

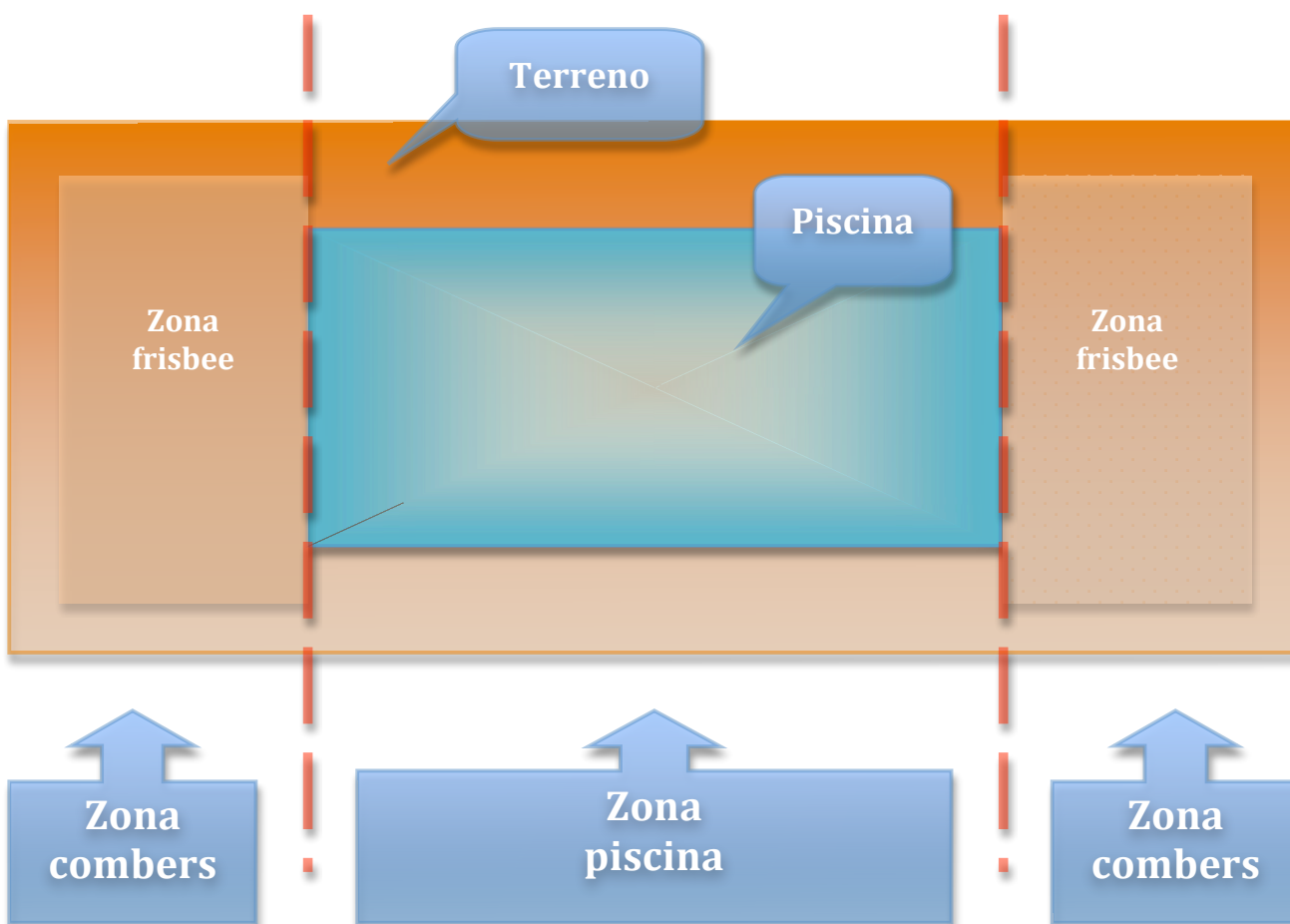
GIOCO DEL COMBO

Regolamento

1. Campo di gioco

1.1. Il campo di gioco varia a seconda del luogo del gioco e va concordato tra tutti i partecipanti.

1.2. Lo spazio viene diviso in 3 zone: ZONA PISCINA, ZONA COMBERS e ZONA FRISBEE. Come indicato sotto:



1.3. La zona frisbee deve essere inclusa SOLO nella zona combers ed è la zona dove si fa punto se il frisbee cade.

1.4. La zona combers è dove ogni giocatore della squadra può posizionarsi per ricevere o tirare il frisbee.

1.5. La zona piscina può essere usata in certi casi solo dentro e sopra la piscina.

1.6. Il BORDO PISCINA fa parte della zona piscina, quindi zona non valida se toccata dal frisbee.

1.7. Se il frisbee tocca di RIMBALZO o direttamente qualsiasi elemento o terreno fuori dalla zona combers sarà considerato TIRO NON VALIDO.

1.8. Se il frisbee tocca di RIMBALZO o direttamente qualsiasi elemento o terreno dentro la zona frisbee sarà considerato TIRO VALIDO.

- 1.9. Persone (esclusi i giocatori), animali o oggetti all'interno della zona frisbee sono considerati parte integrante del campo di gioco, quindi elementi sensibili per un possibile TIRO VALIDO. Sono elementi validi anche oggetti che hanno la loro base all'interno della zona frisbee ma si espandono al di fuori della zona frisbee.

2. Persone ed oggetti del gioco

- 2.1. COMBERS (o COMBOCATI). Giocatori in campo. Ogni squadra ne può schierare uno o più secondo la propria disponibilità e le dimensioni del campo di gioco. Le due squadre in campo DEVONO avere lo stesso numero di giocatori in campo. Il numero di sostituzioni deve essere concordato precedentemente all'inizio della partita.
- 2.2. ARBITRO. Obbligatorio se ci sono persone oltre i giocatori delle due squadre che giocano. Persona possibilmente scelta tra i giocatori di una terza squadra. Ha un potere limitato soltanto da questo regolamento. Si deve collocare a bordo piscina e al centro della zona piscina.
- 2.3. GIUDICI DI LINEA. Facoltativi. Si collocano tra la zona piscina e le zone combers. Devono essercene al massimo due, uno per ogni confine della zona piscina con le zone combers. Ogni giudice controlla la squadra accanto a lui e il frisbee quando è dal suo lato di campo. L'arbitro ha potere di veto su entrambi i giudici di linea.
- 2.4. FRISBEE. Può essere di qualsiasi materiale che garantisca spettacolo e gioco. Il frisbee trasparente e giallo di Claudio Bergamasco è "Frisbee ad honorem" del Gioco del Combo.
- 2.5. PISCINA. Elemento essenziale del gioco. Deve essere abbastanza grande e profonda per salvaguardare l'incolumità dei giocatori e per bagnare il pubblico con gli spostamenti d'acqua dovuti ai tuffi.
- 2.6. PUBBLICO. Persone che possibilmente si dispongono nella zona piscina, che osservano le partite e interagiscono con i giocatori o l'arbitro secondo determinate regole.

3. Scopo del gioco

- 3.1. Innervosire l'avversario.
- 3.2. Tirare il frisbee in modo che cada nella zona frisbee avversaria.

4. Svolgimento del gioco

- 4.1. Tutti i giocatori scelgono le dimensioni e le forme del campo di gioco.
- 4.2. I capitani delle squadre si presentano dall'arbitro per decidere "frisbee o campo". Con una monetina o con "pari o dispari" saranno decisi i campi da assegnare alle squadre e chi inizierà il gioco.
- 4.3. Le squadre prenderanno posizione in campo e a discrezione dei capitani si potrà fare un riscaldamento di qualche minuto tra le squadre.

- 4.4. La partita ha inizio quando l'arbitro ed entrambe le squadre sono al completo e pronte ai propri posti.
- 4.5. La partita durerà il tempo necessario al raggiungimento della vittoria di una squadra e potrà essere interrotta per un tempo concordato per qualsiasi motivo.
- 4.6. Appena una delle due squadre raggiunge metà del punteggio necessario alla vittoria si effettua il cambio campo.
- 4.7. Ad inizio partita e al termine di un'interruzione il primo tiro deve essere convalidato dall'arbitro.
- 4.8. Nel caso di infortunio o di momenti di distrazione dei ricevitori il gioco può essere fermato solo per decisione dell'arbitro.
- 4.9. Il frisbee non può essere tirato se il comber è a contatto con l'acqua.

5. Vittoria

- 5.1. Per vincere una partita occorre raggiungere per primi i 20 punti e tutti i giocatori della squadra devono essere entrati in acqua DURANTE una CHIARA azione di gioco della partita stessa.
- 5.2. Nel caso di parità 19 a 19 si vince solo superando di 2 punti i propri avversari.
- 5.3. Nel caso una squadra raggiunga per prima i 20 punti senza che tutti i suoi giocatori siano entrati in acqua DURANTE una CHIARA azione di gioco la partita prosegue fino a quando o tutti i giocatori di quella squadra cadono in acqua o la squadra avversaria raggiunge i 20 punti e ha tutti i giocatori già caduti in acqua. Rimane valida sempre la regola che nel caso di parità 19 a 19 si vince solo superando di 2 punti i propri avversari.
- 5.4. L'arbitro può non convalidare un'entrata in acqua di un giocatore obbligandolo a ritentarla durante un'altra azione di gioco.
- 5.5. La vittoria può essere raggiunta con un punteggio diverso da 20 se concordato dalle squadre.

6. Punteggio

- 6.1. 1 punto guadagnato se il tiro è dentro la zona frisbee.
- 6.2. 1 punto alla squadra avversaria se tiro fuori dalla zona frisbee o non valido.
- 6.3. 1 punto alla squadra avversaria se il frisbee cade dalle mani o scivola durante la ricezione.
- 6.4. 2 punti se la ricezione avviene "in volo" e con atterraggio in acqua.
- 6.5. 1 punto alla squadra avversaria se la ricezione NON avviene "in volo" e si cade in acqua COL FRISBEE in mano. Un tuffo di questo tipo non viene considerato valido per raggiungere la vittoria.
- 6.6. Se un giocatore cade in acqua senza frisbee non varia il punteggio.

- 6.7. 3 punti se la ricezione avviene “in volo”, passaggio ad un proprio compagni “in volo” e caduta in acqua del primo che ha ricevuto il frisbee.
- 6.8. 4 punti se la ricezione avviene in modalità COMBO: un giocatore SPINGE o TOCCA in modo CHIARO ed EVIDENTE il proprio compagno che riesce a ricevere il frisbee “in volo” cadendo poi in acqua.
- 6.9. Il passaggio deve essere eseguito “in volo” pena 1 punto assegnato alla squadra avversaria.
- 6.10. Eventuali proteste con l’arbitro possono IN CASI ESTREMI far perdere 1 punto alla squadra che protesta.

7. Modalità di gioco

- 7.1. PARTITA SEMPLICE. Due squadre si scontrano in una singola partita.
- 7.2. MODALITA’ “FUORI O DENTRO”. Vengono sorteggiate a caso o tramite “conta” due squadre che giocano tra di loro e quella perdente verrà sostituita da un’altra squadra e così via. Si consiglia la vittoria a 15 punti.
- 7.3. MODALITA’ TORNEO. Più squadre s’incontrano a gironi o scontri diretti o entrambi fino a decretare il vincitore. Si consiglia per la finale la vittoria a 25 punti.
- 7.4. TEST. Si possono variare i campi di gioco adattando il più possibile le regole per testare delle varianti del gioco. I risultati dei test vanno discussi dal direttivo e integrati nel regolamento se ritenuti idonei. Le varianti possibili sono: campo di erba o di sabbia al posto della zona piscina, oppure piscina con forme diverse da quella del grafico.

8. Pubblico

- 8.1. Il pubblico non può in alcun modo partecipare al gioco se non si trova all’interno della zona frisbee, in questo caso può diventare elemento attivo per un tiro valido.
- 8.2. Nel caso una persona esterna al gioco interrompa o disturbi lo svolgimento della partita, deve essere buttata in acqua.
- 8.3. Il pubblico e SOLO il pubblico in caso di contestazioni contro le decisioni dell’arbitro possono buttarlo in acqua ed eleggerne un sostituto.
- 8.4. Il pubblico può far ripetere per acclamazione un tiro.

9. Terzo tempo

- 9.1. A fine partita i giocatori devono stringersi la mano.
- 9.2. Spingere in acqua l’avversario a fine partita è l’unica forma di violenza accettata nel Gioco del Combo.
- 9.3. A fine gioco (partita singola, fuori o dentro, torneo) è VIVAMENTE consigliato riunirsi tra i vari giocatori e il pubblico per festeggiare l’evento assieme.

10. Proposte di modifica al regolamento

- 10.1. Passaggio obbligatorio durante la partita.
- 10.2. Tiro alternato durante la partita.
- 10.3. Se un giocatore è in acqua col frisbee passaggio obbligato prima di risalire.
- 10.4. 1 punto tecnico (cartellino giallo) agli avversari per antisportività.
- 10.5. 4 punti tecnici (cartellino rosso) agli avversari per antisportività.
- 10.6. Perdita di 1 punto se si cade in acqua senza frisbee.
- 10.7. La scaletta fa parte della zona frisbee. ???
- 10.8. Se una squadra non effettua tuffi durante la partita e perde, il pubblico può, per acclamazione, obbligarli a lanciarsi a partita conclusa. Pena la squalifica dal torneo o dal challenge.
- 10.9. Alla partenza l'arbitro posiziona il frisbee al centro della piscina, al fischio dell'arbitro i combers si lanciano in piscina per recuperare il frisbee, devono tornare nella loro zona combers con o senza il frisbee. Chi ha il frisbee non può passarlo al proprio compagno ma deve risalire e tirarlo fuori dall'acqua. Non serve attendere l'arrivo dell'avversario senza frisbee. Il tuffo iniziale non vale come tuffo utile alla vittoria.
- 10.10. Cambiare nome alle modalità di gioco:
 - Partita Semplice: Quick Challenge
 - Dentro o Fuori: Lastblood Challenge ???
 - Torneo: Super Combo Tournament
- 10.11. Cambiare nome al gioco:
 - Gioco del Combo
 - Play Combo Game
 - Combo Frisbee
 - Combo Pool Frisbee
 - Combobombo Game
- 10.12. Proposta di formare un'associazione con nome ancora da definire. Istituire un presidente, un direttivo e agli associati. Logo.
- 10.13. Proposta di: magliette di gioco, dimensioni e colore di frisbee regolamentare.
- 10.14. Proposta di eliminare il 4.9 e il 6.5. Aggiungere "un giocatore si tuffa, afferra il frisbee in volo, e riesce a rilanciarlo facendo punto, 5 punti".
- 10.15. In presenza di gesti atletici "notevoli" possono essere assegnati SOLO da parte dell'arbitro su suggerimento del pubblico 2 punti.
- 10.16. Un tuffo che avviene al di fuori di una CHIARA azione di gioco fa guadagnare 1 punto agli avversari.

INDICE

1. Campo di gioco	2
1.1. Il campo di gioco varia a seconda del luogo del gioco e va concordato tra tutti i partecipanti.	2
1.2. Lo spazio viene diviso in 3 zone: ZONA PISCINA, ZONA COMBERS e ZONA FRISBEE. Come indicato sotto:	2
1.3. La zona frisbee deve essere inclusa SOLO nella zona combers ed è la zona dove si fa punto se il frisbee cade.	2
1.4. La zona combers è dove ogni giocatore della squadra può posizionarsi per ricevere o tirare il frisbee.	2
1.5. La zona piscina può essere usata in certi casi solo dentro e sopra la piscina.	2
1.6. Il BORDO PISCINA fa parte della zona piscina, quindi zona non valida se toccata dal frisbee.....	2
1.7. Se il frisbee tocca di RIMBALZO o direttamente qualsiasi elemento o terreno fuori dalla zona combers sarà considerato TIRO NON VALIDO.	2
1.8. Se il frisbee tocca di RIMBALZO o direttamente qualsiasi elemento o terreno dentro la zona frisbee sarà considerato TIRO VALIDO.....	2
1.9. Persone (esclusi i giocatori), animali o oggetti all'interno della zona frisbee sono considerati parte integrante del campo di gioco, quindi elementi sensibili per un possibile TIRO VALIDO. Sono elementi validi anche oggetti che hanno la loro base all'interno della zona frisbee ma si espandono al di fuori della zona frisbee.....	3
2. Persone ed oggetti del gioco	3
2.1. COMBERS (o COMBOCATI). Giocatori in campo. Ogni squadra ne può schierare uno o più secondo la propria disponibilità e le dimensioni del campo di gioco. Le due squadre in campo DEVONO avere lo stesso numero di giocatori in campo. Il numero di sostituzioni deve essere concordato precedentemente all'inizio della partita.	3
2.2. ARBITRO. Obbligatorio se ci sono persone oltre i giocatori delle due squadre che giocano. Persona possibilmente scelta tra i giocatori di una terza squadra. Ha un potere limitato soltanto da questo regolamento. Si deve collocare a bordo piscina e al centro della zona piscina.	3
2.3. GIUDICI DI LINEA. Facoltativi. Si collocano tra la zona piscina e le zone combers. Devono essercene al massimo due, uno per ogni confine della zona piscina con le zone combers. Ogni giudice controlla la squadra accanto a lui e il frisbee quando è dal suo lato di campo. L'arbitro ha potere di veto su entrambi i giudici di linea.	3
2.4. FRISBEE. Può essere di qualsiasi materiale che garantisca spettacolo e gioco. Il frisbee trasparente e giallo di Claudio Bergamasco è "Frisbee ad honorem" del Gioco del Combo.	3
2.5. PISCINA. Elemento essenziale del gioco. Deve essere abbastanza grande e profonda per salvaguardare l'incolumità dei giocatori e per bagnare il pubblico con gli spostamenti d'acqua dovuti ai tuffi. 3	
2.6. PUBBLICO. Persone che possibilmente si dispongono nella zona piscina, che osservano le partite e interagiscono con i giocatori o l'arbitro secondo determinate regole.....	3
3. Scopo del gioco	3
3.1. Innervosire l'avversario.....	3
3.2. Tirare il frisbee in modo che cada nella zona frisbee avversaria.....	3
4. Svolgimento del gioco	3
4.1. Tutti i giocatori scelgono le dimensioni e le forme del campo di gioco.	3
4.2. I capitani delle squadre si presentano dall'arbitro per decidere "frisbee o campo". Con una moneta o con "pari o dispari" saranno decisi i campi da assegnare alle squadre e chi inizierà il gioco. 3	
4.3. Le squadre prenderanno posizione in campo e a discrezione dei capitani si potrà fare un riscaldamento di qualche minuto tra le squadre.....	3
4.4. La partita ha inizio quando l'arbitro ed entrambe le squadre sono al completo e pronte ai propri posti. 4	
4.5. La partita durerà il tempo necessario al raggiungimento della vittoria di una squadra e potrà essere interrotta per un tempo concordato per qualsiasi motivo.	4

4.6.	Appena una delle due squadre raggiunge metà del punteggio necessario alla vittoria si effettua il cambio campo.....	4
4.7.	Ad inizio partita e al termine di un'interruzione il primo tiro deve essere convalidato dall'arbitro.....	4
4.8.	Nel caso di infortunio o di momenti di distrazione dei ricevitori il gioco può essere fermato solo per decisione dell'arbitro.....	4
4.9.	Il frisbee non può essere tirato se il comber è a contatto con l'acqua.....	4
5.	Vittoria	4
5.1.	Per vincere una partita occorre raggiungere per primi i 20 punti e tutti i giocatori della squadra devono essere entrati in acqua DURANTE una CHIARA azione di gioco della partita stessa.	4
5.2.	Nel caso di parità 19 a 19 si vince solo superando di 2 punti i propri avversari.....	4
5.3.	Nel caso una squadra raggiunga per prima i 20 punti senza che tutti i suoi giocatori siano entrati in acqua DURANTE una CHIARA azione di gioco la partita prosegue fino a quando o tutti i giocatori di quella squadra cadono in acqua o la squadra avversaria raggiunge i 20 punti e ha tutti giocatori già caduti in acqua. Rimane valida sempre la regola che nel caso di parità 19 a 19 si vince solo superando di 2 punti i propri avversari.....	4
5.4.	L'arbitro può non convalidare un'entrata in acqua di un giocatore obbligandolo a ritentarla durante un'altra azione di gioco.	4
5.5.	La vittoria può essere raggiunta con un punteggio diverso da 20 se concordato dalle squadre....	4
6.	Punteggio	4
6.1.	1 punto guadagnato se il tiro è dentro la zona frisbee.	4
6.2.	1 punto alla squadra avversaria se tiro fuori dalla zona frisbee o non valido.	4
6.3.	1 punti alla squadra avversaria se il frisbee cade dalle mani o scivola durante la ricezione.	4
6.4.	2 punti se la ricezione avviene "in volo" e con atterraggio in acqua.	4
6.5.	1 punti alla squadra avversaria se la ricezione NON avviene "in volo" e si cade in acqua COL FRISBEE in mano. Un tuffo di questo tipo non viene considerato valido per raggiungere la vittoria.....	4
6.6.	Se un giocatore cade in acqua senza frisbee non varia il punteggio.....	4
6.7.	3 punti se la ricezione avviene "in volo", passaggio ad un proprio compagni "in volo" e caduta in acqua del primo che ha ricevuto il frisbee.....	5
6.8.	4 punti se la ricezione avviene in modalità COMBO: un giocatore SPINGE o TOCCA in modo CHIARO ed EVIDENTE il proprio compagno che riesce a ricevere il frisbee "in volo" cadendo poi in acqua.....	5
6.9.	Il passaggio deve essere eseguito "in volo" pena 1 punto assegnato alla squadra avversaria.....	5
6.10.	Eventuali proteste con l'arbitro possono IN CASI ESTREMI far perdere 1 punto alla squadra che protesta.....	5
7.	Modalità di gioco	5
7.1.	PARTITA SEMPLICE. Due squadre si scontrano in una singola partita.....	5
7.2.	MODALITA' "FUORI O DENTRO". Vengono sorteggiate a caso o tramite "conta" due squadre che giocano tra di loro e quella perdente verrà sostituita da un'altra squadra e così via. Si consiglia la vittoria a 15 punti.....	5
7.3.	MODALITA' TORNEO. Più squadre s'incontrano a gironi o scontri diretti o entrambi fino a decretare il vincitore. Si consiglia per la finale la vittoria a 25 punti.	5
7.4.	TEST. Si possono variare i campi di gioco adattando il più possibile le regole per testare delle varianti del gioco. I risultati dei test vanno discussi dal direttivo e integrati nel regolamento se ritenuti idonei. Le varianti possibili sono: campo di erba o di sabbia al posto della zona piscina, oppure piscina con forme diverse da quella del grafico.....	5
8.	Pubblico.....	5
8.1.	Il pubblico non può in alcun modo partecipare al gioco se non si trova all'interno della zona frisbee, in questo caso può diventare elemento attivo per un tiro valido.	5
8.2.	Nel caso una persona esterna al gioco interrompa o disturbi lo svolgimento della partita, deve essere buttata in acqua.	5

8.3. Il pubblico e SOLO il pubblico in caso di contestazioni contro le decisioni dell'arbitro possono buttarlo in acqua ed eleggerne un sostituto.....	5
8.4. Il pubblico può far ripetere per acclamazione un tiro.....	5
9. Terzo tempo	5
9.1. A fine partita i giocatori devono stringersi la mano.....	5
9.2. Spingere in acqua l'avversario a fine partita è l'unica forma di violenza accettata nel Gioco del Combo.....	5
9.3. A fine gioco (partita singola, fuori o dentro, torneo) è VIVAMENTE consigliato riunirsi tra i vari giocatori e il pubblico per festeggiare l'evento assieme.....	5
10. Proposte di modifica al regolamento	6
10.1. Passaggio obbligatorio durante la partita.....	6
10.2. Tiro alternato durante la partita.....	6
10.3. Se un giocatore è in acqua col frisbee passaggio obbligato prima di risalire.....	6
10.4. 1 punto tecnico (cartellino giallo) agli avversari per antisportività.....	6
10.5. 4 punti tecnici (cartellino rosso) agli avversari per antisportività.....	6
10.6. Perdita di 1 punto se si cade in acqua senza frisbee.....	6
10.7. La scaletta fa parte della zona frisbee. ???.....	6
10.8. Se una squadra non effettua tuffi durante la partita e perde, il pubblico può, per acclamazione, obbligarli a lanciarsi a partita conclusa. Pena la squalifica dal torneo o dal challenge.....	6
10.9. Alla partenza l'arbitro posiziona il frisbee al centro della piscina, al fischio dell'arbitro i combers si lanciano in piscina per recuperare il frisbee, devono tornare nella loro zona combers con o senza il frisbee. Chi ha il frisbee non può passarlo al proprio compagno ma deve risalire e tirarlo fuori dall'acqua. Non serve attendere l'arrivo dell'avversario senza frisbee. Il tuffo iniziale non vale come tuffo utile alla vittoria.....	6
10.10. Cambiare nome alle modalità di gioco: Partita Semplice: Quick Challenge Dentro o Fuori: Lastblood Challenge ??? Torneo: Super Combo Tournament	6
10.11. Cambiare nome al gioco: Gioco del Combo Play Combo Game Combo Frisbee Combo Pool Frisbee Combobombo Game.....	6
10.12. Proposta di formare un'associazione con nome ancora da definire. Istituire un presidente, un direttivo e agli associati. Logo.....	6
10.13. Proposta di: magliette di gioco, dimensioni e colore di frisbee regolamentare.....	6
10.14. Proposta di eliminare il 4.9 e il 6.5. Aggiungere "un giocatore si tuffa, afferra il frisbee in volo, e riesce a rilanciarlo facendo punto, 5 punti".....	6
10.15. In presenza di gesti atletici "notevoli" possono essere assegnati SOLO da parte dell'arbitro su suggerimento del pubblico 2 punti.....	6
10.16. Un tuffo che avviene al di fuori di una CHIARA azione di gioco fa guadagnare 1 punto agli avversari.....	6