

LA FESTA, IL CORTEGGIO E I GIOCHI

14 Settembre 2008 ore 16. 00 - Giardini di Via Nenni

LA SQUADRA

È composta da 7 giocatori più un capitano (totale 8)

Tutti i giochi vedono i giocatori scalzi oppure con scarpe con fondo di suola o tipo tennis (non bullonate).

I nomi dei giocatori devono essere comunicati in apertura dei giochi su foglio scritto.

Non c'è limite di età (purchè maggiorenni) e di sesso.

I giocatori debbono risiedere nel territorio dei quartieri di appartenenza.

I PUNTEGGI

4 punti al primo - 3 punti al secondo - 2 punti al terzo - 1 punto al quarto classificato.

In caso di parità nel tempo massimo si assegna il punteggio della posizione maggiore.

In caso di parità fuori tempo massimo si assegna il punteggio minore.

Alla fine dei giochi, in caso di parità, vince la squadra che ha ottenuto il maggior numero di primi posti o comunque i migliori piazzamenti.

Punteggio diverso e specifico per il "Tiro alla fune".

I GIOCHI

LA CORSA CON I SACCHI

Giocano 4 concorrenti per squadra. Utilizzando lo stesso sacco due compiono il percorso di andata e gli altri due quello di ritorno.

Ogni volta che si cade si riparte dal punto di inizio (secondo che sia l'andata o il ritorno).

Se nella caduta, uscendo di corsia, viene danneggiato un'altra squadra si incorre nella squalifica per il gioco (o punti). I concorrenti durante la gara debbono rimanere nella propria corsia e tenere il sacco all'altezza della cinta.

Per ogni concorrente il percorso si considera concluso quando passa completamente la riga di arrivo.

Tempo massimo 5 minuti.

LA CORSA CON I TRAMPOLI

Giocano 2 concorrenti per squadra utilizzando gli stessi trampoli: uno compie il percorso di andata e l'altro quello di ritorno.

Ogni volta che si cade si riparte dal punto di inizio (secondo che sia l'andata o il ritorno).

Se nella caduta, uscendo di corsia, viene danneggiato un'altra squadra si incorre nella squalifica per il gioco (o punti). I concorrenti durante la gara debbono rimanere nella propria corsia.

Per ogni concorrente il percorso si considera concluso quando passa completamente la riga di arrivo.

Tempo massimo 5 minuti.

IL TIRO ALLA FUNE

Giocano 5 concorrenti per squadra.

Nel tempo massimo di 4 minuti vince chi avrà fatto passare più "corda avversaria" nel proprio campo.

I concorrenti non possono far passare o legare la corda intorno al corpo o alle braccia.

Si assegna un punto per ogni vittoria.

LA SPADA E GLI ANELLI

Giocano 5 giocatori per squadra: un raccoglitore con la spada e 4 lanciatori con 10 anelli ciascuno da lanciare da una distanza stabilita tra gli 12 e i 15 metri. Valgono gli anelli che rimangono infilati nella spada.

Vince chi nel tempo massimo di 8 minuti avrà infilato più anelli.

LA PALLA AVVELENATA

E' il gioco dell'uno contro tutti.

Giocano 6 giocatori bersaglio di una squadra contro 6 lanciatori (2 per ciascuna delle altre squadre).

Il conteggio dei punti si fa sui giocatori bersaglio che nel tempo massimo di tre minuti non vengono catturati. Se la palla colpisce uno o più giocatori bersaglio e cade in terra questi vengono catturati, se invece questa a terra non cade viene liberato un prigioniero (in ordine di uscita). L'ultimo giocatore bersaglio che riesce a catturare la palla dei lanciatori prima che questa tocchi terra, libera tutti i prigionieri.

Durante il gioco fino a quando non ci sono prigionieri, nessun giocatore bersaglio può catturare la palla altrimenti viene fatto prigioniero. Eccetto che nelle fasi normali di uscita quando si viene colpiti o entrati per la cattura della palla, i giocatori bersaglio che durante il gioco escono fuori dallo spazio di campo riservato sono considerati catturati. Tempo massimo di 3 minuti per ogni incontro.

RECLAMI

L'unico che può eventualmente esporre reclami è il capitano della squadra al termine di ogni gioco.

Per ogni gioco giudizio definitivo e insindacabile del Maestro di Campo dopo aver ascoltato e/o avuto il responso dei Giudici di Campo.

ORDINE DEI GIOCHI

1° turno Tiro alla Fune

Corsa con i sacchi

2° turno Tiro alla Fune

Corsa con i trampoli

3° turno Tiro alla Fune

Palla avvelenata

La Spada e gli anelli