

CICLOTAPPO

ORATORIO SAN CARLO - MILANO

L'oratorio san Carlo di Milano mette a disposizione agli oratori una serie di piste di CICLOTAPPO realizzate in occasione dell'80° dell'Oratorio. Si tratta di un gioco semplice e per tutte le età.

REGOLAMENTO

Il gioco del ciclotappo, tradizionale gioco negli Oratori del dopoguerra, è un gioco ancora diffuso, esiste anche il campionato italiano.

Per il regolamento ne allegiamo uno stralcio estratto dal regolamento ufficiale che è possibile trovare

È possibile fare alcune modifiche al regolamento ufficiale e alla modalità di assegnazione del punteggio, per rendere il gioco più "facilmente giocabile" anche a chi non lo ha mai praticato.

LE 6 PISTE

Qui di seguito sono visibili i 6 tracciati delle piste e l'immagine del percorso.

I TAPPI CORONA PER GIOCARE

Ogni ragazzo dovrà procurarsi il suo tappo corona per partecipare alla gara.

**È POSSIBILE PRENOTARE LE PISTE
INVIANDO IL MODULO CHE TROVI
QUI IN FONDO AL LIBRETTO A:**

oratorio@nereoachilleo.it

graficafom@diocesi.milano.it

**PER IL PRESTITO VI CHIEDIAMO UN'OFFERTA
di euro 100**

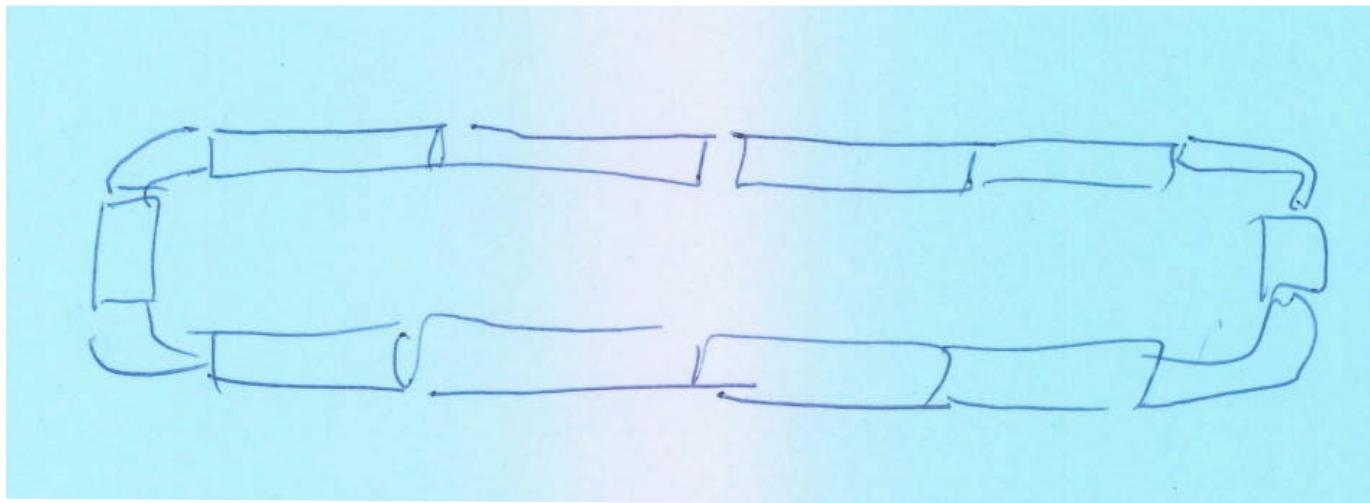


PARROCCHIA SS. MM. NEREO E ACHILLEO - Viale Argonne 56 20133 Milano - tel. 02.743479 • www.nereoachilleo.it

ORATORIO SAN CARLO

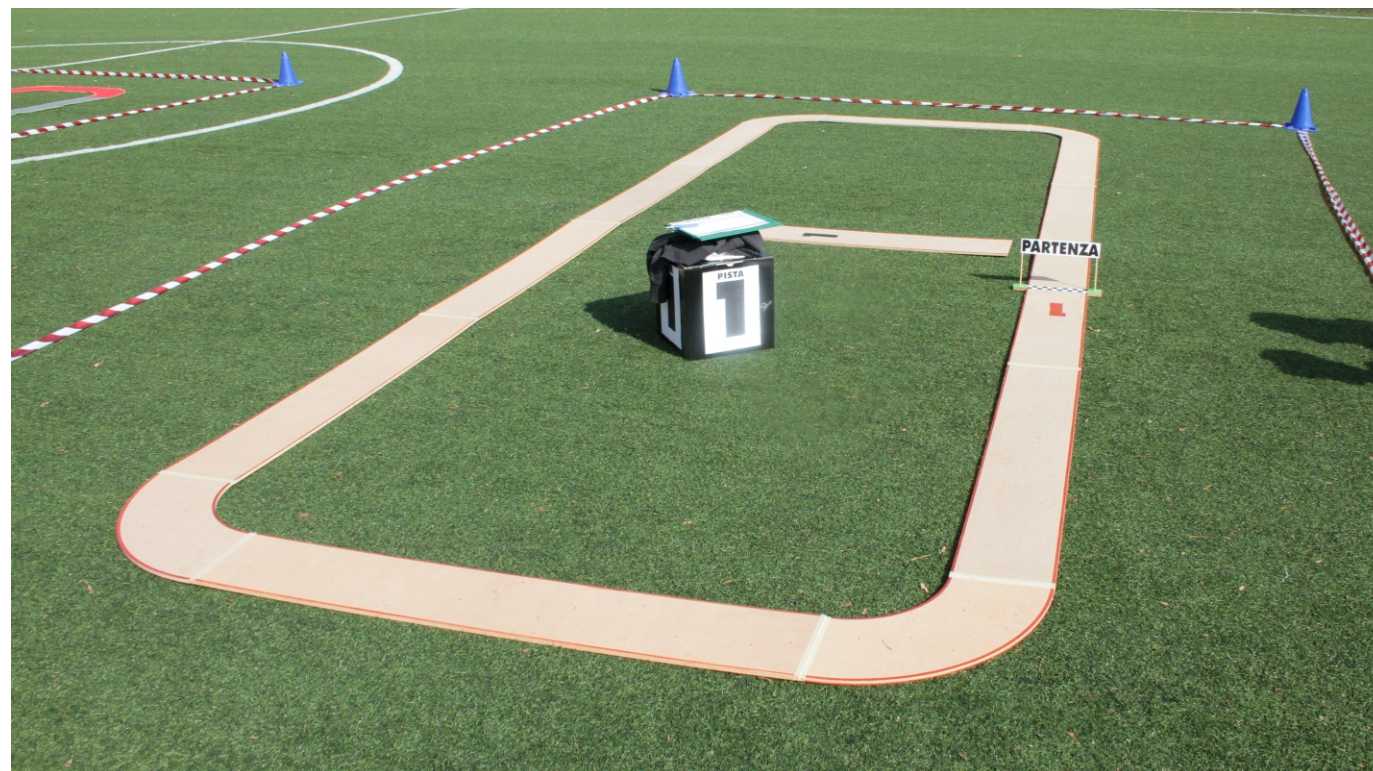
P. za S. Gerolamo 15 - 20133 Milano • tel-fax 02.747170 - www.nereoachilleo.it/oratorio - oratorio@nereoachilleo.it

Segreteria: dal lunedì al venerdì dalle ore 17.00 alle ore 18.00



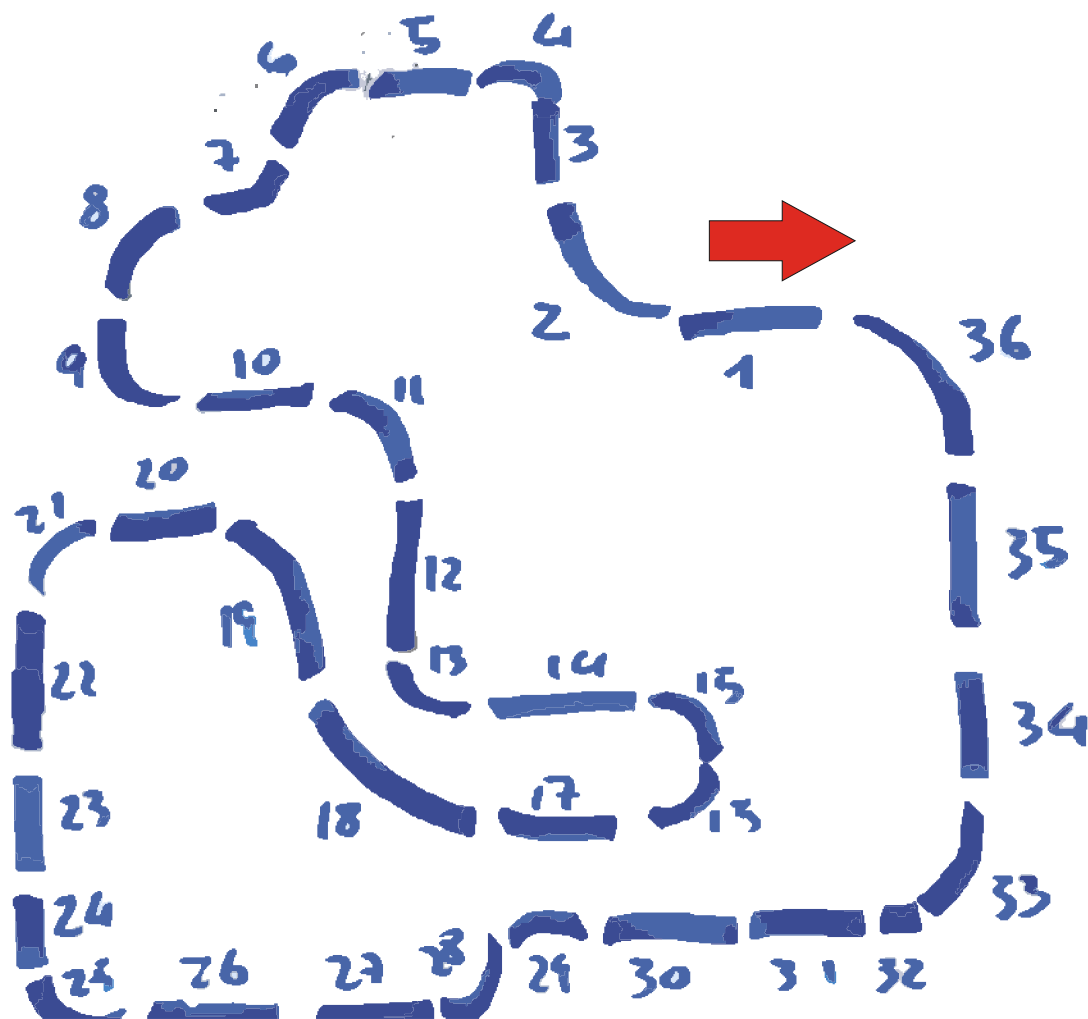
pista 1

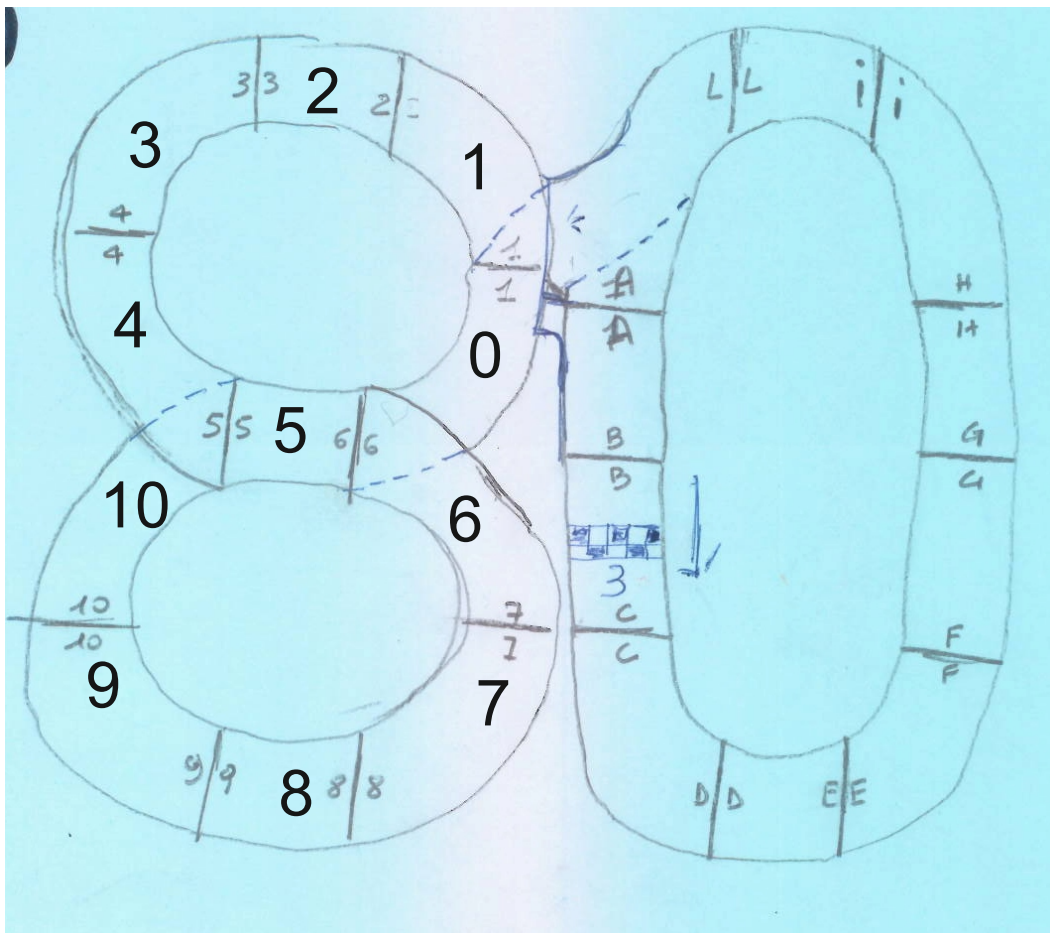
in pezzi di legno



pista 2

piastrelle in pvc





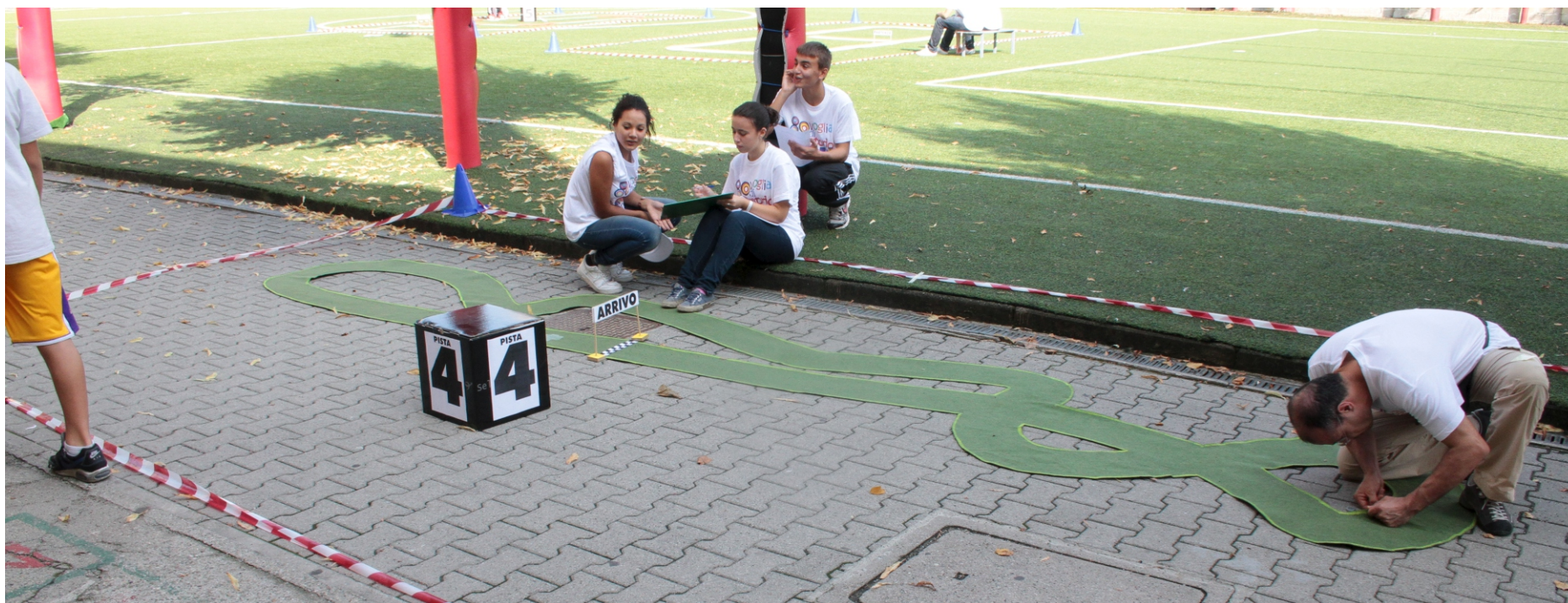
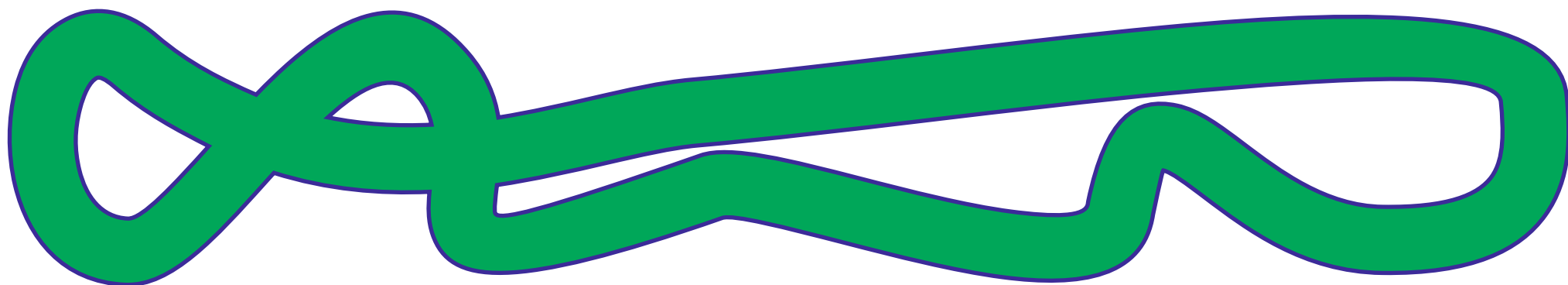
pista 3

pannelli di pvc a onda
formano un circuito
a forma di "80"

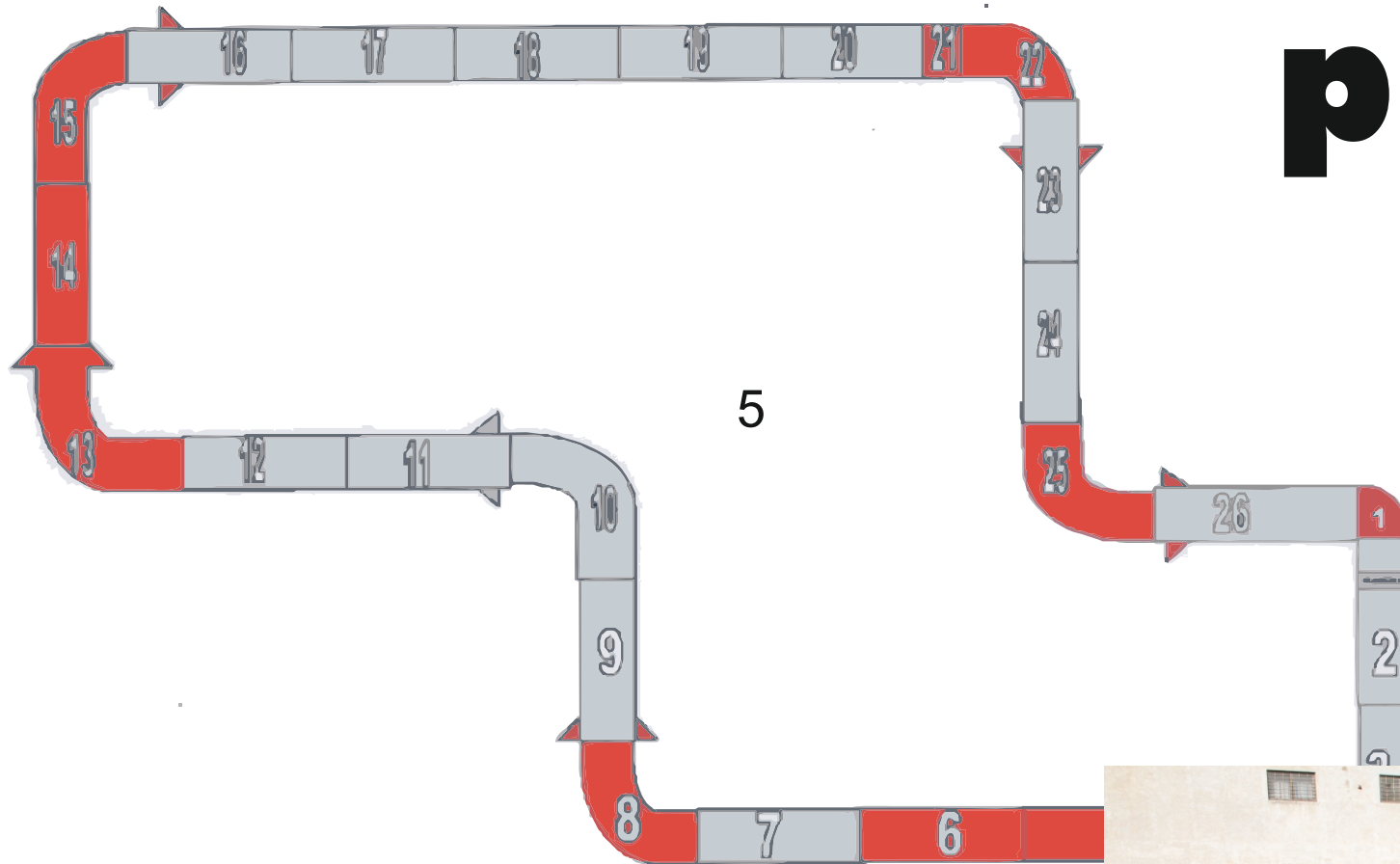


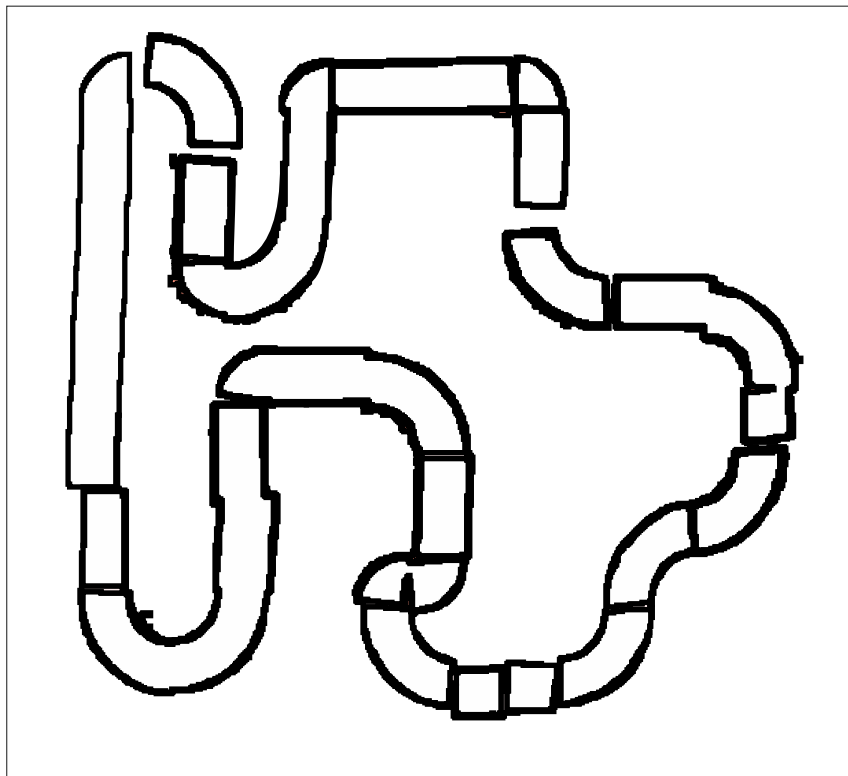
pista 4

pezzo unico in moquette



pista 5

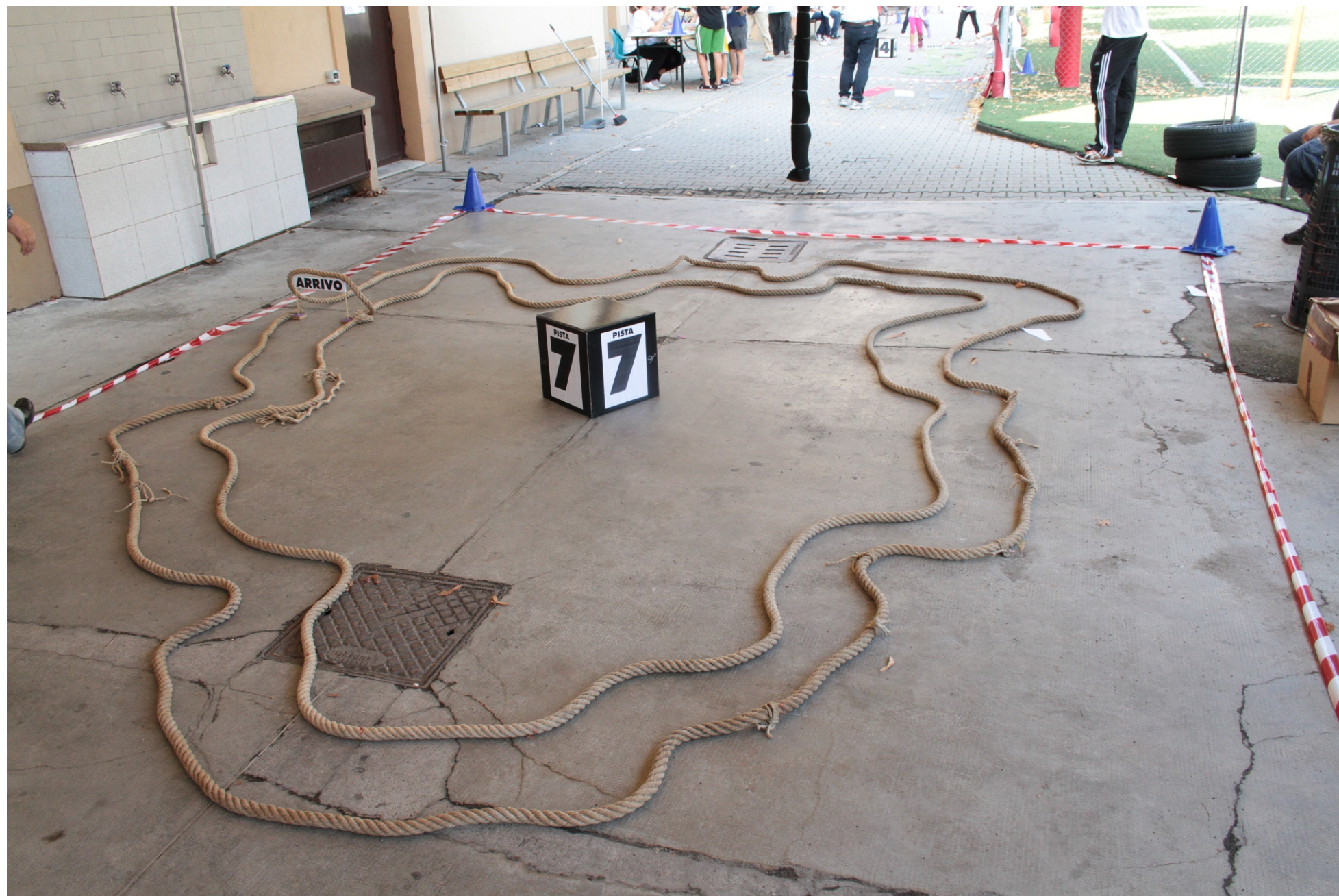




pista 6

disegnata su pvc
4 x 4 metri
con ostacoli
e tunnel





Su ogni pista il giudice annota il risultato di squadra

CICLOTAPPO

PISTA 1

SQUADRA	GARA 1	GARA 2	GARA 3	GARA 4	GARA 5	GARA 6	GARA 7	TOT.
AZZURRI								
VERDI								
ROSSI								
GIALLI								
BIANCHI								

CICLOTAPPO

PISTA

SQUADRA	GARA 1	GARA 2	GARA 3	GARA 4	GARA 5	GARA 6	GARA 7	TOT.
AZZURRI								
VERDI								
ROSSI								
GIALLI								
BIANCHI								

CICLOTAPPO ISCRIZIONI

SQUADRA	0-6 ANNI	7-9 ANNI	10-13 ANNI	14-17 ANNI	OVER 18	
AZZURRI						
VERDI						
ROSSI						
GIALLI						
BIANCHI						

Giuoco del Ciclotappo

Regolamento per competizioni ufficiali

Requisiti del giocatore: Età minima 9 anni

Requisiti del tappo : peso tollerato 3,5 gr. Diametro del tappo 3,0 cm

Le gare si svolgeranno con un tappo a corona all'interno del quale è obbligatorio sia presente l'immagine di un campione del ciclismo, su un percorso di linoleum, con ostacoli di varia natura, predisposto dall'O.G. le cui caratteristiche (tracciato, lunghezza, larghezza) rimarranno segrete fino alla mattina stessa della manifestazione. Ogni batteria sarà seguita da un arbitro il cui giudizio sarà insindacabile. I giocatori possono avvicinarsi al percorso solo al loro turno di tiro, che deve essere effettuato con la bicicletta, senza accompagnare il tappo e senza spostarlo dalla sua posizione. La bicicletta è la spinta che si esercita dal rilascio di un dito dopo aver esercitato una pressione contro un altro dito; la bicicletta è valida solo se effettuata con l'indice o il medio in opposizione al pollice o con il pollice in opposizione all'indice o al medio.

Partenza: l'ordine di partenza di ogni batteria verrà stabilito mediante estrazione dei tappi da un sacchetto

direttamente al momento della partenza. Il giocatore estratto, solo ed esclusivamente sul primo tiro, può posizionare il proprio tappo nel punto a lui più favorevole dietro la linea di partenza, da questo momento il tappo non può più essere sostituito.

Ordine di tiro: dopo la partenza dell'ultimo giocatore, l'ordine di tiro per ogni turno sarà dato dalla posizione dei tappi sul percorso, indipendentemente quindi dal fatto che ci si trovi in rettilineo o in curva.

Uscita di pista: in caso di "foratura", ossia se il tappo tocca o sorvola una parte di campo di gioco al di fuori del percorso, l'arbitro posizionerà il tappo all'esterno alla stessa altezza del punto di tiro in modo che non sia di ostacolo per i giocatori successivi. Al tiro seguente il giocatore che ha "forato" effettuerà il proprio turno, dopo che l'arbitro avrà collocato il tappo al centro del percorso esattamente all'altezza del tiro precedente.

Taglio di pista: valgono le stesse regole *Uscita di pista*.

Capovolgimento del tappo: non comporta nessuna penalità, sarà l'arbitro a rimettere nel giusto assetto il tappo stesso.

Incidente sul percorso: se un tappo scontra un altro tappo, ma entrambi rimangono entro il percorso di gara, non viene attribuita nessuna penalità ed ed entrambi rimangono nella nuova posizione; se invece un tappo, urtando un altro tappo o più tappi, ne provoca l'uscita di percorso, sarà compito dell'arbitro, oltre a dare un'ammonizione, applicare le regole dell'uscita al tappo urtante e a posizionare i tappi usciti al centro della pista all'altezza del punto da cui sono usciti.

Ordine di arrivo: l'ordine di arrivo è dato dalla successione dei passaggi dei tappi sulla linea di arrivo; perché sia considerato valido l'arrivo deve essere regolare il tiro, ossia il tappo deve fermarsi sul percorso, completamente oltre la linea d'arrivo-oltrepassando il traguardo, il tappo viene posto dall'arbitro nella classifica di gara. I fini della classifica finale, nel caso in cui un tappo prima di oltrepassare la linea d'arrivo, urti un altro tappo ancora in gara, facendo oltrepassare anche a quest'ultimo il traguardo, verrà comunque classificato davanti il tappo urtato.

L'arbitro può ammonire i giocatori durante la gara per comportamento scorretto (toccare il tappo non in fase di tiro, effettuare una bicicletta non regolare, provocare con un tiro la "foratura" di un altro tappo).

L'arbitro può inoltre squalificare i giocatori per somma di ammonizioni (tre) e per grave scorrettezza (comportamento disonesto mentre non si è in fase di tiro).

FIGCT
FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CICLO-TAPPO

i Tappetti

grette tollini scudellini
coperchini tappini lattine
coercetti sinalchi cimbani



storia, regole e figurine del

Ciclo-Tappo

prefazione di Vittorio Adorni

il GOLFO
i libelluli

Per approfondire e farsi un po' di idee sul gioco è certamente interessante e utile leggere il testo qui indicato

Per la prenotazione inviare questo modulo a
oratorio@nereoachilleo.it e a graficafom@diocesi.milano.it

SCHEDA
N. 2022/23

SCHEDA PRESTITO CICLOTAPPO

ORATORIO SAN CARLO - Milano

ORATORIO _____ PARROCCHIA _____

LOCALITÀ _____

IL SIG. _____ CELL. _____

CHIEDIAMO LE PISTE DEL CICLOTAPPO PER IL GIORNO : _____

Firma del responsabile dell'Oratorio per accettazione delle condizioni di prestito

SPAZIO A CURA DELL'ORGANIZZAZIONE DELL'ORATORIO SAN CARLO

RISPOSTA - CONFERMA DISPONIBILITÀ

**Con la presente L'ORATORIO SAN CARLO CONFERMA LA PRENOTAZIONE.
È POSSIBILE RITIRARE LE PISTE DEL CICLOTAPPO SOLO E UNICAMENTE IL**

**GIORNO MARTEDÌ _____ / _____ / _____ DALLE ORE 21.00 ALLE
ORE 22.00 PRESSO ORATORIO SAN CARLO PIAZZA SAN GEROLAMO 15
MILANO, INGRESSO DA CANCELLONE MARRONE CARRABILE IN VIA SAN
BENIGNO - TEL 02 74 71 70**

CHIEDERE DI _____ CELL. _____

IL MATERIALE ANDRÀ RIPORTATO TASSATIVAMENTE IL GIORNO

MARTEDÌ _____ / _____ / _____ dalle ore 21.00 alle ore 22.00

Il tipo di gioco che verrà prestato è in base alle disponibilità del momento.

DATA _____

ELENCO DELLE PISTE CONSEGNATE (barrare)

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| ☐ 1. | ☐ 4. |
| ☐ 2. | ☐ 5. |
| ☐ 3. | ☐ 6. |

☐ LASCIATA CAUZIONE DI EURO 100,00

☐ LASCIATA OFFERTA _____