

**REGOLAMENTO GENERALE POMERIGGIO DI GIOCHI DEI RAGAZZI**

## 1) Regole generali

La giornata denominata "pomeriggio di giochi dei ragazzi" si svolgerà in oratorio a Cosio dalle ore 14 alle ore 17/18 ed è aperta ai ragazzi dai 6 ai 14 anni  
I vari giochi sono descritti nella seconda parte di questo regolamento.

## 2) N. minimo partecipanti

Il Torneo prevede un numero minimo di 8 partecipanti a contrada in ciascun gioco.

## 3) Durata

La giornata di giochi si svolgerà nel pomeriggio dalle ore 14 alle ore 17/18.

## 4) Fasce d'età

Possono partecipare al gioco i bambini nati tra il 2004 e il 2011 compresi.

## 5) Punteggi

- a. La classifica viene stilata tenendo conto dei risultati migliori di ciascuna contrada nei singoli giochi.
- b. In ciascun gioco verrà stilata una classifica per i migliori risultati delle singole contrade, con il classico metodo: 4 punti alla prima, 3 alla seconda, 2 alla terza e 1 alla quarta. Tali punteggi non saranno validi ai fini della classifica generale, ma verranno utilizzati per calcolare quale contrada, nell'insieme dei giochi, avrà la posizione migliore in classifica.
- c. A quel punto verrà fatta la classifica generale, valida per il trofeo contrade, che prevede l'assegnazione di 8 punti alla prima squadra; 4 punti alla seconda; 2 alla terza e 1 alla quarta.

## 6) Arbitri

È prevista la presenza di un referente per ogni gioco.

## 7) Materiali necessari

- a. È necessario il campo di calcio dell'oratorio.
- b. Microfono campo.

## 8) Data prova

Il Torneo si svolgerà in un'unica data, sabato 2/6 dalle 15 alle 17/18 presso il campo dell'Oratorio

## 9) Note

Sarebbe opportuno che ogni contrada avesse 2 o 3 persone (animatori o adulti) per velocizzare l'organizzazione dei ragazzi. Questo non deve essere motivo di confusione, in quanto solo poche persone potranno stare nel campo di gioco per aiutare bambini e ragazzi.

## **PALLABOMBA**

### 1) Regole generali

Il campo viene suddiviso in 4 aree della stessa grandezza, in ognuna delle quali si dispone una squadra. Al via vengono lanciate in ogni campo 20 palline. Lo scopo del gioco è avere meno palline possibile nel proprio campo al termine del tempo, dunque durante i 10 minuti la squadra dovrà lanciare le palline negli spazi avversari utilizzando unicamente le mani e facendole passare al di sopra del filo. Al termine del tempo viene dato lo stop e si conteranno le palline, ognuna corrisponderà ad una penalità. Sarà applicata una doppia penalità nel momento in cui una pallina viene lanciata dopo lo stop (se è già in volo mentre si annuncia il termine viene considerata valida).

### 2) N. minimo partecipanti

- a. Il Torneo prevede un numero minimo di 8 partecipanti per contrada.
- b. Non sono previste vite doppie.

### 3) Durata

- a. 3 partite dalla durata di 10 minuti ciascuna.
- b. A ogni partita verranno cambiate le posizioni delle contrade all'interno del campo.

### 4) Fasce d'età

Possono partecipare al gioco i bambini nati tra il 2004 e il 2011 compresi.

### 5) Punteggi

La classifica viene stilata tenendo conto di tutte le manche. In chi arriva primo 4 punti, il secondo 3, il terzo 2, il quarto 1. Vince il torneo chi totalizza più punti in totale.

### 6) Arbitri

È prevista la presenza di 5 giudici. 4 giudici sono incaricati di contare le palline (prima di ogni partita e al termine della partita) e lanciarle ognuno in un campo. Il quinto giudice è incaricato di dare il via e lo stop. I 5 giudici sono anche i controllori del corretto svolgimento del gioco (lanciare una pallina alla volta, non trattenerle volontariamente nel campo, non lanciare palline dopo il fischio di fine partita).

### 7) Materiali necessari

- a. Nastri per dividere il campo in 4 parti
- b. 4 secchielli
- c. 80 palline (o comunque un numero divisibile per 4)

## **BANDIERA COLORATA**

### 1) Regole generali

I bambini di ogni contrada si trovano in mezzo al campo all'interno del cerchio del campo di calcetto. Ad ogni angolo è presente un giudice il cui compito è alzare una bandiera colorata. Un arbitro dirà un numero, che serve solo per i 4 giudici agli angoli, i quali essendo in possesso di una lista con i colori sapranno il colore della bandiera che dovranno alzare in quel turno. Subito dopo l'arbitro darà il via, i giudici agli angoli alzeranno la bandiera prima identificata, quindi i bambini dovranno correre verso l'angolo con la bandiera del colore della propria contrada. Una volta arrivati tutti i componenti della squadra il giudice alzerà la mano e così si otterrà un ordine di arrivo di tutte le contrade. Questo iter verrà ripetuto per 20 volte e il risultato di ogni manche concorrerà al punteggio finale.

### 2) N. minimo partecipanti

- a. Il Torneo, per essere valido, deve avere la partecipazione di almeno 8 partecipanti per contrada.
- b. Non sono previste vite doppie.

### 3) Durata

Circa 45 minuti.

### 4) Fasce d'età

Possono partecipare al gioco i bambini nati tra il 2004 e il 2011 compresi.

### 5) Punteggi

La classifica viene stilata tenendo conto di tutte le manche. In chi arriva primo 4 punti, il secondo 3, il terzo 2, il quarto 1. Vince il torneo chi totalizza più punti in totale.

### 6) Arbitri

È prevista la presenza di un arbitro che dirige il gioco. I giudici nei quattro angoli, alzando la mano una volta che tutti i componenti della squadra sono arrivati, decreteranno l'ordine di arrivo, che verrà registrato dall'arbitro.

### 7) Materiali necessari

- a. 4 bandiere per colore (rosso, giallo, verde, blu)
- b. 4 secchielli
- c. 4 liste con l'ordine dei colori

### 8) Note

È importante fare vedere bene i colori delle bandiere, onde evitare confusione.

## SCALPO

### 1) Regole generali

Viene predisposto un campo quadrato, in ogni lato sarà disposta una squadra. Ogni contrada dispone i suoi partecipanti in ordine crescente di età e assegna a ognuno uno o due (vedi punto 2b) numeri da 1 al numero della contrada che ha più partecipanti. L'arbitro chiama uno o più numeri per volta che entreranno all'interno del campo e riceveranno lo scalpo. Una volta posizionato lo scalpo viene dato il via. Lo scopo del gioco è di sfilare lo scalpo agli avversari e allo stesso tempo evitare che il proprio venga rubato. Chi rimane senza scalpo termina la partita e viene stilata una classifica in base all'ordine di eliminazione. Per sfilare lo scalpo si può utilizzare una mano sola, l'altra deve essere tenuta dietro alla schiena. Nel momento in cui un concorrente è a terra non può subire lo sfilamento dello scalpo (non se è a terra volontariamente). In base al numero dei partecipanti e al tempo saranno chiamati due o tre volte tutti i componenti (tutti i numeri) di ogni contrada.

### 2) N. minimo partecipanti

- a. Il Torneo, per essere valido, deve avere la partecipazione di almeno 8 partecipanti per contrada.
- b. Dato che per il corretto svolgimento del gioco il numero di partecipanti deve essere uguale per ogni contrada, sono previste le cosiddette vite doppie, da concordare con l'arbitro prima dell'inizio del match.
- c. Il numero massimo di vite doppie è una per ogni partecipante, a meno che il numero dei partecipanti della contrada più numerosa sia maggiore del doppio di un'altra contrada; in questo caso sarà possibile dare anche una seconda vita doppia a uno stesso partecipante.

### 3) Durata

45 minuti

### 4) Fasce d'età

Possono partecipare al gioco i bambini nati tra il 2004 e il 2011 compresi.

### 5) Punteggi

La classifica viene stilata tenendo conto di tutte le manche. In chi arriva primo 4 punti, il secondo 3, il terzo 2, il quarto 1. Vince il torneo chi totalizza più punti in totale.

### 6) Arbitri

È prevista la presenza di un giudice incaricato di chiamare i numeri e controllare il corretto svolgimento del gioco.

### 7) Materiali necessari

- a. 8 scalpi
- b. 12 sedie per fare gli angoli del campo e le entrate
- c. nastro

## HOCKEY

### 1) Regole generali

Le quattro contrade si sfidano contemporaneamente tutte contro tutte. Viene predisposto un campo quadrato, in ogni lato sarà disposta una squadra. L'obiettivo è quello di far entrare la pallina in una qualsiasi porta avversaria grazie alla mazza data in dotazione. Ogni contrada dispone i suoi partecipanti in ordine crescente di età e assegna a ognuno uno o due (vedi punto 2b) numeri da 1 al numero della contrada che ha più partecipanti. Il giudice chiamerà un numero, i giocatori velocemente passando per la propria porta prendono la mazza e cercano di fare gol con la pallina messa dall'arbitro al centro del campo. A chi subisce gol viene attribuita una penalità, chi fa gol riceve 2 punti. In base al numero dei partecipanti e al tempo saranno chiamati due o tre volte tutti i componenti (tutti i numeri) di ogni contrada. Al termine del gioco verranno fatti i calcoli e sarà stilata la classifica.

### 2) N. minimo partecipanti

- a. Il Torneo, per essere valido, deve avere la partecipazione di almeno 8 partecipanti per contrada.
- b. Dato che per il corretto svolgimento del gioco il numero di partecipanti deve essere uguale per ogni contrada, sono previste le cosiddette vite doppie, da concordare con l'arbitro prima dell'inizio del match.
- c. Il numero massimo di vite doppie è una per ogni partecipante, a meno che il numero dei partecipanti della contrada più numerosa sia maggiore del doppio di un'altra contrada; in questo caso sarà possibile dare anche una seconda vita doppia a uno stesso partecipante.

### 3) Durata

Circa 45 minuti

### 4) Fasce d'età

Possono partecipare al gioco i bambini nati tra il 2004 e il 2011 compresi.

### 5) Punteggi

La classifica viene stilata tenendo conto di tutte le manche. In chi arriva primo 4 punti, il secondo 3, il terzo 2, il quarto 1. Vince il torneo chi totalizza più punti in totale.

### 6) Arbitri

È prevista la presenza di un giudice incaricato di chiamare i numeri e controllare il corretto svolgimento del gioco.

### 7) Materiali necessari

- a. 8 mazze (4 piccole e 4 grande)
- b. 12 sedie per fare gli angoli del campo e le porte/entrate
- c. nastro