

ASSCER  
CELLARUM



PRESENTA

# giochi in piazza

**GIOCHI RIONALI**  
edizione **2017**

PARCO GIOVANNI PAOLO II  
**CELLE DI BULGHERIA**

**01**  
agosto

ore 21.00

**PRESENTAZIONE**

1. **FUOCO** \_ PIAZZA UMBERTO I
2. **ARIA** \_ VIA MILANO
3. **TERRA** \_ VIA CANONICO DE LUCA
4. **ACQUA** \_ CASAL SOTTANO-VALLE

**02**  
agosto

ore 21.00

**GIOCHI**

- IL MILLEPIEDI
- IL ROMPICAPO
- "I VRICCI"
- ROMPIBALLE
- LA STAFFETTA
- I POMPIERI
- TESTA A TESTA

patrocinio di



comune di  
**CELLE DI BULGHERIA**

# giochi in piazza

**GIOCHI RIONALI**  
edizione 2017

## 1-2 AGOSTO

Squadre partecipanti

**PIAZZA UMBERTO I**

Via **MILANO**

Via **CANONICO ANTONIO MARIA DE LUCA**

**CASAL SOTTANO - VALLE**

## PROGRAMMA

Mercoledì **02 agosto 2017** ore **21.00** – parco Giovanni Paolo II

RAPPRESENTAZIONE SCENICA\_ **gli elementi della vita**

1. **FUOCO\_ PIAZZA UMBERTO I**
2. **ARIA\_ VIA MILANO**
3. **TERRA\_ VIA CANONICO DE LUCA**
4. **ACQUA\_ CASAL SOTTANO-VALLE**

Giovedì **03 agosto 2017** ore **21.00** – parco Giovanni Paolo II

GIOCHI

1. IL MILLEPIEDI
2. IL ROMPICAPO
3. "I VRICCI" GIOCO DELLA TRADIZIONE  
(riservato ai ragazzi frequentanti la Scuola Primaria)
4. IL RAGNO SALTELLANTE
5. I POMPIERI
6. TESTA A TESTA

## REGOLAMENTO

1. I giochi sono rivolti alle persone residenti, dimoranti o che si trovano in vacanza nel Comune di Celle di Bulgheria.
2. All'edizione 2017 partecipano i seguenti rioni:  
PIAZZA UMBERTO I  
Via MILANO  
Via CANONICO ANTONIO MARIA DE LUCA  
CASAL SOTTANO – VALLE
3. Ogni rione si presenta con un'unica squadra e le persone che nella prima serata partecipano con una squadra, non potranno nelle serate successive partecipare in altre squadre.
4. Ogni squadra-rione può essere formata da un numero illimitato di partecipanti.
5. Si raccomanda ai componenti delle varie squadre di dare dimostrazione di spirito di squadra, sportività e buona educazione.
6. I giochi si svolgono in due serate il 02 e il 03 agosto 2017.  
Nella prima serata le squadre rappresentano liberamente una rappresentazione scenica sugli elementi della vita:  
**FUOCO (PIAZZA UMBERTO I)**  
**ARIA (Via MILANO)**  
**TERRA (Via CANONICO ANTONIO MARIA DE LUCA)**  
**ACQUA (CASAL SOTTANO – VALLE)**  
Nella seconda serata, invece, le squadre si impegneranno in giochi di abilità.
7. L'ordine con il quale si svolge la prima serata è avvenuto con sorteggio preliminare.
8. La partecipazione ai singoli giochi, nel corso della seconda serata, avviene seguendo l'ordine dettato dalla classifica parziale, a partire dal basso verso l'alto, naturalmente la partecipazione cambia con il cambiare della classifica. Per il primo gioco si procede con sorteggio.
9. Ogni rione deve indicare un capitano della squadra, che sarà l'unico a poter colloquiare con gli arbitri per sollevare eventuali contestazioni.
10. L'assegnazione dei punti per tutti i giochi, avviene nel seguente modo: alla squadra prima classificata vanno 10 punti, alla seconda 8, alla terza 6, alla quarta 4. In caso di parità tra due o più squadre, vengono assegnati gli stessi punti, mentre alla squadra successiva viene scalata una posizione.
11. La presentazione del Jolly dà diritto al raddoppio dei punti ottenuti nel gioco specifico.
12. La giuria relativa all'assegnazione dei punti per la rappresentazione è composta da 5 giudici.
13. Le decisioni degli arbitri e della giuria sono insindacabili.
14. Si declina ogni responsabilità nei confronti di cose e persone, per quanto dovesse verificarsi nello svolgimento della manifestazione.

## GIOCHI

### IL MILLEPIEDI

CONCORRENTI	10 GIOCATORI PER SQUADRA (5 ragazze di cui una fino a 12 anni e 5 ragazzi di cui uno fino a 12 anni)
SCHIERAMENTO	Tutti i concorrenti si dispongono ai via legati alle caviglie gli uni agli altri da una corda. Davanti a loro a circa 5 metri vi è il primo ostacolo: una corda tesa ad 1 metro di altezza. Più distante un'asse di legno alto circa 15 centimetri. Da terra e poi ancora una corda tesa ad 80 centimetri di altezza ed infine un percorso a slalom.
GIOCO	Al via la squadra, con il sistema che riterrà più opportuno, passa sotto la corda tesa ad 1 metro di altezza, percorre l'asse di legno, passa sotto la corda tesa a 80 centimetri, effettua lo slalom e poi rifà il percorso a ritroso ossia in successione: slalom, corda tesa a 80 centimetri, asse d' legno, corda tesa a 1 metro, per poi giungere alla conclusione della gara oltrepassando con l'ultimo concorrente la linea del traguardo.
REGOLE	La squadra deve completare il percorso nel minore tempo possibile, facendo attenzione a non mettere i piedi a terra quando passa l'asse di legno e a non far cadere gli ostacoli dello slalom, altrimenti subisce 5 secondi di penalizzazione per ogni infrazione.
PUNTEGGIO	La classifica è a tempo. L'arbitro cronometra dall'inizio alla fine del percorso, comunque entro un tempo massimo di 5 minuti.

## TESTA A TESTA

<b>CONCORRENTI</b>	4 GIOCATORI PER SQUADRA (2 ragazze e 2 ragazzi)
<b>SCHIERAMENTO</b>	Le due coppie si schierano all'inizio e alla fine del percorso. Il percorso avente una lunghezza di 10 metri è delimitato da linee perimetrali. Lungo il percorso sono sistemati nove birilli ad una distanza intermedia di 1 metro. All'inizio del percorso è sistemato un canestro.
<b>GIOCO</b>	Al via la prima coppia dovrà portare una palla, posizionata tra le due fronti e superare gli ostacoli presenti nel tragitto. Arrivati alla fine del percorso ci sarà lo scambio della palla con l'altra coppia usando solo la fronte. Quest'ultima dovrà fare il percorso inverso e alla fine di esso far canestro nel cesto.
<b>REGOLE</b>	Le coppie devono completare il percorso nel minore tempo possibile, facendo attenzione a non avere contatto durante la fase di scambio della palla e a non far cadere gli ostacoli dello slalom, altrimenti subiscono 5 secondi di penalizzazione per ogni infrazione. Se la coppia perde la palla durante il percorso dovrà ricominciare dalla partenza.
<b>PUNTEGGIO</b>	La classifica è a tempo. L'arbitro cronometra dall'inizio alla fine del percorso, comunque entro un tempo massimo di 5 minuti.

## I POMPIERI

<b>CONCORRENTI</b>	6 GIOCATORI PER SQUADRA (2 ragazze e 4 ragazzi)
<b>SCHIERAMENTO</b>	Il primo concorrente, con accanto una bacinella piena di acqua, si posiziona nell'area tecnica individuata all'inizio del percorso. Altri quattro concorrenti si distribuiscono lungo il tracciato ad una distanza di 2 metri l'uno dall'altro. Alla fine del percorso, nell'altra area tecnica si trova il sesto ed ultimo concorrente che avrà accanto la bacinella da riempire. Ognuno dei concorrenti metterà i piedi all'interno di un cerchio e non potrà uscirvi
<b>GIOCO</b>	Il gioco consiste nel travasare una quantità di acqua, da una bacinella ad un'altra, mediante il lancio di spugne imbevute di acqua.
<b>REGOLE</b>	Ad ogni squadra verrà data una spugna nuova da utilizzare nella sua gara. Le spugne cadute a terra non potranno essere raccolte. I concorrenti che escono da cerchio vengono penalizzati di 5 secondi.
<b>PUNTEGGIO</b>	Tempo massimo 3 minuti. Vince la squadra che nel tempo massimo riesce a portare più acqua, determinata dal peso raggiunto, da una bacinella all'altra.

## IL RAGNO SALTELLANTE

<b>CONCORRENTI</b>	7 GIOCATORI PER SQUADRA (3 ragazze e 4 ragazzi di cui uno fino a 12 anni)
<b>SCHIERAMENTO</b>	All'interno di ogni squadra il ragazzo più piccolo di età rappresenta il <i>corpo</i> e gli altri componenti la sei <i>zampe</i> di un ragno, animale noto per la sua agilità. Tutti i concorrenti " <i>zampe</i> " si dispongono ai via legati al concorrente " <i>corpo</i> " ,attraverso una sottile corda , per le caviglie. Davanti a loro sono distribuiti dei fogli di giornale posti ognuno ad una distanza di 1,50 metri.
<b>GIOCO</b>	Al via i giocatori-zampa della prima squadra devono attraversare per intero il campo saltellando da un giornale all'altro, senza spezzare il filo che li unisce al compagno-corpo, l'unico che può muoversi al di fuori dei giornali. I giocatori- zampa devono attraversare per intero il percorso anche se si spezza il filo che li unisce al compagno-corpo fino a raggiungere il traguardo.
<b>REGOLE</b>	La squadra deve completare il percorso nel minore tempo possibile, facendo attenzione a non mettere i piedi a terra altrimenti subisce 5 secondi di penalizzazione per ogni infrazione e a non spezzare la corda altrimenti subisce 10 secondi di penalizzazione per ogni infrazione.
<b>PUNTEGGIO</b>	La classifica è a tempo. L'arbitro cronometra dall'inizio alla fine del percorso, comunque entro un tempo massimo di 4 minuti.



## IL ROMPICAPO

<b>CONCORRENTI</b>	10 GIOCATORI PER SQUADRA (5 ragazze e 5 ragazzi)
<b>SCHIERAMENTO</b>	<p>Un ragazzo si dispone al via su di una bicicletta. Ha davanti a se un percorso con ostacoli da superare. Alla fine del percorso in uno spazio apposito si dispone il resto della squadra. A lato di questo spazio vi è un ripiano dove sono poste delle buste numerate corrispondenti a dei motivi musicali. La seconda parte del percorso è identica alla precedente e verrà svolta da un altro concorrente sulla medesima bici. Al centro della pista è situato un altro ripiano dove sono poste delle buste numerate, analogamente alle precedenti, e corrispondenti a dei rompicapo.</p>
<b>GIOCO</b>	<p>Quando l'arbitro fischia la prima volta il concorrente in bici percorre un tratto a slalom ed un secondo tratto su di un'asse di legno. Al compimento del percorso l'arbitro fischia. Il concorrente sceglie la busta numerata e la indica all'arbitro che comunica alla regia il pezzo da eseguire. L'intera squadra ha 30 secondi di tempo per indovinare il titolo del motivo musicale. Alla risoluzione del titolo, o comunque allo scadere dei trenta secondi parziali, l'arbitro fischia una terza volta per indicare la ripresa del percorso sulla bicicletta da parte del secondo concorrente. Questi svolgerà un percorso analogo al precedente ed al suo compimento l'arbitro fischierà una quarta volta. Da questo momento l'intera squadra potrà recarsi al ripiano dei rompicapo ove aprirà la busta corrispondente al numero già scelto dal primo concorrente ed avrà un tempo massimo di sessanta secondi per la risoluzione del problema.</p>
<b>REGOLE</b>	<p>Se il motivo non viene indovinato entro trenta secondi il percorso riprende , ma la squadra verrà penalizzata di 15 secondi sul tempo finale. Se il rompicapo non viene risolto entro sessanta secondi il gioco viene comunque dichiarato finito e la squadra viene penalizzata di altri 30 secondi. I concorrenti-ciclisti non possono toccare terra durante il percorso , altrimenti verranno inflitti 5 secondi di penalizzazione per ogni infrazione.</p>
<b>PUNTEGGIO</b>	La classifica è a tempo .

**GIOCO DELLA TRADIZIONE** riservato ai ragazzi frequentanti la Scuola Primaria  
**"I VRICCI"**

<b>CONCORRENTI</b>	2 GIOCATORI PER SQUADRA (2 ragazze/i frequentanti la Scuola Primaria)
<b>GIOCO</b>	Questo gioco consiste in 2 manches. Nella prima parte, una delle due concorrenti, lancia a terra cinque sassolini arrotondati e levigati, i "vricci". Successivamente ne prende uno per lanciarlo in aria e prima di riprenderlo al volo deve afferrarne un altro a terra. La prima parte continua fino a che la concorrente, nello stesso modo, afferra due, tre e quattro "vricci". Nella seconda parte l'altra concorrente lancia a terra i cinque sassolini, ne prende uno per lanciarlo in aria e prima di riprenderlo al volo fa passare sotto il "ponte", fatto con il pollice e l'indice dell'altra mano, ad uno alla volta i "vricci".
<b>PUNTEGGIO</b>	Vince il gioco la squadra che riesce a completare il gioco senza errori. A parità di posizione si continua ad oltranza fino al primo errore.