50m Corsa Arcobaleno	Gioco
13.45	50m del Treno	Gioco
13.45	Alto	Gara
13.45	Vortex Precisione	Gioco
14.30	1.000 m Assoluti	Gara
15.00	50m nei Sacchi	Gioco
15.30	200m Master	Gara
15.45	Lungo	Gara
15.45	Palla Medica	Gioco
16.30	Staffetta 4X80 Pallina	Staffetta
17.15	Staffetta 6X40 dei Palloncini	Staffetta
18.00	Staffetta 4X100	Staffetta
18.30	Premiazioni Finali	—
—	Seguirà Terzo Tempo con Musica e Tanto Divertimento...	—

📋 Regolamento Tecnico

🏃 Gare

- Ogni squadra può schierare un massimo di **2 atleti** (uomo o donna) per ogni disciplina.
- La staffetta **4x100** deve essere composta da **2 uomini e 2 donne**, massimo 1 staffetta per squadra. È possibile inserire un numero maggiore di donne, ma non di uomini.

🎮 Giochi

- Ogni squadra può schierare al massimo **2 atleti** (uomo o donna) per ogni disciplina.
- Nella **Corsa del Treno** la coppia è considerata come unità e può essere composta da atleti di qualunque età e sesso.
- La **Corsa Arcobaleno** (1 per squadra) va corsa da **4 atleti** di qualunque età e sesso, all'interno di un telo che avvolge i partecipanti come i cingoli di un carroarmato.
- La **Staffetta con Pallina 4x80** (1 per squadra) sarà corsa da **4 atleti** di qualunque età e sesso, andata e ritorno sul rettilineo, con pallina da Golf su cucchiaio (da tenere dritto in avanti). Ogni volta che cade: **5 secondi di penalità**.
- La **Staffetta 6x40 dei Palloncini** (1 per squadra) prevede **6 componenti** di qualunque età o sesso.

⛔ Limiti di partecipazione

- Ogni atleta può prendere parte a un massimo di: **2 Gare + la Staffetta**.
- Per i **Giochi**: massima libertà di partecipazione.

⚖️ Giudici tesserati anche come Atleti

I Giudici che sono attualmente tesserati anche come Atleti possono prendere parte a tutti i giochi e alle gare, ma **non possono partecipare alle Gare rientranti nella propria specialità**:

- **Lanciatore/trice**: non può prendere parte a qualunque gara di lanci.
- **Saltatore/trice**: non può prendere parte a qualunque gara di salti.
- **Velocista**: tra le gare di corsa può prendere parte solo ai **1.000 m**.
- **Podista**: non può prendere parte alla gara dei **1.000 m**.
- **Multiplista**: nessuna gara, ma può fare i giochi.

Penalità: qualora una squadra dovesse infrangere questa regola, saranno dati **50 punti di penalità**.

📊 Classifiche e punteggi

- Le **Corse** si disputeranno a serie.

- Nei **Lanci** si utilizzeranno gli attrezzi della propria categoria di appartenenza.
- Nei **Concorsi** tutti avranno diritto a **4 prove**, sia nelle gare che nei giochi.
- **Classifica Individuale Gare**: per le Gare di Corsa Master e tutti i Concorsi si terrà conto del punteggio della Tabella relativa alla propria categoria di appartenenza (chi ottiene il punteggio più alto vince). Per le Gare di Corsa Assoluti si terrà conto della classifica finale (unica classifica indipendentemente dalla categoria).
- **Giochi**: non ci saranno categorie di riferimento, vince chi avrà ottenuto la migliore prestazione.
- **Classifica di Società**: verranno attribuiti dei punteggi nelle singole gare — **50 punti al 1° classificato**, 49 al 2°, a scalare fino all'ultimo. Per ogni gara si sommerà solo il punteggio migliore ottenuto. La somma dei punteggi decreterà la squadra vincitrice.
- Ad ogni squadra sarà inoltre concesso un **Jolly**, da utilizzare solo nei giochi: consentirà di raddoppiare il punteggio ottenuto nella singola prova.
- Nella classifica a squadre si terrà conto di **13 punteggi sui 16 possibili**; le squadre scarteranno fino a 3 risultati a propria scelta. Ogni squadra dovrà prendere obbligatoriamente almeno **6 punteggi dalle gare e 6 dai giochi**.
- Saranno premiati i **primi 5 classificati** di ogni gara e **tutte le squadre**.

📖 Spiegazione Gare e Giochi

🏃 Corse

· **100m Assoluti Femminili**: possono partecipare tutte le atlete come unica categoria assoluti.

· **100m Assoluti Maschili**: possono partecipare tutti gli atleti come unica categoria assoluti.

· **200m Master**: possono partecipare gli atleti over 35, classifica secondo tabelle.

· **1000m Assoluti**: possono partecipare tutti gli atleti, uomo o donna, come unica categoria assoluti.

· **Staffetta 4x100 Assoluti**: possono partecipare tutti gli atleti come unica categoria assoluti.

🎯 Concorsi

· **Alto**: possono partecipare tutti ognuno per la sua categoria, classifica secondo tabelle. Al 3° nullo consecutivo si è eliminati; sono consentiti massimo 5 nulli totali.

· **Lungo**: possono partecipare tutti ognuno per la sua categoria, classifica secondo tabelle.

· **Peso**: possono partecipare tutti ognuno per la sua categoria, classifica secondo tabelle.

🎮 Giochi

Non esistono categorie: non si tiene conto né dell'età né del sesso.

· **50m del Treno**: 2 atleti uomo o donna o misti, correranno i 60 metri con un calzare particolare.

· **50m nei Sacchi**: la classica corsa nei sacchi per 60 metri.

· **50m Arcobaleno**: 4 atleti di qualunque età e sesso devono correre/camminare all'interno di un telo che li avvolge tipo cingoli di un carroarmato; la squadra si considererà arrivata nel momento in cui tutto il telo sarà transitato sul traguardo.

· **Lancio Vortex di Precisione**: ogni atleta dovrà lanciare un Vortex nel settore dove saranno posizionati dei bersagli; ogni bersaglio avrà un punteggio, la somma degli stessi decreterà il vincitore.

· **Lancio Palla Medica**: ogni atleta dalla pedana del peso dovrà lanciare una palla medica da 3 Kg dal basso verso l'alto; chi ottiene la distanza più lunga vince.

· **Lungo Antica Grecia**: salto in lungo da fermo con un peso da 1,5 Kg in entrambe le mani.

· **Staffetta 4x80 ostacoli**: si corre sul rettilineo d'arrivo, andata e ritorno, con una pallina da golf su un cucchiaio tenuto tra i denti (dritto in avanti); se cade si sommano 5 secondi per ogni volta che cade.

· **Staffetta 6x40 dei Palloncini**: i componenti si piazzeranno alle estremità del percorso; ad ogni fine percorso si unirà un componente con un palloncino, che dovrà essere retto con il torso/schiena senza mai toccarlo con le mani. Ogni tocco con la mano fa sommare 5 secondi di penalità; se cade può essere recuperato senza penalità; se il palloncino scoppia il concorrente che lo ha fatto scoppiare viene eliminato. Tempo massimo 2 minuti. La classifica finale terrà conto del numero di concorrenti giunti all'arrivo e in subordine del tempo impiegato; per coloro che non completeranno entro il tempo limite si terrà conto del numero dei palloncini e dei metri percorsi.

🏆 Vai all'iscrizione

© 2026 GGG Campania - GGGIADI 2026

📍 Stadio Comunale "Donato Vestuti", Salerno — 📅 31/10/2026

Email: gggcampania@camelotsport.it