

REGOLAMENTI SPECIALITA' "BORMIADI 2012"

ARRAMPICATA SPORTIVA

L'arrampicata sportiva si effettuerà presso la palestra indoor di S. Antonio Valfurva secondo il seguente **REGOLAMENTO TECNICO**.

- La gara si svolgerà con tre componenti per squadra che saliranno contemporaneamente sulle tre vie.
- **Le salite si svolgeranno in massima sicurezza e con la corda dal basso su tutti e tre gli itinerari di arrampica.**
- La via n.1 sarà indicativamente di difficoltà 5a/5b, la via n.2 sarà di difficoltà 6a, la via n.3 sarà di difficoltà 6b/6b+.
- Per tutte le salite verrà preso il tempo di salita di ogni concorrente e il tempo massimo per la prova sarà di 5 minuti.
- Se durante la salita un concorrente dovesse cadere avrà terminato la prova e verrà tenuto conto della presa (se tenuta o toccata) più alta raggiunta. Se quando vengono staccati tutti e due i piedi da terra, il concorrente dovesse cadere, avrà terminato la prova.
- Durante la salita il concorrente dovrà solamente usare gli appigli preposti e non usare, né con le mani né con i piedi, i rinvii, i moschettoni o i punti di assicurazione e neppure il bordo del pannello, altrimenti la prova sarà interrotta.
- Non ci sarà una dimostrazione sulle vie di salita.
- Se durante la salita ci fosse un inconveniente tecnico, ad esempio la rotazione o la rottura accidentale di un appiglio, il concorrente potrà ripetere la prova.
- I concorrenti che hanno effettuato la prova dovranno gentilmente lasciare la zona di arrampicata, questo per non creare affollamento inutile.
- Sarà messa a disposizione una zona apposita per le fasi di riscaldamento dei concorrenti un'ora prima della partenza della gara.
- Il materiale di arrampicata dovrà essere personale (**obbligatorio l'uso dell'imbragatura bassa e delle scarpette di arrampicata**); corde e materiale di assicurazione saranno messi a disposizione dall'organizzazione.
- La gara si svolgerà in ordine di partenza opposto rispetto a quello di classifica generale al giorno della gara.

Per la classifica verranno seguiti i seguenti criteri:

- Per la classifica che sarà a squadre verrà attuato un sistema a punteggio in funzione alla somma delle prese raggiunte (tenute e toccate) nelle tre vie di salite dai tre concorrenti componenti la squadra.
Attenzione: L'ultima presa delle vie d'arrampicata va tenuta e il tempo termina quando si aggancia la corda al moschettone della sosta in catena. (se si dovesse tenere il bordo del pannello superiore verrà data tenuta una presa in meno).
- In caso di parità con altre squadre, verrà tenuto conto del minor tempo totale impiegato dalla squadra stessa.
- Per ogni disposizione ci si atterrà al giudizio insindacabile del giudice di gara.

BOCCE

La specialità delle bocce viene disputata sugli appositi campi situati presso il centro sportivo di Bormio, il centro sportivo Rio Sciano ad Isolaccia, il centro sportivo di S. Lucia e il centro sportivo di Semogo.

Anche per questa specialità valgono le regole di federazione ed anche per questa specialità saranno presenti arbitri che valuteranno l'assegnazione dei punti.

Le partite ad eliminazione diretta termineranno al raggiungimento di 12 punti.

Alla specialità delle bocce vengono indicati 3 giocatori per squadra, i quali possono intercambiarsi.

Nelle semifinali e nella finalissima verrà applicato il regolamento della TERNA AD INSEGUIMENTO.

Ciascuna delle squadre che si qualificheranno per il turno di semifinale presenterà 3 giocatori, i quali saranno impegnati in partite individuali, a coppia e a terna effettuate nell'ordine e consecutivamente. Ciascuno dei 3 giocatori potrà disputare solo 2 partite per incontro.

Le due squadre impegnate nell'incontro effettueranno prima la partita individuale che si concluderà a punti 8 (eventuali punti in più non vengono assegnati).

A seguire verrà effettuato l'incontro a coppia che inizia, per la squadra in vantaggio a 8 punti e per la squadra perdente con il punteggio raggiunto nella competizione individuale. L'incontro a coppia termina a punti 16 (eventuali punti in più non vengono assegnati).

Infine le due squadre si affronteranno nell'incontro a terna che inizierà, per la squadra in vantaggio a 16 punti e per la squadra perdente con il punteggio raggiunto al termine dell'incontro a coppia. La squadra che per prima raggiungerà 24 punti si aggiudicherà la partita (e nel caso della semifinale, si qualificherà per la finalissima).

CALCIO

Il torneo di calcio (calcetto) viene effettuato sui campi sportivi di Bormio, Isolaccia e Semogo Valdidentro, Valdisotto e sul campo dell'oratorio di Bormio.

Il primo turno verrà effettuato contemporaneamente nei campi sportivi di Bormio, Isolaccia e Semogo Valdidentro, Valdisotto e nel campo in sintetico dell'oratorio di Bormio, ed il secondo turno verrà effettuato contemporaneamente nei campi sportivi di Bormio e di Valdidentro.

Le semifinali e la finale verranno disputate nel campo in sintetico dell'oratorio di Bormio.

Le squadre dovranno essere formate da sei elementi, i cambi saranno liberi, comunque da effettuarsi sempre a gioco fermo.

La formula è a eliminazione diretta. In caso di parità, al termine degli incontri verranno calciati 3 (tre) calci di rigore per squadra, in caso di ulteriore parità si procederà ad oltranza.

Le partite avranno durata di 15 minuti per tempo.

La rimessa laterale dovrà essere effettuata con i piedi. La rimessa in gioco del portiere è da effettuarsi con le mani.

Non è permessa l'entrata in scivolata, previa l'ammonizione o, a discrezione dell'arbitro, l'espulsione.

RICORDIAMO CHE NEL GIOCO DEL CALCETTO IL CONTATTO FISICO E' CONSIDERATO FALLO.

Sul terreno di gioco potranno sostare solo i giocatori impegnati nella partita in corso e le eventuali riserve.

Gli spettatori potranno assistere agli incontri dalle tribune, per evitare spiacevoli inconvenienti tra spettatori, giocatori ed arbitri durante le partite.

AMMONIZIONE.....Euro 5,00 (La doppia ammonizione comporta la squalifica per una gara)

ESPULSIONE.....Euro 10,00 (L'espulsione comporta la squalifica per una gara, salvo maggiori inasprimenti della sanzione)

CAMPESTRE

La specialità di corsa campestre viene disputata su percorso segnalato di circa 5 km di lunghezza a cui possono partecipare tutti i componenti di ogni squadra. Per la classifica verranno considerati i 12 migliori tempi di ogni squadra. Novità dell'edizione 2012 è l'effettuazione della prova a Livigno, su un percorso che verrà successivamente indicato.

Non sono ammesse deviazioni dal percorso (pena la squalifica).

Le squadre che presenteranno tutti e 16 i concorrenti in partenza e regolarmente classificati all'arrivo, avranno diritto ad un bonus di 200 punti. Con 15 concorrenti all'arrivo il bonus sarà di 150 punti; con 14 concorrenti all'arrivo il bonus sarà di 100 punti e con 13 concorrenti le squadre avranno diritto ad un bonus di 50 punti.

CICLISMO

La specialità di ciclismo viene disputata sul percorso da Bormio alla località Bormio 2000. La partenza al lancio di tutti concorrenti punzonati è prevista in zona funivia, l'arrivo a Bormio 2000, per circa km. 9. Per ogni squadra possono partecipare 8 concorrenti (che ovviamente portano i relativi punteggi assegnati in base all'ordine di arrivo). Per favorire la fase di partenza, ciascuna squadra potrà indicare n. 3 concorrenti che prenderanno posizione, previa punzonatura, nella prima griglia; i rimanenti concorrenti verranno punzonati e posizionati nella griglia successiva.

Dopo l'operazione di punzonatura i concorrenti non potranno più uscire dalle griglie di partenza.

I concorrenti non punzonati non potranno essere inseriti nella classifica finale.

L'arrivo è previsto a Bormio 2000; 100 metri prima dell'arrivo verrà indicata la zona dove i concorrenti non potranno più superarsi e dove si incoloneranno nel tunnel di sfilamento.

Le squadre che presenteranno 12 concorrenti in partenza e regolarmente classificati all'arrivo, avranno diritto ad un bonus di 200 punti. Con 11 concorrenti all'arrivo bonus di 150 punti; con 10 concorrenti all'arrivo bonus di 100 punti e con 9 concorrenti le squadre avranno diritto ad un bonus di 50 punti. **L'USO DEL CASCO È OBBLIGATORIO.**

CICLISMO new

La specialità di ciclismo viene disputata per questa edizione 2012 con la formula di cronometro a squadre.

Il percorso della prova a cronometro prevede la partenza in pista bassa di Valdisotto, all'altezza dei pozzi di S. Antonio, la risalita di Aquilone e della strada provinciale esterna all'abitato di Cepina, il passaggio in località Capitania e dopo la deviazione in zona artigianale di Valdisotto, la risalita della strada dell'Alute e l'arrivo in zona partenza cabinovia per Bormio 2000. Per ogni squadra possono partecipare al massimo n. 9 concorrenti e il tempo finale viene preso sul 6° concorrente all'arrivo.

La partenza, prevista alle ore 10,00 di domenica 7 ottobre 2012 (ritrovo alle ore 09,30), verrà data con ordine inverso della classifica generale aggiornata alla prova di salita con i bastoni e con intervallo di 2 minuti da una squadra all'altra.

Si raccomanda la massima puntualità.

L'USO DEL CASCO È OBBLIGATORIO.

GIMKANA GROSINA

La gimkana grosina ritorna all'edizione 2012 delle Bormiadi, prende il posto della gimkana bormina e viene effettuata nel centro storico di Grosio.

Le modalità di effettuazione della prova verranno comunicate alcuni giorni prima, in quanto le stesse devono ancora essere attentamente valutate dal comitato organizzatore.

GOLF

Il golf come già nella prima edizione dello scorso anno viene effettuato al Golf Club la Fornace di Bormio.

Partecipano 2 giocatori per squadra.

Un giocatore a scelta partirà dall'apposita area di partenza e continuerà il gioco fino a che la palla non raggiungerà il putting green. Una volta raggiunto il putting green, subentrerà l'altro giocatore che giocherà la palla fino ad averla imbucata.

La buca sarà conclusa quando la palla sarà all'interno della buca.

Vincerà la coppia che concluderà la buca nel minor numero di colpi.

Verranno applicate le seguenti penalità:

- il giocatore che finirà in bunker (ostacolo di sabbia), piazzerà la sua palla fuori dall'ostacolo nell'area apposita e conterà 1 colpo di penalità

- il giocatore che terminerà fuori dai limiti del campo rimpiazzerà la palla nel punto dove ha giocato l'ultimo colpo e giocherà la palla contando 2 colpi di penalità.

Verrà applicato il seguente bonus:

- il giocatore che dovesse imbucare da fuori del putting green avrà un bonus di 1 colpo da sottrarre al risultato finale della buca.

LANCIO DEL PESO

La specialità del lancio del peso viene disputata presso il campo sportivo comunale di Sondalo. A questa prova sono ammessi 2 concorrenti per squadra: la prova verrà effettuata con il criterio di un solo lancio a testa e somma delle misure ottenute dai 2 concorrenti.

Nell'eventualità che il lancio effettuato risultasse nullo, viene data la possibilità di riprovare subito un secondo lancio di riserva (dovesse risultare nullo anche il secondo lancio, il concorrente non porterà nessun punteggio alla sua squadra). I lanci verranno effettuati da un'apposita pedana circolare.

I concorrenti non possono uscire con i piedi dal limite della pedana finché l'attrezzo non abbia toccato terra, pena l'annullamento del lancio. Per la regolarità del lancio, l'attrezzo deve essere inoltre posizionato prima del lancio stesso tra la spalla ed il collo del concorrente.

NUOTO

La prova di nuoto, che viene effettuata presso la piscina delle Terme Bormiesi, prevede la partecipazione di 4 concorrenti per squadra.

La specialità viene effettuata in più fasi con il criterio delle batterie. Nelle fasi eliminatorie si effettuano n° 6 batterie (n. 4 batterie da 5 squadre e n. 2 batterie da 6 squadre). Passano alla fase successiva la 1^a squadra classificata di ogni singola batteria più i 6 migliori tempi (totale n° 12 squadre).

Le squadre eliminate verranno classificate dal 13° al 32° posto in ordine di tempo.

Vengono poi effettuate n° 2 semifinali (n° 6 squadre per batteria a sorteggio), passano alla finale (n° 6 squadre) la prima squadra classificata di ogni batteria più i migliori 4 tempi.

Le squadre eliminate in questa fase verranno classificate dal 7° al 12° posto in ordine di tempo.

DISTANZA : mt 50 andata/ritorno per ogni frazionista;

STILI DI NUOTO:

Fasi eliminatorie: ogni concorrente potrà praticare qualsiasi stile;

Semifinali: il primo frazionista dovrà nuotare a dorso, il secondo frazionista a delfino, il terzo frazionista a rana, il quarto frazionista a stile libero.

Finali: il primo frazionista dovrà nuotare a dorso, il secondo frazionista a delfino, il terzo frazionista a rana, il quarto frazionista a stile libero;

- Stile dorso:** partenza in acqua, schiena rivolta verso l'acqua e faccia in alto
- Delfino:** alla virata è obbligatorio toccare il bordo con entrambe le mani.
- Rana:** movimento braccia e gambe in simultanea (no movimento alternato) alla virata è obbligatorio toccare il bordo con entrambe le mani.
- Stile libero:**

PENALITA' :

- cambio frazione non regolare + 5 secondi;
- cambio stile durante lo svolgimento degli stili obbligatori + 10 secondi;
- Nel caso di infrazioni ripetute o gravi la squadra verrà squalificata. Alla squadra squalificata verrà assegnata l'ultima posizione di quella fase (nel caso che due squadre verranno squalificate nella stessa batteria, per la classifica verrà considerato il tempo della batteria di qualificazione o della semifinale).
- Tocco della virata a rana solo con una mano + 5 secondi

I giudici addetti al controllo del cambio saranno i cronometristi, i giudici addetti al controllo dello stile di nuoto saranno i responsabili della piscina.

PARTENZA

Ogni concorrente deve partire dal bordo rialzato della vasca con esclusione del frazionista del dorso che partirà in acqua.

PALLAVOLO

Il torneo di pallavolo è effettuato con la formula dell'eliminazione diretta. Ogni incontro della prima, seconda, terza fase e delle semifinali si disputerà al meglio dei 3 set con la formula al tie-break (primi 2 set al 25 e terzo set al 15 con vincolo dei due punti di scarto). Durante l'incontro si potranno effettuare un numero illimitato di cambi di giocatori. La finale si disputerà al meglio dei 5 set con la formula tie-break. Per tutto quanto non contemplato sopra vige il regolamento F.I.P.A.V.

PATTINAGGIO SU GHIACCIO

La prova di pattinaggio su ghiaccio si svolgerà con la formula di staffetta. Ogni squadra sarà composta da 6 concorrenti ed ognuno di loro dovrà compiere 2 giri di pista, effettuando il cambio in una zona della pista appositamente segnalata, toccando il compagno (nel caso di cambio irregolare o di passaggio all'interno dei picchetti che delimitano il tracciato di gara, verrà applicata una penalità di 20 secondi). La partenza verrà data dallo starter tramite pistola o fischietto. Il suono del fischietto o pistola sarà preceduto dai seguenti ordini impartiti dallo starter: "AI VOSTRI POSTI" – "PRONTI". Ogni concorrente è libero di impiegare il materiale (pattino) che ritiene più opportuno. **L'USO DEL CASCO È OBBLIGATORIO.** L'organizzazione fornirà il materiale necessario ai partecipanti che ne saranno sprovvisti. Gli abbinamenti delle varie batterie saranno ottenuti mediante sorteggio. Si effettueranno le qualificazioni ad eliminazione diretta con 32 squadre, 8 batterie da 4 squadre (passa il turno la prima squadra di ogni batteria e i quattro migliori tempi delle squadre escluse). Rimangono 12 squadre che partecipano alla fase di semifinale - 3 batterie da quattro squadre - con abbinamento a sorteggio, passa il turno la prima squadra di ogni batteria più il miglior tempo delle squadre escluse. Rimangono quattro squadre che effettuano la finale. La classifica dal 13° al 32° posto (squadre eliminate alle qualificazioni) dal 5° al 12° posto (squadre eliminate alla fase di semifinale), verrà stilata in base ai tempi.

La classifica dal 1° al 4° posto verrà stilata in base alla posizione di arrivo.

Per le squadre che passano il primo turno ed i successivi turni non sono ammesse sostituzioni dei concorrenti precedentemente iscritti (salvo casi di infortunio).

Per motivi organizzativi nella zona compresa tra gli spogliatoi e la pista potranno sostare solamente i partecipanti alla prova. Gli spettatori dovranno obbligatoriamente utilizzare le tribune. Nella zona di giura e cronometraggio potranno entrare e sostare solamente i giudici e i cronometristi.

QUIZZONE QUIZZAMI

La prova del quizzone, effettuata per la prima volta nell'edizione dell'anno 2011, viene riproposta anche quest'anno presso la struttura polifunzionale di Plaza Placheda a Livigno.

Prevede la partecipazione di n. 6 concorrenti per squadra, i quali dovranno cimentarsi in una prova di cultura generale. Verranno utilizzate le apposite pulsantiere.

La classifica verrà definita dal punteggio raggiunto da ciascuna delle squadre partecipanti.

Il funzionamento del gioco verrà spiegato la sera stessa della prova.

ROLLER

La prova di roller o pattini a rotelle viene effettuata a Bormio sulla ciclabile posta in fregio al fiume Frodolgo, nel tratto compreso tra l'albergo Vallecetta e il Meublè Sport, per una lunghezza di circa km 1,000.

Partecipano 4 concorrenti per squadra. Ciascun partecipante dovrà provvedere a dotarsi di apposite protezioni (ginocchiere-guanti-gomitiera) che tengano conto del proprio livello. Nell'effettuazione della prova i 4 concorrenti potranno aiutarsi reciprocamente (è ammesso la spinta da dietro tra i concorrenti delle singole squadre).

Si raccomanda di prestare la massima attenzione nell'affrontare la prova. **L'USO DEL CASCO È OBBLIGATORIO.**

SALITA CON I BASTONI

La specialità della salita con i bastoni viene effettuata sulla parte finale della pista Stelvio a Bormio, con la classica salita fino alla località Ciuk di Valdisotto.

Partecipano n. 10 concorrenti per squadra, suddivisi in due gruppi di 5 concorrenti ciascuno. Il primo gruppo partecipa alla prova di velocità, il secondo partecipa alla prova di tempo segreto.

In ciascun gruppo di 5 concorrenti (sia esso di prova di velocità o di prova di tempo segreto, uno dei cinque concorrenti è obbligato ad indossare un frontalino).

La gara prevede la partenza in linea di tutte le 32 squadre di tempo segreto e a seguire dopo un intervallo di tempo di circa 30 minuti, la partenza in linea di tutte le 32 squadre di velocità.

I cinque concorrenti sono obbligati a legarsi in cordata e presentarsi quindi tutti assieme al traguardo: il concorrente n. 1 dovrà indossare il pettorale, mentre il tempo finale verrà preso sul quinto concorrente.

Verranno successivamente stilate le due classifiche di tempo segreto e di velocità. Metà del punteggio verrà assegnato dalla posizione ottenuta nella classifica di tempo segreto; l'altra metà dalla posizione ottenuta nella classifica di tempo velocità.

Le modalità di redazione della classifica di tempo segreto sono simili a quelle praticate nelle edizioni passate.

terra deve essere effettuato su un piede solo (non è ammessa lo stacco a piedi uniti).

STAFFETTA 2012

La staffetta 2012 non è una novità in quanto riprende le modalità di svolgimento della staffetta 2009.

Viene effettuata nel centro fondo di Valdidentro e prevede differenti specialità per ciascuna frazione della staffetta.

Il regolamento prevede nell'ordine:

- prima frazione di TIRO CON L'ARCO effettuata da 1 concorrente (che dovrà raggiungere di corsa la zona di tiro, effettuare due tentativi per centrare il bersaglio, affrontare un giro di penalità nel caso in cui non centra il bersaglio e nuovamente di corsa raggiungere la zona cambio)
- seconda frazione di MTB effettuata da 5 concorrenti - con tempo e cambio presi sul quarto concorrente (quindi a scelta una squadra può presentare al via della frazione di MTB anche solo 4 concorrenti)
- terza frazione di SKI ROLL effettuata da 2 concorrenti (con ski roll a tecnica libera o classica a scelta dei concorrenti)
- quarta frazione di CORSA effettuata da 3 concorrenti

La partenza, prevista alle ore 09,45 di domenica 21 ottobre 2012 (ritrovo alle ore 09,00), verrà data con ordine inverso della classifica generale aggiornata alla prova di bocce e con intervallo di 4 minuti da una squadra all'altra.

Si raccomanda la massima puntualità.

STAFFETTA DI CORSA

La staffetta di corsa viene disputata nel centro storico di Bormio. Partecipano 12 concorrenti per squadra col criterio della staffetta.

La partenza dei primi frazionisti di ogni squadra avviene in linea da piazza del Kuerc. Il percorso per il primo frazionista prevede il passaggio da via De Simoni, via Dante, piazza San Vitale, piazza del Kuerc e cambio prima di immettersi su via De Simoni. L'ultimo frazionista terminerà la staffetta all'arrivo in piazza del Kuerc. È obbligatoria la partecipazione di 12 frazionisti per squadra e un singolo frazionista non può effettuare più di una frazione, pena la squalifica della squadra.

STAFFETTA VELOCE

La staffetta veloce 4x100-4x400 viene effettuata come la scorsa edizione sulla pista di atletica di Sondalo.

Le squadre potranno iscrivere 6 concorrenti (2 concorrenti potranno essere impiegati quali riserve oppure giostrati a scelta dalle squadre).

La specialità viene effettuata in più fasi con il criterio delle batterie. Ciascuna squadra effettua la staffetta nella propria corsia. Nelle fasi eliminatorie si effettuano n° 6 batterie. Passano alla fase successiva la 1ª squadra classificata di ogni singola batteria più i 6 migliori tempi (totale n° 12 squadre).

Le squadre eliminate verranno classificate dal 13° al 30° posto in ordine di tempo.

Vengono poi effettuate n° 2 semifinali (n° 6 squadre per batteria a sorteggio), passano alla finale (n° 6 squadre) le prime 2 squadre classificate di ogni batteria più i migliori 2 tempi.

Le squadre eliminate in questa fase verranno classificate dal 7° al 12° posto in ordine di tempo.

La finale a 6 squadre verrà effettuata nella specialità della 4x400 metri: il primo frazionista effettuerà il giro di pista nella propria corsia. Il cambio con passaggio del testimone al secondo frazionista verrà effettuato nelle apposite zone situate su ciascuna corsia: successivamente i concorrenti si porteranno alla corda e i due cambi successivi verranno effettuati per tutte le 6 squadre finaliste sulla linea di arrivo.

Nel caso di cambio testimone errato (superamento della zona cambio) verrà sommata al tempo realizzato una penalità di 3 secondi. Tale penalità verrà sommata anche nel caso di invasione di corsia.

Se dopo aver effettuato il cambio, il concorrente che ha terminato la sua frazione si porta all'interno o all'esterno e va ad intralciare il concorrente dell'altra squadra che sopraggiunge da dietro, porterà alla squalifica della propria squadra.

La squadra danneggiata potrà ripetere la prova.

Per evitare possibili squalifiche si suggerisce ai concorrenti che hanno consegnato il testimone di proseguire la decelerazione sempre nella propria corsia

Nel caso in cui il testimone dovesse cadere a terra, potrà essere raccolto per il completamento della prova.

TIRO ALLA FUNE

La specialità di tiro alla fune viene disputata su asfalto sotto la struttura ad archi, situata nella zona del centro sportivo di Bormio. Prevede la partecipazione di massimo 12 (o 10 da verificare) concorrenti per squadra e consiste in una gara ad eliminazione. Passa al turno successivo la squadra che vince due prove. I concorrenti sono obbligati ad indossare scarpe da ginnastica; non è ammesso l'utilizzo di scarponcini o scarpe da trekking e nemmeno l'utilizzo di guanti.

Le semifinali e la finale, tempo permettendo, verranno disputate nella piazzola di tiro del biathlon al centro fondo di Valdidentro nel pomeriggio dopo la prova di STAFFETTA 2012.

N.B.: In caso di contestazioni o reclami formalmente presentati, la giuria si riserva di valutare e prendere decisioni anche successivamente al termine della prova contestata ed all'ufficializzazione delle classifiche (che in questo caso verranno dichiarate officiose ed eventualmente modificate entro le 12 ore successive)

L'organizzazione raccomanda a tutti i partecipanti alle Bormiadi 2011 di attenersi ai regolamenti delle diverse specialità e di rispettare gli orari di ritrovo ed inizio delle gare. Raccomanda altresì una partecipazione improntata alla massima correttezza e sportività e l'utilizzo delle maglie assegnate a ciascuna squadra.

Si esonera infine da qualsiasi responsabilità per eventuali danni a cose o a persone durante lo svolgimento delle gare.