



Acchiapparella diventa uno sport, a novembre i Mondiali in Francia

Descrizione

(Adnkronos) â??

Anche 'acchiapparella' diventa uno sport con i suoi Mondiali. La disciplina si chiama 'Chase Tag', con regole precise e un calendario internazionale che prende forma. Il motore di tutto Ã la World Chase Tag, che opera dal 2017 e che punta alla creazione di un vero e proprio circuito. Attualmente, esistono due tipi di competizione: una divisione mista, con squadre formate da uomini e donne, e una divisione femminile. L'organizzazione nata da un'idea dei fratelli Christian e Damien Devaux prevede una serie di eventi: campionati nazionali (Usa, Cina, Francia, Regno Unito), campionati continentali e i Mondiali, che andranno in scena in Francia, a Ãvry-Courcouronnes, a novembre di quest'anno. L'avvicinamento alla rassegna iridata Ã scandito da una serie di appuntamenti: il 12 settembre ci si insegue a Londra, il 13 settembre appuntamento a Stoccolma, il 19 settembre in Spagna a Compostela. Sui social rimbalzano i video di duelli, soprattutto in competizioni americane. Negli Stati Uniti, secondo il sito ufficiale del WCT, si cerca di arrivare al 'decollo' con la prospettiva di collaborazioni con broadcaster con Espn. La regola fondamentale del Chase Tag â?? o acchiapparella, o acchiapparello, o 'ce l'hai' a seconda della latitudine italiana â?? Ã ovviamente elementare: bisogna toccare l'avversario (effettuando il tag) esclusivamente con le mani per imporsi nel duello che va in scena nel 'quad', una 'gabbia' in cui i due giocatori â?? il chaser che va a caccia e l'evader che fugge â?? si sfidano tra una serie di ostacoli. Salti, cambi di direzione, finte, scivolate sotto gli ostacoli, tuffi: se il tag avviene entro 20 secondi, vince il chaser. Altrimenti, si impone l'evader. La sfida standard, nella competizione a squadre, prevede due formazioni di 6 elementi ciascuna, con 16 duelli individuali incrociati. Ogni 'caccia' dura appunto 20 secondi, tra un round e l'altro si rifiata per 25 secondi. Il vincitore di ogni singolo duello rimane in campo come 'evader' nell'evento successivo. Non si possono toccare gli avversari con i piedi, non si puÃ² fuggire all'esterno del perimetro. In caso di paritÃ dopo le 16 sfide ordinarie, si va al round supplementare. Vince chi riesce ad evitare la 'cattura' per piÃ¹ tempo.

â??sportwebinfo@adnkronos.com (Web Info)

Categoria

1. H24News

Tag

1. adnkronos
2. Ultimora

Data di creazione

Agosto 25, 2025

Autore

andreaperocchi_pdnrf3x8

default watermark