

IL CERCHIO VOLANTE

1° Torneo di Roverino Regionale Interassociativo

Benvenuti al primo torneo regionale dedicato al "Roverino", lo sport scout per eccellenza. Di seguito il regolamento tecnico e le modalità di partecipazione.

1. CATEGORIE E SQUADRE

Il torneo è aperto a tre fasce d'età:

- Lupetti/Coccinelle: 8-12 anni
- Esploratori/Guide: 13-16 anni
- Rover/Scolte e Adulti: 17+ anni

Composizione delle squadre:

- **In campo:** 6 giocatori (incluso l'alfiere).
- **Panchina:** Fino a un massimo di 12 elementi totali per squadra (6 riserve).
- **Cambi:** Sono sempre consentiti in ogni fase del gioco, ma sono autorizzati esclusivamente dall'arbitro.
- **Genere:** Le squadre sono miste; è richiesta almeno la presenza di 1 dei componenti per genere.

2. REGOLE DI GIOCO

Il Roverino si basa sulla correttezza e sul dinamismo. Le regole ufficiali del torneo sono:

- **Movimento:** Ogni giocatore può compiere al massimo **3 passi** con il roverino in mano.
- **Possesso:** Il tempo massimo per trattenere il roverino è di **60 secondi**.
- **Passaggi:** Per poter segnare, è obbligatorio effettuare almeno **3 passaggi** tra persone diverse della stessa squadra.
- **Intercettazione e caduta:** Se il roverino viene intercettato o cade a terra, il conteggio dei passaggi riparte da zero e il possesso passa alla squadra avversaria (o riprende se recuperato).
- **Il "tocco":** Se un giocatore tocca il roverino ma non ne arresta la traiettoria e il lancio continua verso un compagno, l'azione è considerata valida.
- **Contesa:** In caso di possesso dubbio o simultaneo, l'arbitro assegna una "contesa" tra due giocatori.
- **Fair Play:** Non sono ammesse "torrette" umane o altri metodi di ostruzione fisica/intercettazione antisportiva.

3. L'AREA DI PUNTO E L'ALFIERE

- **Il Portiere (Alfiere):** Si posiziona nell'area di meta situata nella metà campo avversaria e sarà dotato dall'organizzazione di apposito bastone per ricevere il roverino.
- **L'Area:** L'area del portiere è un semicerchio di **2 metri di diametro**. È vietato ai difensori e agli attaccanti entrare nell'area.
- **Punto:** Si segna un punto quando l'alfiere infila il roverino nel bastone al volo. Il punto sarà considerato valido anche se il difensore riesce a sfilare il roverino ormai entrato.
- **Autogol:** Gli autogol sono validi (il roverino finisce accidentalmente nel bastone del proprio alfiere).

4. DURATA E VITTORIA

- **Tempo di gioco:** Le partite hanno una durata fissa di **20 minuti**, divise in due tempi da 10 minuti ciascuno.
- **Vittoria:** vince la squadra che al termine del tempo stabilito riesce a totalizzare più punti.
- In tutte le partite saranno presenti 1 arbitro e 2 guardalinee
- **Turni di qualificazione:** nella prima fase del torneo, e comunque a seconda dei partecipanti, gli incontri saranno organizzati con la modalità "svizzera", secondo cui i punteggi possibili sono: vittoria, pareggio, sconfitta.
- **Fase a eliminazione diretta:** Nella seconda fase del torneo ad eliminazione diretta, in caso di pareggio al termine dei tempi regolamentari, si procederà con il **Golden Gol** (vince chi segna il primo punto).
- Alla squadra vincitrice per ogni categoria, sarà assegnato un **premio** dal valore di € 100,00.

5. ISCRIZIONI E SCADENZE (Edizione 2026)

Le iscrizioni devono pervenire tramite email all'indirizzo **alberto.cari@cngai.it** entro e non oltre **domenica 19 aprile 2026**.

Dati richiesti per l'iscrizione:

1. Nome della squadra.
2. Numero totale dei componenti.
3. Elenco completo: Nome, Cognome, Data di Nascita e Codice Fiscale di ogni componente.
4. Contatti personali (mail e numero di cellulare) del referente della squadra o di chi ne fa le veci

5. Quota di iscrizione: € **20,00 a squadra** da versare esclusivamente a mezzo di bonifico bancario all'IBAN IT0500760103200000060847001 (Nota: il carattere dopo il 5 è la vocale "O") intestato a "CNGEI - Sez. Scout Velletri APS", causale "Iscrizione [NOME SQUADRA] Il Cerchio Volante 2026".
6. La quota di partecipazione è vincolante per la partecipazione e non sarà in nessun caso restituita.

6. CALENDARIO, LUOGO, ORARI E LOGISTICA

- Il calendario ufficiale degli incontri sarà pubblicato entro il **10 maggio 2026** sui canali social dell'organizzazione e comunicato via email agli indirizzi utilizzati per l'iscrizione al torneo.
- Il luogo dell'evento è il **Parco comunale Santa Maria dell'Orto** a Velletri sito in Via Santa Maria dell'Orto, 1, 00049 Velletri RM, già sede del CNGEI - Sez. Scout Velletri APS.
- L'orario di convocazione per tutti i partecipanti è fissato inderogabilmente alle 09:30 del giorno 17 Maggio 2026. La giornata si concluderà col concerto gratuito della band Scout più famosa d'Italia, i T.A.P.S., in programma alle 18:00, a cui seguiranno le premiazioni dei vincitori con l'assegnazione dei premi e la consegna dei gadget per tutti i partecipanti.
- A tutti i partecipanti è richiesto di provvedere autonomamente al pranzo personale e a ogni genere di conforto necessario ad affrontare una giornata dinamica e di sana competizione sportiva, compresa l'acqua, poiché non è presente un punto idrico di rifornimento d'acqua potabile sul luogo dell'evento.

7. INDIRIZZI DI CONTATTO E COMUNICAZIONE

- Per **QUALSIASI** tipo di comunicazione utilizzare esclusivamente la mail alberto.cari@cngai.it
- Tutte le informazioni e le ulteriori comunicazioni in aggiunta o in deroga al presente regolamento, saranno comunicate sui canali social dell'organizzazione e sui contatti forniti in fase di iscrizione

Buona caccia e buon gioco a tutti!