

Sport di campo/Trekking

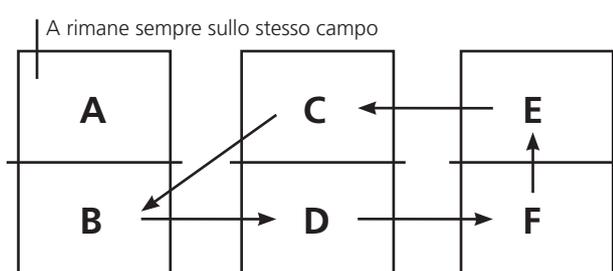
Forme di torneo

La scelta della giusta forma di torneo dà al blocco di sport una cornice divertente e interessante. Le competizioni appassionanti stimolano lo spirito sportivo e l'ambizione di bambini e giovani.

Torneo a rotazione

In questa forma di torneo ogni giocatore si incontra con tutti gli altri. La rotazione regolare permette anche incontri tra i più forti e i più deboli. Questa forma è adatta a fare il punto della situazione e a stabilire il livello di capacità.

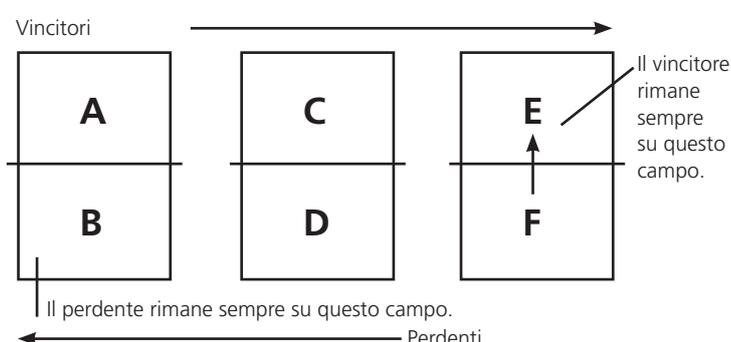
Si gioca a punti. Dopo un tempo prestabilito si inverte il senso della rotazione (senso antiorario), mentre una squadra resta sempre al suo posto affinché tutti abbiano modo di giocare contro tutti.



Torneo dei re e delle regine

Chi diventa re o regina? Chi è il miglior giocatore in campo? Non vi sono eliminazioni e alla fine la classifica è chiara. Lo svantaggio è che a volte si incontrano le stesse squadre.

Due squadre giocano a punti su un campo. Dopo l'incontro la squadra vincente avanza di un campo. La squadra perdente torna indietro di un campo. In caso di parità si gioca un altro punto. All'inizio del torneo è consigliabile fare in modo che i singoli giochi non siano troppo lunghi. Più tardi, quando s'incontrano i giocatori più forti, è possibile prolungarne la durata.



Tutti contro tutti

Ogni squadra incontra tutte le altre secondo un piano definito. Tutti giocano lo stesso numero di turni, non vi è eliminazione. Questa forma di torneo permette di ottenere la classifica più precisa.

I nomi vengono riportati su formulari predisposti. Ogni squadra riceve un numero. Una vittoria vale tre punti, un pareggio due punti e una sconfitta un punto. Alla fine si contano i punti e vince la squadra che ne ha totalizzati di più.

Piano del torneo per 6 squadre

	Terreno 1	Terreno 2	Terreno 3
1° turno	Squadra 1 contro 3	Squadra 2 contro 4	Squadra 5 contro 6
2° turno	Squadra 4 contro 6	Squadra 3 contro 5	Squadra 1 contro 2
3° turno	Squadra 3 contro 2	Squadra 1 contro 6	Squadra 4 contro 5
4° turno	Squadra 2 contro 5	Squadra 1 contro 4	Squadra 3 contro 6
5° turno	Squadra 1 contro 5	Squadra 2 contro 6	Squadra 3 contro 4

Vittoria: 3 punti, partite pareggiate: 2 punti, sconfitta: 1 punto

Torneo a estrazione

Prima di ogni turno si sorteggiano nuovi avversari. In questo modo con un po' di fortuna anche i giocatori più deboli hanno la possibilità di andare avanti. Con l'estrazione è possibile incontrare più di una volta lo stesso avversario.

Tutti i campi di gioco vengono numerati. Prima di ogni turno si tiene l'estrazione e ai partecipanti viene attribuito un campo di gioco. Una vittoria vale tre punti, un pareggio un punto. Vince chi totalizza più punti.

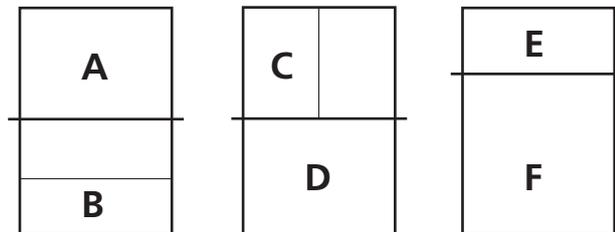
Torneo a estrazione		
Partite vinte:		2 punti
Partite pareggiate:		1 punto
Partite perse:		0 punti

Nome:	Rango:	
	Risultati	Punti
1° turno	:	
2° turno		
3° turno		
4° turno		
5° turno		
Differenze:	Totale:	

Torneo con handicap

L'handicap è un fattore che dovrebbe permettere di colmare le differenze di livello e permettere lo svolgimento di una gara divertente. Le squadre o i giocatori più forti ricevono un handicap, in modo da non poter dominare sugli altri. Se l'attribuzione dell'handicap è fatta bene, tutti hanno la possibilità di vincere. Le squadre più forti devono concentrarsi fin dall'inizio e non possono praticamente permettersi di sbagliare.

Vi sono diverse forme di handicap. I più deboli ricevono alcuni punti di vantaggio oppure ottengono punti che valgono doppio. Se la differenza di livello è eccessiva, la squadra più debole può perdere la gara nonostante il vantaggio. In tal caso è meglio colmare le differenze con regole tecniche o tattiche. La squadra più forte può ad esempio tirare solo con la mano debole, ha a disposizione uno o due colpi in meno o deve giocare su un campo più grande.



Esempio di campi di diverse dimensioni

Torneo con mix di giocatori

Questa forma doppio torneo è l'ideale per far conoscere i partecipanti e consente di mescolare bene i giocatori.

Si gioca a tempo, la squadra vincente avanza di un campo e si divide. La squadra perdente resta nel proprio campo e si divide a sua volta. Per il turno successivo si formano quindi nuove squadre.

