

I edizione

GIOCHI

SENZA

CAMPANILE

2022

VIGARANO PIEVE 16 LUGLIO 2022

STADIO COMUNALE



REGOLAMENTO GENERALE

1. La manifestazione si svolgerà **SABATO 16.07.2022** alle ore 20.00 presso il campo sportivo comunale di Vigarano Piave nel comune di Vigarano Mainarda (FE). Il ritrovo per le squadre è previsto per le ore 19.00. Le iscrizioni chiudono Lunedì 11.07.2022.
2. Le **SQUADRE** devono essere composte da un minimo di **DIECI ELEMENTI**, di cui almeno 3 di sesso femminile. L'età minima di ogni concorrente non può essere inferiore ai 16 anni.
3. Ogni squadra dovrà essere rappresentata da un **CAPITANO**, il quale riceverà il regolamento dettagliato dei giochi e sarà l'unico che dovrà fare riferimento alla giuria per chiarimenti e/o contestazioni.
4. A ogni squadra verrà assegnato un colore di maglie, fornite dall'organizzazione, che indosseranno durante la manifestazione. Il colore delle maglie verranno sorteggiate.
5. Tutti i giochi avranno **PUNTEGGI** da uno a sei.
6. Ogni squadra avrà a disposizione un jolly da utilizzare in uno dei giochi previsti (no fil rouge). Il jolly raddoppia il punteggio ottenuto nel gioco. (es: 6 punti con il jolly diventano 12) il capitano della squadra comunicherà al proprio giudice l'intenzione di giocare il jolly prima dell'inizio del gioco. In caso di arrivo all'ultimo gioco senza che sia stato utilizzato verrà giocato automaticamente.
7. Ad ogni squadra verrà assegnato un giudice che controllerà il regolare svolgimento dei giochi. Il quale sarà affiancato dal capo arbitro che insieme controlleranno il regolare svolgimento delle gare e potranno applicare le

eventuali penalità a carico delle squadre a seconda delle irregolarità e del comportamento scorretto durante la manifestazione.

8. Le squadre riceveranno un **PREMIO** alla fine della manifestazione.
9. Le squadre iscritte dovranno firmare un modulo e giocheranno sotto la propria responsabilità sia fisica che morale ed iscrivendosi garantiscono sulla propria sana e robusta costituzione. In nessun caso l'organizzazione potrà essere citata per danni alla persona causati da incidenti prima, durante e dopo lo svolgimento dei giochi. Si raccomanda inoltre la massima attenzione ai propri oggetti personali, non abbandonate oggetti di valore nel campo o negli spogliatoi perché non sono custoditi. Ogni concorrente dopo il gioco, abbandonerà il campo di gioco per portarsi nella propria postazione. Tutti i partecipanti dovranno munirsi di abbigliamento adeguato (costume da bagno, accappatoio/asciugamano, ciabatte, scarpe da ginnastica)
10. La direzione si riserva la possibilità di modificare o variare il regolamento per esigenze tecniche organizzative.

L'organizzazione augura a tutti un **BUON DIVERTIMENTO** e che prevalga per tutta la manifestazione lo **SPIRITO SPORTIVO** ed il buon senso dei concorrenti!!!

PER INFO:

Claudio Bonora - 3332666985 - claudio3011971@gmail.com

1- GRONDAIA UMANA

CHI PARTECIPA: tutta la squadra

TEMPO: massimo 3 minuti

GIOCANO: 3 squadre alla volta

OBIETTIVO: trasportare e raccogliere più acqua possibile

SVOLGIMENTO: al via un concorrente dovrà prelevare acqua da un contenitore con un secchiello e la dovrà gettare sul telo di nylon tenuto dai propri compagni di squadra ad una distanza di circa 2,50 m senza superare la linea di lancio. I compagni dovranno farla pervenire all' interno di un recipiente facendola scorrere sopra un telone di dimensione 1mx10m. I concorrenti che compongono la catena possono chinarsi ma non inginocchiarsi. I concorrenti sono tutti rivolti con il viso verso il recipiente da riempire e con le spalle al concorrente che getta l' acqua. Vince chi raccoglie più acqua nei 3 minuti messi a disposizione.

PENALITÀ: nel caso in cui un concorrente si inginocchi o nel caso in cui venga superata la linea di lancio verranno decurtati 100g dal peso totale.

2- SALTA CHE TI PASSA

CHI PARTECIPA: tutta la squadra

TEMPO: massimo 3 minuti

GIOCANO: giocano 3 squadre alla volta

OBIETTIVO: recuperare tutto il tappeto di nylon

SVOLGIMENTO: al fischio dell' arbitro due concorrenti dalla linea di partenza (lato pubblico) facendo la classica carriola dovranno, con la testa del concorrente orizzontale, spingere il pallone alla fine del percorso e depositarlo in una porticina da calcio. Una volta depositato il pallone, i due concorrenti si alzeranno e andranno vicino alla piattaforma dove si trovano già posizionati i propri compagni (in piedi sul telo), prenderanno i bordi del telo e tirandolo mentre i compagni saltano, avanzeranno tutti insieme. Il gioco termina quando tutta la squadra sul telo e il telo intero superano la linea del traguardo. È obbligatorio prendere il tappeto solo per i bordi.

PENALITÀ: Verrà assegnata una penalità di 5 secondi per ogni concorrente che esce dal telo.

3- CORSA CON LE CASSETTE

CHI PARTECIPA: tutta la squadra

TEMPO: massimo 5 minuti

GIOCANO: 3 squadre alla volta

OBIETTIVO: completare il percorso nel minor tempo possibile

SVOLGIMENTO: i concorrenti con 11 cassette fanno un tragitto rettilineo nel campo sopra le stesse. I concorrenti partono dalla linea di partenza (lato box) dove una cassetta alla volta, costruiranno un percorso sopraelevato, sui cui camminare e raggiungere il traguardo (lato pubblico). Vince chi completa il percorso nel minore tempo possibile. Il gioco si ritiene concluso quando viene superato il traguardo da tutta la fila con tutte le cassette ed i concorrenti sopra, compresa l' ultima cassetta che deve essere raccolta.

PENALITÀ: Verrà assegnata una penalità di 5 secondi ad ogni caduta.

4- STAFFETTA DEL SECCHIELLO

CHI PARTECIPA: tutta la squadra

TEMPO: massimo 3 minuti

GIOCANO: 3 squadre alla volta

OBIETTIVO: raccogliere più acqua possibile

SVOLGIMENTO: i concorrenti siedono in fila uno dietro all' altro con le gambe incrociate e rivolti verso il pubblico. Il concorrente all' inizio della fila è rivolto con il viso verso il contenitore dell' acqua e con le spalle ai compagni. Al fischio dell' arbitro il primo concorrente riempirà il secchiello bucato e lo passerà sopra la testa al secondo e via via fino all' ultimo della fila che lo svuoterà nel contenitore preposto. Il secchiello vuoto dovrà tornare al primo concorrente passando di mano in mano per tutta la fila (anche lateralmente). Vince la gara chi raccoglierà più acqua. Non è ammesso passare lateralmente il secchiello pieno.

PENALITÀ: se il secchiello pieno viene passato lateralmente, il passaggio verrà annullato, il secchiello svuotato e fatto ripartire dall' inizio.

5- CORSA CON GLI SCI

CHI PARTECIPA: 4 concorrenti per squadra

TEMPO: massimo 7 minuti

GIOCANO: 3 squadre alla volta

OBIETTIVO: arrivare al traguardo per primi

SVOLGIMENTO: i partecipanti, i cui piedi saranno ancorati alle assi, dovranno percorrere un percorso di andata (verso il pubblico) tra gli ostacoli facendo lo slalom tra 3 paletti e ritorno in linea retta. Vince la squadra che ritorna al punto di partenza nel minor tempo possibile. Il gioco si considera concluso quando tutto lo sci si trova oltre la linea del traguardo, in caso contrario, al termine dei 7 minuti, si terrà conto della maggiore distanza percorsa.

PENALITÀ: Nel caso venga abbattuto un paletto, i concorrenti dovranno compiere un ulteriore giro attorno a tale ostacolo.

6- CORSA DEGLI UBRIACHI

CHI PARTECIPA: tutta la squadra

TEMPO: minor tempo possibile

GIOCANO: tutte le squadre insieme

OBIETTIVO: concludere il gioco nel minor tempo possibile

SVOLGIMENTO: a turno, ogni concorrente parte dalla propria postazione di partenza e corre fino ad un punto stabilito (davanti al pubblico) dove, appoggiando il testimone a terra, compirà 10 giri attorno al testimone, senza staccarlo mai da terra. I 10 giri sono tassativi così come il tenere il testimone incollato a terra. Finiti i 10 giri il concorrente dovrà rialzarsi e tornare al punto di partenza per dare il via ad un altro compagno. L' ultimo concorrente a partire sarà il capitano, il quale dopo aver fatto il percorso concluderà il gioco attraversando la linea di partenza. Vince la squadra che impiega meno tempo a concludere il gioco.

PENALITÀ: nel caso in cui il testimone venga sollevato da terra si aggiunge un giro.

7- CARA VECCHIA AUTO

(FIL ROUGE)

CHI PARTECIPA: tutta la squadra

TEMPO: 1 minuto

GIOCANO: 1 squadra alla volta

OBIETTIVO: far sì che tutti componenti entrino nell' auto

SVOLGIMENTO: classico gioco da guinness dei primati, al fischio dell' arbitro i concorrenti cercheranno di entrare tutti nell' auto e chiudere gli sportelli. Vince la squadra che riesce ad entrare (tutta) nell' auto nel minore tempo possibile.

8- IL MURO

GIOCO RISERVA

CHI PARTECIPA: tutta la squadra

TEMPO: massimo 3 minuti

GIOCANO: giocano 3 squadre alla volta

OBIETTIVO: costruire un muro di cartoni

SVOLGIMENTO: al fischio dell' arbitro un concorrente prende un cubo e lo porta alla linea di partenza (lato pubblico) posizionandolo sulla carriola l' altro concorrente parte facendo il percorso all' arrivo scarica il cubo al compagno. Una volta depositato il cubo torna indietro e lascia la carriola ad un altro concorrente e via via fino all' ultimo cubo. Appena terminato la consegna dei cubi si inizia la costruzione del muro. È obbligatorio aspettare l' ultimo cubo prima della costruzione del muro.

PENALITÀ: Verrà assegnata una penalità di 5 secondi se durante il percorso con la carriola si salta o abbatte un paletto e si incomincia il muro prima della consegna dell' ultimo cubo.