



AGRAMIJADA

REGOLE

AGRAMIJADA 2025

13/6/ - 15/6/2025

Banja Vrućica, Bosnia ed Erzegovina

CALENDARIO DELLE PARTITE FINALI PER CIASCUN SPORT

17.30 PAINTBALL TIRO CON L'ARCO

17.30 BOCCE

17.30 TENNIS - misto

18.00 TIRO ALLA FUNE

18.00 PALLAVOLO

18.15 BADMINTON

18.20 CALCIO

CALCIO

UOMINI



ADRIATIC RH

EUROHERC BIH

10.00

EUROHERC RH

AGRAM LIFE

11.00

ADRIATIC BIH

ADRIATIC IT

12.00

EUROHERC AT

AGRAM TIS

13.00

15.30

16.30

18.20

No. di giocatori iscritti: 9 (8 + portiere)

No. di giocatori in campo: 6

Durata della partita: 2 x 15 minuti, intervallo di 10 minuti

Sostituzioni concesse: illimitate durante l'intero incontro

Vincitore dell'incontro: in caso di parità si passerà all'esecuzione di 3 calci di rigore, alternandosi fino alla rete decisiva

BOCCE

UOMINI



EUROHERC AT
EUROHERC RH

10.00

ADRIATIC IT
AGRAM LIFE

11.00

AGRAM TIS
ADRIATIC BIH

12.00

ADRIATIC RH
EUROHERC BiH

13.00

15.30

17.30

16.30

No. di giocatori iscritti: 4

No. di giocatori partecipanti all'incontro: 4

Vincitore dell'incontro: la squadra che per prima si aggiudicherà 16 punti

Durata: max 60 min

TENIS

MISTO



AGRAM TIS
ADRIATIC RH

10.00

EUROHERC AT
ADRIATIC BIH

11.00

ADRIATIC IT
EUROHERC RH

12.00

AGRAM LIFE
EUROHERC BIH

13.00

15.30

16.30

17.30

No. di giocatori iscritti: 3 (2 + una riserva)

Modalità di gioco: Durante il set i punti vengono conteggiati 1, 2, 3, ecc. La prima coppia che segnerà 10 punti con un distacco di due vincerà il set. Se il risultato sarà di 9:9, il gioco continuerà fino a raggiungere una differenza di due punti.

Vincitore dell'incontro: Una coppia deve vincere due set per aggiudicarsi la partita. Se il risultato sarà di 1:1 nei set, si giocherà il terzo set decisivo fino a 7 punti con un distacco di due punti.

PAINTBALL TIRO CON L'ARCO



EUROHERC BIH

AGRAM TIS

10.00

ADRIATIC BIH

EUROHERC RH

11.00

ADRIATIC IT

AGRAM LIFE

12.00

EUROHERC AT

ADRIATIC RH

13.00

15.30

17.30

16.30

No. di giocatori iscritti: 4 concorrenti per ciascuna squadra

Luogo: prato vicino alla sorgente d'acqua minerale

Modalità di gioco: Una alla volta, ciascuna squadra ha a disposizione 20 tentativi per colpire il bersaglio. Partecipano tutti e 4 i concorrenti di ciascuna squadra (5 palline per partecipante). La squadra deve avere almeno un membro di sesso femminile.

Vincitore dell'incontro: La squadra che vincerà il maggior numero di "round"/punti sarà la migliore. Le squadre saranno classificate dalla migliore alla peggiore, ottenendo rispettivamente un punteggio da 8 a 1. Nel caso in cui le prime tre squadre abbiano totalizzato lo stesso numero di punti, queste ripeteranno il tiro dalla distanza maggiore.

PALLAVOLO

DONNE



No. di giocatrici iscritte: 5

No. di giocatrici in campo: 4

Cambi concessi: illimitati per tutta la partita

No. di punti per partita: 15 (due punti di differenza obbligatori)

Vincitrici della partita: la squadra che si aggiudicherà 2 set

BADMINTON

DONNE



AGRAM LIFE

ADRIATIC RH

10.00

EUROHERC AT

ADRIATIC BIH

11.00

EUROHERC BIH

AGRAM TIS

12.00

ADRIATIC IT

EUROHERC RH

13.00

15.30

16.30

18.15

No. di giocatrici iscritte: 3 (2 + una riserva)

Modalità di gioco: doppio

La partita si svolge al meglio di due giochi. Il gioco è vinto dalla parte che per prima raggiunge 21 punti, eccetto nel caso in cui il punteggio sia di 20:20. In questo caso, la parte che per prima realizzerà due punti consecutivi si aggiudicherà il gioco. La parte che vince uno scambio aggiunge un punto al proprio punteggio.

Se il punteggio è di 29:29 vincerà il gioco la parte che per prima segnerà il 30° punto. La parte che ha vinto il gioco serve per prima nel gioco successivo.

Vincitrici dell'incontro: la squadra che ha vinto due giochi o, per le partite di un solo gioco, la parte che per prima avrà segnato 11 punti.

TIRO ALLA FUNE

UOMINI



EUROHERC BIH

AGRAM LIFE

10.30

ADRIATIC RH

EUROHERC RH

11.30

EUROHERC AT

AGRAM TIS

12.30

ADRIATIC IT

ADRIATIC BIH

13.30

16.00

18.00

17.00

No. di giocatori iscritti: 8

No. di giocatori partecipanti all'incontro: 7

Vincitore dell'incontro: la squadra che riuscirà a tirare gli avversari nel proprio campo 2 volte

ATTIVITÀ LIBERE



GIOCHI A TERRA

Inizio alle ore 11 (prato di fronte ai campi)

Costruzione della torre - 8 concorrenti per ciascuna squadra

Castello gonfiabile "PUZZLE" - 5 concorrenti per ciascuna squadra

CORN HOLE - 8 concorrenti per ciascuna squadra

Metti la pallina nella buca - 7 concorrenti per ciascuna squadra

GIOCHI D'ACQUA

Inizio alle ore 15

Pistola ad acqua - 6 concorrenti per ciascuna squadra

Ippopotamo - 4 concorrenti per ciascuna squadra

Aquedotto - 4 concorrenti per ciascuna squadra

Vincitore dell'incontro: la prima classificata in ciascun gioco ottiene 10 punti, la seconda classificata in ciascun gioco ottiene 8 punti, la terza classificata in ciascun gioco ottiene 6 punti, la quarta classificata in ciascun gioco ottiene 5 punti, la quinta classificata in ciascun gioco ottiene 4 punti, la sesta classificata in ciascun gioco ottiene 3 punti, la settima classificata in ciascun gioco ottiene 2 punti e l'ottava classificata in ciascun gioco ottiene 1 punto. In caso di parità, entrambe le squadre otterranno lo stesso numero di punti e divideranno la posizione. Una volta terminati tutti i giochi i punti si sommano e la squadra che avrà ottenuto il maggior numero di punti in tutti i giochi (a terra e d'acqua) si aggiudicherà il primo posto.