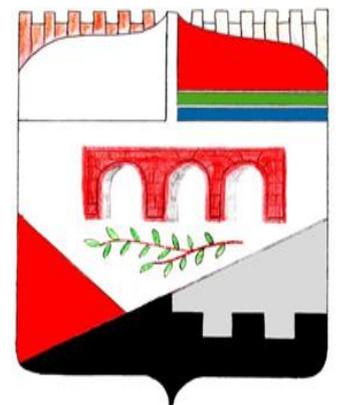
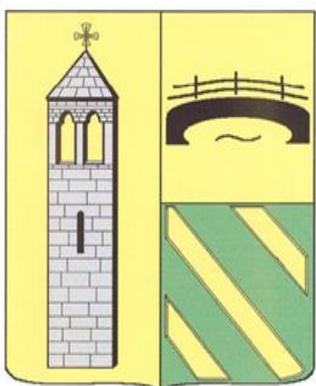




ORATORIO
SAN GIOVANNI BOSCO
BESNATE (VA)



IL REGOLAMENTO
DEI GIOCHI
Rev. 2





IL CALENDARIO DEI GIOCHI 2024

SABATO 29 Giugno 2024		
Ore 22.30	LANCIO DELL'UOVO (ADO)	Pag. 2
DOMENICA 30 Giugno 2024		
Ore 21.00	LA FRASE (E)	Pag. 3
Ore 21.30	TENNIS AL TEGAMINO (DA)	Pag. 4
Ore 22.15	PALLAFUNKEN – Semifinali (E, M, ADO)	Pag. 5
LUNEDI' 01 Luglio 2024		
Ore 21.00	L'ULTIMO VINCE (MAT, E)	Pag. 6
Ore 21.30	TIRO ALLA FUNE (E)	Pag. 7
Ore 22.15	PALLAFUNKEN – Finali (E, M, ADO)	Pag. 5
MARTEDI' 02 Luglio 2024		
Ore 21.00	LINES NOTTE (E)	Pag. 8
Ore 21.30	GIOCO DELLE CUFFIE (E, M)	Pag. 9
Ore 22.00	SUPERNIAGARA (E, M, ADO, A)	Pag. 10
MERCOLEDI' 03 Luglio 2024		
Ore 21.00	MINIMINI GP RACE (E, ADO)	Pag. 11
Ore 21.30	SCHIACCIA IL PALLONE (E, M, ADO, A)	Pag. 12
Ore 22.00	TIRO ALLA FUNE MEDIE (M)	Pag. 7
GIOVEDI' 04 Luglio 2024		
Ore 21.00	STAFFETTA ESTERNA A PIEDI (E, M, ADO), TRICICLO(E), MONOPATTINO (M, ADO)	Pag. 13 Pag. 14 Pag. 15
Ore 21.30	GP RACE ESTERNO (M)	Pag. 16
Ore 22.00	CORSA CON LE BOTTI (A)	Pag. 17
Ore 22.30	LA GIOSTRA (M, ADO)	Pag. 18
VENERDI' 05 Luglio 2024		
Ore 21.00	IL BRUCO SOBRIO (E, M)	Pag. 19
Ore 21.30	CART'E 48 (E, M)	Pag. 20
Ore 22.30	IL TAGLIO DEL TRONCO (A)	Pag. 21
SABATO 06 Luglio 2024		
Dalle 21.00	CORSA SACCHI RAGAZZE ELEMENTARI (E) CORSA SACCHI RAGAZZI ELEMENTARI (E) CORSA SACCHI RAGAZZE MEDIE (M) CORSA SACCHI RAGAZZI MEDIE (M)	Pag. 22
	CORSA BARATTOLI RAGAZZE ELEMENTARI (E) CORSA BARATTOLI RAGAZZI ELEMENTARI (E)	Pag. 23
	CORSA TRICICLO RAGAZZE ELEMENTARI (E) CORSA TRICICLO RAGAZZI ELEMENTARI (E)	Pag. 24
	CORSA TRAMPOLI RAGAZZE MEDIE (M) CORSA TRAMPOLI RAGAZZI MEDIE (M)	Pag. 25
	CORSA MATTONELLE (E)	Pag. 26
	CORSA RULLI RAGAZZE ELEMENTARI E MEDIE (E, M) CORSA RULLI RAGAZZI ELEMENTARI E MEDIE (E, M)	Pag. 27
	CORSA PALLA CANGURO RAGAZZE/I ELEMENTARI (E) CORSA PALLA CANGURO RAGAZZE MEDIE (M) CORSA PALLA CANGURO RAGAZZI MEDIE (M)	Pag. 28
	CORSA CARRIOLE ADULTI (UA) CORSA CARRIOLE ADOLESCENTI (ADO) CORSA CARRIOLE DONNE (DA) CORSA CARRIOLE MEDIE (M)	Pag. 29



IL LANCIO DELL'UOVO

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 2 ADOLESCENTI



SCOPO DEL GIOCO: lanciare un uovo e prenderlo al volo il più distante possibile all'interno del campo di gara senza romperlo.

REGOLE DEL GIOCO:

- Ogni Borgo parteciperà con due concorrenti (1 lanciatore e 1 ricevitore) e avrà a disposizione 7 uova.
- Il lanciatore avrà due metri di rincorsa per il lancio e non dovrà oltrepassare la linea di lancio, altrimenti l'uovo non sarà considerato valido ai fini della classifica (lancio e uovo nulli).
- Il ricevitore dovrà prendere l'uovo al volo a mani nude senza romperlo e senza oltrepassare la linea di demarcazione della distanza, altrimenti l'uovo non sarà considerato valido ai fini della classifica (lancio e uovo nulli).
- Ai fini della classifica saranno considerate valide le uova intatte, prese al volo con lancio e ricezione valide (**lancio andato a buon fine**).
- I concorrenti potranno indicare la distanza a cui ricevere l'uovo secondo quanto segue:
 - La distanza del primo lancio sarà obbligatoriamente a 10 metri.
 - Dal secondo lancio in poi la scelta della distanza sarà libera.
 - L'eventuale incremento della distanza dovrà essere pari a 1 metro o suoi multipli.
 - Non potrà essere indicata una distanza inferiore all'ultima scelta (vietato indietreggiare).
- Le uova valide saranno riutilizzate per i nuovi lanci.
- Dai 25 metri in poi, ad ogni lancio andato a buon fine verrà assegnato 1 uovo bonus che potrà essere utilizzato alla fine delle 7 uova regolamentari, solo per cercare di battere il record del gioco (43 metri) con linea posizionata sui 43,5 metri. (Solo in questo caso è consentito avanzare di mezzo metro).
- Le uova bonus valgono ai fini della classifica finale e possono essere rilanciate con le stesse regole delle 7 uova di partenza.

DURATA DEL GIOCO:

Ogni Borgo termina il gioco quando esaurisce le uova da lanciare.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

CHI VINCE:

Vince il borgo che avrà raggiunto la distanza maggiore con un lancio andato a buon fine.

A parità di distanza raggiunta, vince il borgo che l'ha ottenuta con il minor numero di lanci. A parità di numero di lanci, pari punteggio.

Il borgo che stabilisce il nuovo record raddoppia il punteggio; il record viene sancito al termine della gara.

NOTE:



LA FRASE

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 11 ELEMENTARI (6 DI 1^a/2^a/3^a E), 1 ADO



SCOPO DEL GIOCO: comporre la frase nascosta utilizzando 10 lettere che ogni borgo avrà a disposizione.

REGOLE DEL GIOCO:

- I 10 concorrenti di ogni borgo saranno sistemati in riga, dietro una fila di tavoli sui quali saranno posti 10 cartelli. Ad ogni concorrente corrisponderà un numero.
- Ogni cartello sarà numerato (da 1 a 10) da un lato e dall'altro riporterà una lettera necessaria a comporre una parte di frase.
- Il concorrente, al via, dovrà correre verso uno scatolone contenente 10 piccoli contenitori nascosti tra palline di spugna. Ogni piccolo contenitore al suo interno conterrà a sua volta un numero da 1 a 10.
- Una volta recuperato il contenitore, lo stesso potrà essere aperto dal concorrente o dall'adolescente.
- L'adolescente comunicherà il numero che corrisponde al concorrente successivo.
- Il concorrente dovrà correre a dare il cambio al compagno all'interno dell'area di cambio e sollevare poi il cartello.
- Il concorrente successivo correrà verso lo scatolone per ripetere la ricerca di un altro numero e così via per tutti i concorrenti ad eccezione dell'ultimo che dovrà solo tagliare la linea del traguardo.

DURATA DEL GIOCO:

Il gioco si concluderà quando verrà completata la frase.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

Tavoli con 40 cartelli, un percorso per raggiungere i 4 scatoloni contenenti i numeri da recuperare e una zona di partenza e traguardo.

CHI VINCE:

Vince il borgo che, avendo completato la parte di frase assegnatagli, taglierà per primo il traguardo.

NOTE:



TENNIS AL TEGAMINO

PARTECIPANO: DUE BORGHI ALLA VOLTA

PARTECIPANTI: 2 DONNE (OVER 30), 2 DONNE ADOLESCENTI + 1 RISERVA PER CATEGORIA



SCOPO DEL GIOCO: realizzare 7 punti facendo cadere la palla nel campo avversario, impedendo che l'altra squadra faccia lo stesso, utilizzando delle padelle (fornite dall'organizzazione) al posto delle mani.

REGOLE DEL GIOCO:

- Ogni squadra è composta da 4 giocatrici e da 1 riserva per categoria.
- Prima di ogni singola partita sarà estratto il campo o la palla con il lancio della monetina.
- La palla può essere colpita solo con la padella.
- La battuta deve essere effettuata da dietro la linea di fondo campo.
- I Borghi si alterneranno alla battuta indipendentemente da chi ha ottenuto il punto.
- Tutte le concorrenti dovranno effettuare, a rotazione, la battuta.
- Si possono effettuare un massimo di tre tocchi della palla nel proprio campo.
- Un concorrente non può effettuare due tocchi consecutivi.
- Il punto viene realizzato quando la palla tocca terra all'interno del campo avversario e viene perso quando esce dal campo.
- Nel caso in cui la palla tocchi la rete e ritorni indietro essa può essere rigiocata nei limiti dei tocchi rimasti a disposizione della squadra.
- Si considera invasione quando si tocca la rete con il corpo e/o con la padella.
- I borghi si sfidano con il sistema del girone all'italiana: chi vince la partita si aggiudica 2 punti in classifica; zero chi perde.

DURATA DEL GIOCO: non c'è durata massima.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

La rete sarà alta 2.20 metri, il campo sarà 9 metri di larghezza per 8+8 metri di profondità.

CHI VINCE:

Vince la partita il borgo che totalizza per primo 7 punti.

Vince il gioco il Borgo che, a fine girone, avrà più punti in classifica.

In caso di parità di punti, la classifica sarà determinata valutando scontri diretti e differenza punti.

NOTE:



PALLAFUNKEN

PARTECIPANO: DUE BORGHI ALLA VOLTA

PARTECIPANTI: 8 MEDIE, 4 ADO, 2 ELEM



SCOPO DEL GIOCO: eliminare tutti i concorrenti della squadra avversaria colpendoli con la palla.

REGOLE DEL GIOCO:

- 11 giocatori per borgo in ogni metà campo. Il 12° giocatore prenderà posto nella zona di campo alle spalle della squadra avversaria.
- Il borgo che partirà con la palla verrà estratto a sorte.
- I giocatori colpiti usciranno dal campo e si porteranno nella zona dove si trova il 12° giocatore che, quando sarà raggiunto dal primo eliminato, andrà nella metà campo del suo borgo.
- Un concorrente si considera eliminato quando viene colpito dal pallone e questo cade a terra o se mette anche un piede fuori dall'area di gioco (scavalcando la delimitazione del campo).
- Si considerano validi i tiri che colpiscono qualsiasi parte del corpo.
- Se la palla colpisce due o più concorrenti viene eliminato solo il primo colpito.
- Il colpo di rimbalzo da terra non elimina il concorrente colpito.
- Se la palla viene presa al volo, viene eliminato chi ha effettuato il tiro, anche in caso di rimbalzo da un altro concorrente.
- Quando un concorrente viene eliminato, il tiro spetta sempre alla squadra dell'eliminato.
- La palla non può essere trattenuta.
- Se la palla esce dall'area di gioco (comprese le prigioni) passa all'avversario.
- Attorno al campo ci saranno 4 raccattapalle (2 elementari per ogni borgo): una volta recuperato il pallone uscito dall'area di gioco lo porteranno nell'apposito scatolone.
- Sono consentiti un massimo di 4 passaggi diretti tra prigione e campo di gioco; il 5° lancio deve essere effettuato per cercare di colpire gli avversari.

DURATA DEL GIOCO: 5 minuti (tempo massimo).

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

Due campi da 11m di lunghezza (+ 6 di prigione) per 8 di larghezza.

CHI VINCE:

Chi, nel tempo massimo, eliminerà tutti i concorrenti avversari o chi al fischio finale avrà più giocatori validi nel proprio campo principale. In caso di parità si disputerà una manche supplementare: vincerà la partita la squadra che eliminerà per prima un avversario.

Le due perdenti si sfideranno per il 3° e 4° posto e le due vincenti per il 1° e 2° posto.

NOTE:



L'ULTIMO VINCE

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 1 MATERNA, 1 ELEMENTARI (1ª)



SCOPO DEL GIOCO: trovare un oggetto all'interno di una piscina piena di palline di spugna.

REGOLE DEL GIOCO:

- Partecipano 8 concorrenti, 2 per borgo. Il gioco si disputa su più manches a eliminazione.
- Le postazioni di partenza, 2 sedie per borgo, saranno posizionate ai vertici dell'area di gioco e saranno estratte a sorte.
- Nella prima manche saranno presenti solo 7 oggetti; verrà eliminato il concorrente che non troverà alcun oggetto.
- Nelle manches successive, nella piscina ci sarà sempre un oggetto in meno rispetto al numero di concorrenti e verrà sempre eliminato il concorrente che non troverà l'oggetto.
- In ogni manche, il concorrente che trova l'oggetto **deve** tornare immediatamente alla postazione di partenza e **non** continuare la ricerca.
- Ogni manche, tranne l'ultima, avrà un tempo massimo di 5 min, allo scadere dei quali tutti i concorrenti che non hanno trovato un oggetto saranno eliminati.
- L'ultima manche sarà a tempo illimitato.
- Il Capitano di Giustizia avrà la facoltà di sospendere ogni manche per far riposare i concorrenti prima di riprendere il gioco.

DURATA DEL GIOCO:

Il gioco si concluderà quando sarà rimasto 1 solo concorrente o 2 del medesimo borgo.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

4 postazioni di partenza, equidistanti dalla piscina, composte da due sedie ciascuna.

CHI VINCE:

Vince il gioco il Borgo dell'ultimo concorrente rimasto in gara.

NOTE:



TIRO ALLA FUNE

PARTECIPANO: DUE BORGHI ALLA VOLTA

PARTECIPANTI: 12 ELEMENTARI, 12 MEDIE



SCOPO DEL GIOCO: trascinare gli avversari, tirando la fune, fino a portare la loro fettuccia oltre la linea di demarcazione, nel proprio campo.

REGOLE DEL GIOCO:

- Giocano 8 concorrenti per Borgo: 4 ragazze e 4 ragazzi (+ 2 ragazze e 2 ragazzi come riserva).
- La manche si svolgerà con il sistema del girone all'Italiana con partita secca ed estrazione del campo di gioco.
- Si assegneranno 2 punti per la vittoria di ogni singola manche; 0 in caso di sconfitta.
- Le sostituzioni sono libere. Il cambio potrà avvenire solo a gioco fermo tra una manche e l'altra e in caso di interruzione della stessa.
- Al momento dell'inizio della manche, sul campo dovranno essere presenti solo i concorrenti.
- Il concorrente che dovesse superare con le mani il segno rosso sulla corda causerà la sconfitta automatica del proprio Borgo in quella manche; l'ufficializzazione sarà fatta a fine gara.
- Sono vietati accessori da applicare alle calzature (es. ramponi).

DURATA DEL GIOCO:

Ogni singola manche avrà un tempo massimo di 5 minuti al termine dei quali chi è in vantaggio avrà vinto. In ogni caso il Capitano di Giustizia avrà facoltà di interrompere la manche se fosse messa in pericolo l'incolumità dei concorrenti. In caso di interruzione, ci sarà una sosta e la singola manche verrà ripetuta.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

Due campi delimitati da una linea.

CHI VINCE:

Vince il borgo che a fine gara avrà realizzato più punti.

In caso di parità tra due borghi, prevale chi ha vinto lo scontro diretto. In caso di parità tra tre borghi, una volta assegnato il punteggio al borgo non in parità, tra gli altri verranno divisi i punti rimanenti.

NOTE:



LINES NOTTE

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 4 ELEMENTARI



SCOPO DEL GIOCO: trasportare la maggiore quantità di acqua da una piscina ad un apposito contenitore.

REGOLE DEL GIOCO:

- Ogni concorrente indossa un pannolone di gommapiuma e si posiziona attorno alla piscina assegnata al proprio borgo.
- Al via i concorrenti entrano nella piscina piena d'acqua per inzuppare il pannolone.
- Il concorrente raggiunge la postazione di scarico (sedia + contenitore), si siede e strizza il pannolone facendo cadere l'acqua nel contenitore posto sotto la sedia.
- Ritorna nella piscina ed effettua di nuovo il trasporto dell'acqua e così via sino al termine del tempo a disposizione.
- Sulla postazione di scarico può sedersi un solo concorrente per volta.
- Al fischio finale il gioco si interrompe: i concorrenti in corsa devono fermarsi e quelli eventualmente seduti sulla postazione di scarico devono immediatamente alzarsi.

DURATA DEL GIOCO: 5 minuti.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

Distanza tra la piscina e la postazione di scarico di 8 metri.

CHI VINCE:

Vince il borgo che riuscirà a recuperare più acqua.

NOTE:



IL GIOCO DELLE CUFFIE

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 4 ELEMENTARI (4^a/5^a E), 4 Medie



SCOPO DEL GIOCO: Infilare correttamente il maggior numero di cuffie sulla testa dei concorrenti seduti.

REGOLE DEL GIOCO:

- 6 concorrenti sono seduti su 6 sedie disposte a 1,5 metri di distanza tra loro. La prima sedia dista 3 metri dalla piscina. Il settimo e l'ottavo concorrente sono in piedi in prossimità della piscina.
- Ogni concorrente seduto ha in mano una cuffia da nuoto.
- Al fischio, il settimo concorrente prende la cuffia del primo concorrente seduto, corre verso la piscina, la riempie d'acqua, torna dal primo concorrente e gliela fa cadere sulla testa con l'obiettivo di indossarla correttamente.
- La cuffia dovrà rimanere indossata sulla testa per essere considerata valida.
- Il settimo concorrente ripeterà la stessa operazione per i restanti 5 compagni seduti facendo cadere la cuffia sulla testa del concorrente da cui è stata presa.
- Completata la sequenza darà il cambio all'ottavo concorrente che ripeterà la stessa procedura del settimo concorrente.
- La staffetta andrà avanti fino all'esaurimento del tempo massimo.
- Le cuffie che cadono/scivolano dalla testa dei concorrenti non possono essere utilizzate per il turno in corso e non saranno considerate valide ai fini del conteggio.
- Il concorrente seduto non deve in alcun modo toccare la cuffia per agevolare l'esecuzione del gioco.
- Al fischio finale i concorrenti dovranno fermarsi nel punto in cui si trovano e interrompere qualsiasi azione in corso.

DURATA DEL GIOCO:

Tempo max. 8 minuti.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

CHI VINCE:

Vince il borgo che allo scadere del tempo massimo avrà calzato il maggior numero di cuffie. A parità di cuffie indossate parità di punteggio.

NOTE:

I concorrenti avranno a disposizione un secchio con acqua per pulire la cuffia nel caso cadesse a terra.

Le cuffie per il gioco saranno fornite dall'Organizzazione.

Cuffia nuoto silicone taglia universale.



SUPER NIAGARA

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 1 ELEMENTARI, 5 MEDIE, 3 ADOLESCENTI, 4 ADULTI (2 MASCHI E 2 FEMMINE)



SCOPO DEL GIOCO: trasportare più acqua possibile entro lo scadere del tempo massimo.

REGOLE DEL GIOCO:

- Ogni borgo sarà dotato di 12 secchi di 3 differenti misure (4 per misura), + un secchiello per il concorrente delle elementari.
- I concorrenti del gioco sono 13:
 - 12 concorrenti saranno disposti in fila indiana, 11 seduti ad una distanza di 1.2 metri e bendati; il dodicesimo sarà in piedi in coda alla fila e non bendato.
 - Il tredicesimo concorrente, il ragazzo delle elementari, si posiziona a bordo piscina, non bendato.
- Al fischio di partenza il ragazzo delle elementari riempie il proprio secchiello attingendo dalla piscina, corre verso il primo concorrente seduto e travasa l'acqua appena prelevata.
- Il primo concorrente inizia la catena di trasporto e, senza voltarsi, riversa il contenuto nel recipiente del secondo concorrente seduto alle sue spalle e così via fino al dodicesimo concorrente che travasa l'acqua in un apposito contenitore.
- Al termine del tempo massimo il concorrente delle elementari non può più prelevare l'acqua dalla piscina mentre i concorrenti continuano la catena di trasporto fino al contenitore.
- Al termine del gioco il secchio deve obbligatoriamente essere depositato per terra insieme agli occhialini in dotazione.

DURATA DEL GIOCO:

Tempo massimo: 5 minuti.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

CHI VINCE:

Vince il borgo che avrà più acqua nel contenitore.

NOTE:



MINI MINI GP RACE

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 2 ELEMENTARI, 2 ADOLESCENTI



SCOPO DEL GIOCO: percorrere 8 giri del percorso prestabilito nel minor tempo possibile.

REGOLE DEL GIOCO:

- L'ordine di posizione di partenza dei borghi e la posizione dei box verranno decisi tramite sorteggio.
- I concorrenti adolescenti gareggeranno con i go-kart ed effettueranno 3 giri ciascuno del percorso a loro riservato.
- I concorrenti delle elementari gareggeranno col triciclo e percorreranno un mini-giro del percorso a loro riservato.
- Al termine del terzo giro il concorrente adolescente che sta gareggiando dovrà entrare ai box per dare il cambio al concorrente col triciclo che effettuerà un giro corto così come il secondo delle elementari.
- L'ultimo concorrente delle elementari rientrerà ai box dando il cambio al secondo concorrente col go-kart che, percorsi i suoi 3 giri, taglierà il traguardo.
- **Il segnale di partenza per entrambi i cambi verrà dato dal giudice**
- Non è consentita la spinta dei go-kart e dei tricicli nella zona cambi.
- In caso di rottura del go-kart o del triciclo e/o foratura della gomma il gioco proseguirà per gli altri borghi; al borgo interessato verrà comunque assegnato il punteggio.
- Dopo la gara i mezzi dei borghi resteranno a disposizione dell'Organizzazione.
- I concorrenti delle elementari dovranno essere diversi da quelli che fanno le altre gare col triciclo.
- **OBBLIGATORIO IL CASCO ALLACCIATO.**

DURATA DEL GIOCO:

Il gioco termina quando tutti i borghi hanno tagliato il traguardo con il secondo concorrente adolescente.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

Sul campo di calcio verranno definiti due circuiti separati uno per il go-kart e uno per il triciclo.

CHI VINCE:

Vince il borgo che taglierà prima il traguardo con il proprio secondo concorrente adolescente.

NOTE:



SCHIACCIA IL PALLONE

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 2 ELEMENTARI, 2 MEDIE, 4 ADOLESCENTI, 2 ALLENATORI



SCOPO DEL GIOCO: fare esplodere il maggior numero di palloncini tenendoli con le mani e sedendosi sopra.

REGOLE DEL GIOCO:

- Ogni Borgo ha a disposizione una porzione di campo lunga 10 metri, al termine della quale è posizionata una postazione per far esplodere i palloncini.
- La porzione di campo viene assegnata ad ogni Borgo all'inizio del gioco tramite sorteggio.
- Dietro ogni linea di partenza è presente un sacco contenente 150 palloncini colorati.
- I concorrenti devono disporsi accanto ai palloncini dietro la linea di partenza del proprio settore.
- Al via, ciascun concorrente preleva un palloncino dal sacco, corre verso la postazione di scoppio e, raggiuntala, deve far esplodere il palloncino tenuto con le mani sedendosi sopra.
- Dopo aver esploso il palloncino, ogni concorrente deve tornare alla partenza, prelevare un altro palloncino e ripetere il percorso.
- Gli allenatori partecipano al gioco reggendo l'imboccatura del sacco per facilitare il prelievo dei palloncini.
- Ai fini del conteggio dei palloncini sono ritenuti validi solo quelli scoppiati sulla postazione.

DURATA DEL GIOCO:

Il gioco terminerà all'esaurimento dei palloncini nel sacco o allo scadere del tempo massimo di 4 minuti.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

4 settori di ugual lunghezza di 10 metri.

CHI VINCE:

Vince il borgo che esaurisce per primo tutti i palloncini o che allo scadere del tempo massimo avrà fatto esplodere più palloncini.

NOTE



STAFFETTA ESTERNA

CORSA A PIEDI

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 4 ELEMENTARI, 2 MEDIE, 3 ADOLESCENTI



SCOPO DEL GIOCO: percorrere nel minor tempo possibile il percorso stabilito.

REGOLE DEL GIOCO:

- La gara prevede 4 giri del percorso, come sottoindicato.
- Il primo giro deve essere percorso dai 4 concorrenti delle elementari nel seguente modo:
 - ✓ Elementare ragazzo: 1/4 giro.
 - ✓ Elementare ragazza: 1/4 giro.
 - ✓ Elementare ragazzo: 1/4 giro.
 - ✓ Elementare ragazza: 1/4 giro.
- Il secondo giro deve essere percorso dai 2 concorrenti delle medie nel seguente modo:
 - ✓ Medie ragazzo: 1/2 giro.
 - ✓ Medie ragazza: 1/2 giro.
- Il terzo giro deve essere percorso da 2 adolescenti dello stesso sesso nel seguente modo:
 - ✓ Adolescente: 1/2 giro.
 - ✓ Adolescente: 1/2 giro.
- Il quarto giro deve essere percorso da 1 adolescente del sesso opposto dei concorrenti del terzo giro.
- I concorrenti dovranno passarsi il testimone all'interno della zona di cambio delimitata.

DURATA DEL GIOCO: -

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

Il giro completo: partenza Piazza Mazzini – Via Palestro – Via Magenta – Via Paolo Rosa – Piazza Mazzini. Il traguardo (ultimo giro) è in Piazza della Chiesa.

CHI VINCE:

Vince il borgo che taglia per primo il traguardo con il testimone dopo aver percorso tutti i 4 giri.

NOTE



STAFFETTA ESTERNA

TRICICLO

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 4 ELEMENTARI

I CONCORRENTI DOVRANNO ESSERE DIVERSI DA QUELLI CHE GAREGGIANO NELLE ALTRE GARE CON IL TRICICLO



SCOPO DEL GIOCO: percorrere nel minor tempo possibile il percorso stabilito.

REGOLE DEL GIOCO:

- Tutti i concorrenti devono indossare il casco allacciato.
- La gara prevede 1 giro che dovrà essere effettuato pedalando seduti sul triciclo.
- Il percorso deve essere completato dai 4 concorrenti nel seguente modo:
 - ✓ Elementari ragazzo/a: 1/4 giro.
 - ✓ Elementari ragazzo/a: 1/4 giro.
 - ✓ Elementari ragazzo/a: 1/4 giro.
 - ✓ Elementari ragazzo/a: 1/4 giro.
- I concorrenti dovranno passarsi il triciclo all'interno della zona di cambio delimitata.

DURATA DEL GIOCO:

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

Il giro completo: partenza Piazza Mazzini – Via Palestro – Via Magenta – Via Paolo Rosa – Piazza Mazzini. Il traguardo è in Piazza della Chiesa.

CHI VINCE:

Vince il borgo che taglia per primo il traguardo con il triciclo.

NOTE:

Al termine della gara i tricicli verranno controllati.

MISURE TRICICLO A PEDALI:

- Passo 40-45 cm.
- Larghezza ruote posteriori esterna 45-50 cm.
- Lunghezza totale triciclo ruota/ruota esterna 65-70 cm.
- Diametro cerchio anteriore 15-20 cm.
- Diametro cerchio posteriore 13-18 cm.
- Altezza totale da terra del manubrio: 60-70 cm.



STAFFETTA ESTERNA

MONOPATTINO

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 2 MEDIE, 1 ADO



SCOPO DEL GIOCO: percorrere nel minor tempo possibile il percorso stabilito.

REGOLE DEL GIOCO:

- Tutti i concorrenti devono indossare il casco allacciato.
- La gara prevede 2 giri del percorso, come sottoindicato.
- Il primo giro deve essere percorso dai 2 concorrenti delle medie nel seguente modo:
 - ✓ Medie ragazzo: 1/2 giro (cambio in Via Magenta).
 - ✓ Medie ragazza: 1/2 giro.
- Il secondo giro deve essere percorso dal concorrente adolescente.
- I concorrenti dovranno passarsi il monopattino all'interno della zona di cambio delimitata.

DURATA DEL GIOCO: -

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

Il giro completo: partenza Piazza Mazzini – Via Palestro – Via Magenta – Via Paolo Rosa – Piazza Mazzini. Il traguardo (ultimo giro) è in Piazza della Chiesa.

CHI VINCE:

Vince il borgo che taglia per primo il traguardo con il monopattino dopo aver percorso i 2 giri previsti.

NOTE:

Al termine della gara i monopattini saranno controllati.

MISURE MONOPATTINO A SPINTA:

- Passo da 75 a 90 cm.
- Diametro cerchio 20-25 cm.
- Altezza da terra pianale > 4 cm.
- Freni facoltativi.



STAFFETTA ESTERNA

GP RACE ESTERNO

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 4 MEDIE



SCOPO DEL GIOCO: percorrere nel minor tempo possibile il percorso stabilito.

REGOLE DEL GIOCO:

- Tutti i concorrenti devono indossare il casco da motociclo allacciato.
- L'ordine di posizione dei borghi alla partenza sarà deciso tramite sorteggio.
- La gara prevede 4 giri del percorso, come segue:
 - ✓ Medie ragazzo/a 1 giro.
 - ✓ Medie ragazzo/a 1 giro.
 - ✓ Medie ragazzo/a 1 giro.
 - ✓ Medie ragazzo/a 1 giro.
- Il cambio del pilota dovrà essere effettuato all'interno della zona di cambio delimitata.
- Non è consentita la spinta del go-kart nella zona cambio.
- In caso di rottura dei kart e/o foratura della gomma il gioco proseguirà per gli altri borghi; al borgo interessato verrà comunque assegnato il punteggio.

DURATA DEL GIOCO: -

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

Il giro completo: partenza Piazza Mazzini – Via Palestro – Via Magenta – Via Paolo Rosa – Piazza Mazzini. Il traguardo (ultimo giro) è in Piazza della Chiesa.

CHI VINCE:

Vince il borgo che taglia per primo il traguardo con il go-kart dopo aver percorso i 4 giri previsti.

NOTE:

Al termine della gara i Kart verranno controllati.



CORSA CON LE BOTTE

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 6 ADULTI



SCOPO DEL GIOCO: percorrere nel minor tempo possibile il percorso stabilito.

REGOLE DEL GIOCO:

- La botte può essere condotta da massimo 2 concorrenti per volta.
- Gli altri quattro concorrenti potranno dare il cambio quando e dove vorranno e dovranno aspettare la botte in un luogo a loro scelta.
- Il numero di cambi è illimitato.
- Si raccomanda ai concorrenti di adoperarsi per fermare la botte il prima possibile dopo l'arrivo e di prestare attenzione a non intralciare gli avversari durante il percorso, soprattutto durante i cambi.
- Le botte utilizzate durante la gara dovranno essere quelle acquistate nel 2024, già in dotazione ad ogni borgo.

DURATA DEL GIOCO: -

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

Il giro completo: Partenza in fondo alla discesa delle scuole medie - Via Palestro - Via Magenta – Via Paolo Rosa - Piazza della Chiesa – Via Palestro – Via Magenta – Via Paolo Rosa.

Il traguardo è in Piazza della Chiesa.

CHI VINCE:

Vince il borgo che taglia per primo il traguardo con la botte.

NOTE:

Al termine della gara le botte potranno essere controllate.

DIMENSIONE DELLA BOTTE:

- Circonferenza centro botte: da cm 218 a cm 224
- Diametro estremità: da cm 55 a cm 60
- Altezza totale: da cm 93 a cm 97
- Peso da definire



LA GIOSTRA

PARTECIPANO: 2 BORGHI ALLA VOLTA

PARTECIPANTI: 3 MEDIE 1 ADO



SCOPO DEL GIOCO: infilare con una lancia il maggior numero di anelli posti lungo il percorso.

REGOLE DEL GIOCO:

- Ogni borgo partecipa con un cavaliere (ado) e tre lancieri (medie).
- Il cavaliere in sella ad una bicicletta ha il compito di condurre il lanciere, in piedi sul porta pacchi, verso l'obiettivo.
- Ogni concorrente ha a disposizione un giro (andata e ritorno) e può recuperare al massimo due anelli (uno all'andata e uno al ritorno), dopodiché lascia il posto al lanciere successivo.
- Se il lanciere o il cavaliere mettono un piede a terra nell'area di 10 metri contrassegnata a cavallo della struttura porta anelli, non verrà ritenuto valido l'anello eventualmente preso.
- Gli anelli devono rimanere sulla lancia fino al termine del gioco, quelli che dovessero cadere lungo il percorso non verranno conteggiati.
- Al termine del tempo massimo i concorrenti devono portare a termine il giro, senza raccogliere ulteriori anelli.

DURATA DEL GIOCO:

tempo massimo 5 min.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

N. 6+6 Anelli per Borgo.

Diametro anelli: 6/8 cm.

Altezza anelli da terra: 2,5m.

Lunghezza lancia: 3m.

Lunghezza Totale della singola corsia di gioco 30mt C.ca.

Larghezza Totale della singola corsia di gioco 10mt C.ca.

CHI VINCE:

Vince chi avrà infilato il maggior numero di anelli validi nel minor tempo possibile. La gara di ciascun borgo si considera conclusa al taglio del traguardo, momento in cui verrà fermato il cronometro.

NOTE:

La bicicletta, di tipo "Graziella 20", sarà di proprietà del borgo.

La lancia viene fornita dall'organizzazione.



IL BRUCO SOBRIO

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 7 ELEMENTARI (4^a/5^a E), 1 MEDIE



SCOPO DEL GIOCO: trasportare il maggior numero di palline da un contenitore all'altro entro il tempo massimo.

REGOLE DEL GIOCO:

- Ogni bruco deve effettuare correttamente un percorso ad ostacoli prestabilito trasportando le palline da un contenitore all'altro (posti alle estremità del percorso).
- Tutti i componenti del bruco sono bendati tranne l'ultimo, il Capobruco (**ragazzo delle medie**).
- Il Capobruco ha il compito di pilotare il bruco dando indicazione di avanzare, fermarsi, girare etc..
- Le regole per dare le indicazioni al bruco vengono definite liberamente da ogni borgo.
- È vietato indietreggiare.
- Ad ogni giro ciascun concorrente (escluso il Capobruco) può prelevare una sola pallina dal contenitore.
- Le palline che cadono non possono essere raccolte e non sono valide ai fini del punteggio.
- Se il percorso non viene eseguito correttamente le palline raccolte saranno considerate nulle.
- Al termine del tempo massimo non sarà più possibile depositare le palline nel contenitore.

DURATA DEL GIOCO:

tempo massimo 8 minuti.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

Lunghezza percorso da contenitore a contenitore: 10metri.

CHI VINCE:

Vince il borgo che avrà raccolto il maggior numero di palline valide. A parità di palline uguale posizionamento in classifica.

NOTE:



CART'E 48

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 2 ELEMENTARI, 3 MEDIE



SCOPO DEL GIOCO: costruire un castello di 40 carte nel minor tempo possibile.

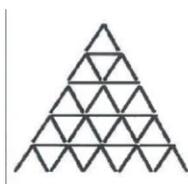
REGOLE DEL GIOCO:

- I giocatori delle medie, dandosi il cambio, devono creare un castello con tutte le 40 carte a disposizione.
- Al fischio di inizio il primo giocatore delle medie preleva le carte dal tavolo e le porge al compagno di squadra, che si trova nell'area di partenza delimitata, che corre a posizionarle. Al ritorno preleva le carte dal tavolo, le porge al concorrente successivo, che deve ripetere l'operazione. E così via fino al termine del gioco.
- Ogni giocatore può portare massimo due carte per volta da utilizzare per costruire il castello.
- Il giocatore può movimentare solo le carte che ha portato con sé. Non può muovere le carte già posizionate.
- Il castello deve essere costruito su una base predisposta.
- Per raggiungere le file più in alto viene messa a disposizione una panca movimentata dai concorrenti delle elementari.
- I giocatori delle classi elementari hanno il compito di recuperare le eventuali carte cadute e di riportarle alla partenza ma non possono sistemare le carte sul castello.
- Il maestro d'armi sta alla partenza per dirigere le operazioni di costruzione.
- terminate le 40 carte entro il tempo massimo, il cronometro viene fermato quando l'ultimo concorrente taglia la linea di partenza; in quel momento il castello non dovrà essere caduto.
- Al termine del tempo massimo i concorrenti devono fermarsi e non possono più toccare il castello.

DURATA DEL GIOCO:

Tempo massimo 6 minuti.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:



CHI VINCE:

Vince il borgo che costruisce il castello completo nel minor tempo o che, alla scadenza del tempo massimo, avrà un castello costituito dal maggior numero di carte. Il castello dovrà essere unico e corrispondente allo schema. Le carte non posizionate seguendo lo schema non saranno ritenute valide.

NOTE:



IL TAGLIO DEL TRONCO

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 3 ADULTI



SCOPO DEL GIOCO: effettuare, nel minor tempo possibile, 2 tagli del tronco utilizzando una sega manuale.

REGOLE DEL GIOCO:

- Due concorrenti dovranno effettuare un taglio per ciascuna estremità del tronco.
- Il terzo concorrente dovrà stare a cavalcioni sul tronco al solo scopo di tenerlo fermo ma non potrà in alcun modo interferire con il taglio, né tantomeno aiutare in altro modo i due concorrenti.
- Le seghe utilizzate durante la gara dovranno essere quelle realizzate nel 2023, già in dotazione ad ogni borgo.
- Cavalletti e tronchi verranno forniti dall'organizzazione.
- I tronchi saranno numerati ed assegnati ai borghi con sorteggio.

DURATA DEL GIOCO:

Il gioco si concluderà quando verranno completati i tagli.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

CHI VINCE:

Vince il borgo che avrà effettuato i due tagli nel minor tempo.

Qualora uno o più Borghi non dovessero terminare i tagli, verrà assegnato comunque 1 punto a ciascuno.

NOTE:

MISURE DEL TRONCO:

- Diametro 30cm circa.
- Lunghezza 1,5 mt circa.



CORSA SACCHI

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 2 ELEMENTARI, 2 MEDIE

(1 RAGAZZA + 1 RAGAZZO ELEMENTARI), (1 RAGAZZA + 1 RAGAZZO MEDIE)



SCOPO DEL GIOCO: effettuare nel minor tempo possibile il percorso stabilito.

REGOLE DEL GIOCO:

- Ad ogni gara partecipa un concorrente per borgo.
- I concorrenti, con le gambe infilate in un sacco e tenendolo in vita con tutte e due le mani, devono saltare a piè pari (staccando contemporaneamente dal suolo i piedi)
- Se il concorrente cade, riparte dal posto in cui è caduto.
- È vietata l'invasione di corsia.

DURATA DEL GIOCO:

La gara termina quando tutti i borghi hanno tagliato la linea del traguardo.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

4 corsie di lunghezza:

30 metri per le elementari.

40 metri per le medie.

CHI VINCE:

Vince il borgo che per primo supera completamente la linea del traguardo avendo ancora il sacco in vita.

NOTE:

I sacchi sono forniti dall'organizzazione.

DIMENSIONI DEL SACCO:

- larghezza x altezza 70x115 cm circa.



CORSA CON I BARATTOLI

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI
PARTECIPANTI: 2 ELEMENTARI
(1 RAGAZZA + 1 RAGAZZO ELEMENTARI)



SCOPO DEL GIOCO: effettuare nel minor tempo possibile il percorso stabilito.

REGOLE DEL GIOCO:

- Ad ogni gara partecipa un concorrente per Borgo.
- Il percorso deve essere effettuato con i piedi su due barattoli senza mai metterli a terra.
- Il percorso è diviso in 3 settori: ogni settore si ritiene completato quando il concorrente e tutto il materiale ha superato la delimitazione del settore stesso.
- In caso di caduta o di piede a terra il concorrente deve ripartire dall'inizio del settore in cui è caduto o ha messo il piede a terra.
- I concorrenti dovranno superare la linea del traguardo con entrambi i barattoli.
- È vietata l'invasione di corsia.

DURATA DEL GIOCO:

La gara termina quando tutti i borghi hanno tagliato la linea del traguardo.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

4 corsie di lunghezza:
30 metri, divisi in 3 settori da 10 metri.

CHI VINCE:

Vince il borgo che per primo supera completamente la linea del traguardo con entrambi i barattoli.

NOTE:

I barattoli sono forniti dall'organizzazione.

MISURE BARATTOLI:

- Diametro cm 10 circa.
- Altezza cm 10,3 circa.
- Lunghezza corde 70 cm circa.



CORSA CON IL TRICICLO

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 2 ELEMENTARI (1 RAGAZZA + 1 RAGAZZO ELEMENTARI)

I CONCORRENTI DOVRANNO ESSERE DIVERSI DA QUELLI CHE GAREGGIANO NELLE ALTRE GARE CON IL TRICICLO



SCOPO DEL GIOCO: effettuare nel minor tempo possibile il percorso stabilito.

REGOLE DEL GIOCO:

- Ad ogni gara partecipa un concorrente per Borgo.
- È obbligatorio il casco per i concorrenti.
- Se il concorrente cade, riparte dal posto in cui è caduto.
- È vietata l'invasione di corsia.

DURATA DEL GIOCO:

La gara termina quando tutti i borghi hanno tagliato la linea del traguardo.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

4 corsie di lunghezza:

40 metri.

CHI VINCE:

Vince il borgo che, con la ruota anteriore del triciclo, supera per primo la linea del traguardo.

NOTE:

MISURE TRICICLO A PEDALI:

- Passo 40-45 cm.
- Larghezza ruote posteriori esterna 45-50 cm.
- Lunghezza totale triciclo ruota/ruota esterna 65-70 cm.
- Diametro cerchio anteriore 15-20 cm.
- Diametro cerchio posteriore 13-18 cm.
- Altezza totale da terra del manubrio: 60-70 cm.



CORSA CON I TRAMPOLI

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 2 MEDIE

(1 RAGAZZA + 1 RAGAZZO MEDIE)



SCOPO DEL GIOCO: effettuare nel minor tempo possibile il percorso stabilito.

REGOLE DEL GIOCO:

- Ad ogni gara partecipa un concorrente per Borgo.
- Il percorso deve essere effettuato con i piedi su due trampoli senza mai metterli a terra.
- Il percorso è diviso in 3 settori: ogni settore si ritiene completato quando il concorrente e tutto il materiale ha superato la delimitazione del settore stesso.
- In caso di caduta o di piede a terra il concorrente deve ripartire dall'inizio del settore in cui è caduto o ha messo il piede a terra.
- I concorrenti dovranno superare la linea del traguardo con entrambi i trampoli.
- È vietata l'invasione di corsia.

DURATA DEL GIOCO:

La gara termina quando tutti i borghi hanno tagliato la linea del traguardo.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

4 corsie di lunghezza:

30 metri, divisi in 3 settori da 10 metri.

CHI VINCE:

Vince il borgo che per primo supera completamente la linea del traguardo con entrambi i trampoli.

NOTE:

I trampoli sono forniti dall'organizzazione.

MISURE TRAMPOLI:

- Altezza totale cm 200 circa.
- Altezza piedi da terra cm 50 circa.



CORSA CON LE MATTONELLE

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 1 ELEMENTARI



SCOPO DEL GIOCO: effettuare nel minor tempo possibile il percorso stabilito.

REGOLE DEL GIOCO:

- Il percorso deve essere effettuato camminando sulle tre mattonelle a disposizione senza mai mettere alcun piede a terra.
- In caso di caduta, di piede a terra, o qualsiasi altra parte del corpo a terra, il concorrente deve portare indietro la mattonella facendo un passo indietro.
- I concorrenti dovranno superare la linea del traguardo con tutte e tre le mattonelle.
- È vietata l'invasione di corsia.

DURATA DEL GIOCO:

La gara termina quando tutti i borghi hanno tagliato la linea del traguardo.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

4 corsie di lunghezza:

30 metri, divisi in 3 settori da 10 metri.

CHI VINCE:

Vince il borgo che per primo supera completamente la linea del traguardo con tutte e tre le mattonelle.

NOTE:

Le mattonelle sono fornite dall'organizzazione.

MISURE DELLA MATTONELLA:

- Lunghezza 25 cm. circa.
- Larghezza 10 cm. circa.
- Altezza 5 cm. circa.



CORSA CON I RULLI

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 2 ELEMENTARI + 6 MEDIE

1° GARA 1 RAGAZZA ELEMENTARI + 3 RAGAZZE MEDIE

2° GARA 1 RAGAZZO ELEMENTARI + 3 RAGAZZI MEDIE



SCOPO DEL GIOCO: effettuare nel minor tempo possibile il percorso stabilito.

REGOLE DEL GIOCO:

- Ad ogni gara partecipano 4 concorrenti per Borgo.
- I concorrenti hanno a disposizione 5 rulli su cui appoggiare la tavola di legno a cui è fissata la corda per il traino.
- Prima della partenza la tavola con la corda sarà già posizionata sui 5 rulli.
- Un concorrente delle medie, tramite la corda, tira la tavola che si muove scorrendo sui rulli utilizzati come ruote. **La corda va tenuta dall'asola con entrambe le mani.**
- Il concorrente delle elementari deve salire sulla tavola e rimanere in piedi in equilibrio su di essa.
- Due concorrenti delle medie spostano i rulli permettendo alla tavola di legno di avanzare mantenendo un appoggio costante sui rulli stessi.
- Il percorso è diviso in 3 settori: ogni settore si ritiene completato quando tutti i concorrenti e tutto il materiale hanno superato la delimitazione del settore stesso.
- Se il concorrente delle elementari cade, tocca terra o si appoggia ad un suo compagno, il gioco deve ripartire dall'inizio del settore in cui ha toccato terra o si è appoggiato al compagno.
- È vietata l'invasione di corsia.

DURATA DEL GIOCO:

La gara termina quando tutti i borghi hanno tagliato la linea del traguardo.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

4 corsie di lunghezza:

30 metri, divisi in 3 settori da 10 metri.

CHI VINCE:

Vince il borgo che per primo supera completamente la linea del traguardo con la tavola di legno con il concorrente a bordo, tutti i rulli e tutti i concorrenti.

NOTE:

Tutti i materiali sono forniti dall'organizzazione.

MISURE DEI RULLI:

- Dimensioni rulli diametro 13,5 x 70 cm.
- Dimensioni tavola cm 50x80.
- Lunghezza corda cm 310 CIRCA compresa l'asola.



CORSA PALLA CANGURO

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 1 ELEMENTARI + 1 RAGAZZO MEDIE + 1 RAGAZZA MEDIE



SCOPO DEL GIOCO: effettuare nel minor tempo possibile il percorso stabilito.

REGOLE DEL GIOCO:

- Ad ogni gara partecipa 1 concorrente per Borgo.
- Il concorrente deve completare il percorso seduto sulla palla, tenendola per la maniglia, facendola rimbalzare.
- Il percorso è diviso in settori della lunghezza di 10 metri, ogni settore si ritiene completato quando il concorrente e la palla hanno superato la delimitazione del settore stesso.
- Se il concorrente dovesse cadere o perdere la palla deve ripartire dall'inizio del settore in cui è caduto o ha perso la palla.
- Il concorrente e la palla devono superare totalmente la linea del traguardo.
- È vietata l'invasione di corsia anche solo della palla.

DURATA DEL GIOCO:

La gara termina quando tutti i borghi hanno tagliato la linea del traguardo.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

4 corsie di lunghezza:

30 metri divisi in 3 settori da 10 metri per le elementari.

40 metri divisi in 4 settori da 10 metri per le medie.

CHI VINCE:

Vince il borgo che per primo supera completamente la linea del traguardo con la palla.

NOTE:

La palla canguro è fornita dall'organizzazione.



CORSA CON LE CARRIOLE

PARTECIPANO: TUTTI I BORGHI

PARTECIPANTI: 4 ADULTI UOMINI, 4 ADOLESCENTI, 4 ADULTI DONNE, 4 MEDIE



SCOPO DEL GIOCO: effettuare nel minor tempo possibile il percorso stabilito.

REGOLE DEL GIOCO:

- Ad ogni gara partecipano 4 concorrenti per Borgo.
- Per percorso completo si intende andata e ritorno in una corsia lunga 40 metri (40 metri andata + 40 metri ritorno).
- La gara deve essere svolta in sequenza nella seguente modalità:
 - ✓ alla partenza il primo concorrente deve completare il percorso trasportando il secondo (Prima coppia).
 - ✓ il secondo concorrente deve completare il percorso trasportando il terzo (Seconda coppia).
 - ✓ il terzo concorrente deve completare il percorso trasportando il quarto (Terza coppia).
 - ✓ il quarto concorrente deve completare il percorso trasportando il primo (Quarta coppia).
 - ✓ Il cambio deve avvenire dopo che la ruota della carriola ha superato la linea del traguardo.
- È vietata l'invasione di corsia, sia con la carriola che con i piedi.
- È severamente vietato lanciare la carriola all'arrivo.

DURATA DEL GIOCO:

La gara termina quando l'ultima coppia di ciascun borgo taglia il traguardo.

POSIZIONAMENTO DEL CAMPO E MISURE:

4 corsie di lunghezza:

40 metri andata + 40 metri ritorno.

CHI VINCE:

Vince il borgo che, con la ruota della carriola, supera per primo la linea del traguardo con la quarta coppia di concorrenti.

NOTE:

Nella Gara delle medie è possibile giocare il jolly.

CARATTERISTICHE DELLA CARRIOLA:

- Diametro cerchio da 22 cm a 24 cm.
- Copertura tipo da 3.50 cm a 8 cm.
- Altezza para ruota (luce) max 22 cm.
- Altezza gambe parte posteriore >40 cm.
- Larghezza gambe interna da 35 cm a 40 cm.
- Gambe lunghe uguali.
- Ruota senza cuscinetti.