

## **REGOLAMENTO GENERALE GIOCHI DI UNA VOLTA**

- 1) Regole generali
  - a. La giornata denominata "giochi di una volta" si svolgerà a Piagno ed è aperta a tutti. A ciascun partecipante verrà consegnata, quando si presenterà al tavolo iscrizioni, una tabella sulla quale saranno indicate tutte le specialità in cui ci si potrà cimentare. Ogni partecipante potrà partecipare a tutti o a una sola parte dei giochi presenti. Per ogni gioco il partecipante potrà fare un solo turno di gioco. I vari giochi sono descritti nella seconda parte di questo regolamento
- 2) N. minimo partecipanti
  - a. Il Torneo prevede un numero minimo di 1 partecipante per Contrada a ciascun gioco.
- 3) Durata
  - a. La giornata di giochi si svolgerà nella serata del 26/5 dalle 20.00 alle 22.30
- 4) Fasce d'età
  - a. Il gioco è per tutti.
- 5) Punteggi
  - a. La classifica viene stilata tenendo conto dei risultati migliori di ciascuna contrada dei 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 2 , 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 12 punti alla prima squadra; 9 punti alla seconda; 6 alla terza e 3 alla quarta
- 6) Arbitri
  - a. E' prevista la presenza di un referente in ogni gioco.
- 7) Materiali necessari
- 8) Data prova
  - a. Il Torneo si svolgerà in un'unica data, sabato 26/5 dalle ore 20 alle ore 22.00. La sede prevista è a Piagno

**TIRO AL BERSAGLIO**

- 1) Regole generali
  - a. Si costruisce una piramide di dieci tubi (4 alla base, 3 sopra, poi altri 2 sopra e 1 in cima). Con tre tiri a disposizione, si assegna un punto per ogni tubo buttato a terra al termine dei tre tiri.
- 2) N. minimo partecipanti
  - a. Il Torneo, per essere valido, deve avere la partecipazione di almeno 1 partecipante per Contrada
- 3) Durata
  - a. 3 lanci a concorrente.
- 4) Fasce d'età
  - a. Il gioco è per tutti.
- 5) Punteggi: La classifica viene stilata tenendo conto dei tubi caduti del miglior classificato di ciascuna delle quattro contrade
- 6) Arbitri: E' prevista la presenza di un giudice.
- 7) Materiali necessari
  - a. 10 tubi , una pallina da tennis, un tavolo

**LANCIO DELLA RUZZOLA**

- 1) Regole generali
  - a. Avvolgere la ruzzola nella fettuccia e lanciarla il piu lontano
- 2) N. minimo partecipanti
  - a. Il Torneo, per essere valido, deve avere la partecipazione di almeno 1 partecipante per Contrada
- 3) Durata
  - a. 3 lanci a concorrente.
- 4) Fasce d'età
  - a. Il gioco è per tutti.
- 5) Punteggi: La classifica viene stilata tenendo conto dei lanci più lontani del miglior classificato di ciascuna delle quattro contrade
- 6) Arbitri: E' prevista la presenza di un giudice.
- 7) Materiali necessari
  - a. La ruzzola una fettuccia di stoffa; 4 bandierine x fissare la distanza

**CACCIA AL TAPPO**

- 1) Regole generali

- a. Dentro un sacco ci sono tanti piccoli contenitori con dentro ciascuno un bigliettino con indicato un punteggio da -50 a 50. Ogni partecipante sceglie tre contenitori a caso e fa la somma dei punteggi ottenuti.
- 2) N. minimo partecipanti
  - a. Il Torneo, per essere valido, deve avere la partecipazione di almeno 1 partecipante per Contrada
- 3) Durata
  - a. 3 estrazioni a concorrente.
- 4) Fasce d'età
  - a. Il gioco è per tutti.
- 5) Punteggi: La classifica viene stilata sommando i punti ottenuti dai vari partecipanti di ciascuna delle quattro contrade.
- 6) Arbitri: E' prevista la presenza di un giudice.
- 7) Materiali necessari
  - a. Contenitori con punteggio

### **CIABATTA PAZZA**

- 1) Regole generali
  - a. Ci sono cinque scatole sistemate in fila una dietro l'altra davanti al bambino, in modo da avere una scatola vicina, una un po' più lontana e così via. Alla scatola più vicina si assegnano 2 punti, 4 a quella subito dietro, e così via fino a 10 per l'ultima infondo. Occorre infilarsi una ciabatta al piede e poi lanciarla tentando di centrare una delle scatole. Con tre tiri a disposizione, il punteggio finale sarà il massimo ottenuto dai tre tiri.
- 2) N. minimo partecipanti
  - a. Il Torneo, per essere valido, deve avere la partecipazione di almeno 1 partecipante per Contrada
- 3) Durata
  - a. 3 lanci a concorrente.
- 4) Fasce d'età
  - a. Il gioco è per tutti.
- 5) Punteggi: La classifica viene stilata tenendo conto dei punti effettuati con i lanci del miglior classificato di ciascuna delle quattro contrade.
- 6) Arbitri: E' prevista la presenza di un giudice.
- 7) Materiali necessari
  - a. ciabatta; 5 scatole.

### **ANELLI VOLANTI**

- 1) Regole generali

- a. Si sistemano 10 bottiglie di plastica piene d'acqua, ognuna contrassegnata da un punteggio da 1 a 10. Occorre lanciare un anello e prendere la bottiglia con il punteggio più alto. Il punteggio finale sarà la somma dei tre tiri.
- 2) N. minimo partecipanti
  - a. Il Torneo, per essere valido, deve avere la partecipazione di almeno 1 partecipante per Contrada
- 3) Durata
  - a. 3 lanci a concorrente.
- 4) Fasce d'età
  - a. Il gioco è per tutti.
- 5) Punteggi: La classifica viene stilata tenendo conto dei punti effettuati dal miglior classificato di ciascuna delle quattro contrade.
- 6) Arbitri: E' prevista la presenza di un giudice.
- 7) Materiali necessari
  - a. 10 bottiglie con punteggio e 3 anelli.

### **BOOLING DELLA CALZA**

- 1) Regole generali
  - a. Infilare in testa una calza precedentemente preparata con all'interno una pallina e cercare di colpire con essa le bottiglie posizionate sul pavimento. Vince chi atterra più bottiglie in un tempo determinato dal giudice.
- 2) N. minimo partecipanti
  - a. Il Torneo, per essere valido, deve avere la partecipazione di almeno 1 partecipante per Contrada
- 3) Durata
  - a. A tempo (1minuto).
- 4) Fasce d'età
  - a. Il gioco è per tutti.
- 5) Punteggi: La classifica viene stilata tenendo conto dei numeri delle bottiglie fatte cadere dal miglior classificato di ciascuna delle quattro contrade.
- 6) Arbitri: E' prevista la presenza di un giudice.
- 7) Materiali necessari
  - a. Bottiglie; cronometro; calza con pallina.

### **PESCA IL PESCE**

- 1) Regole generali
  - a. Pescare il pesce nel minor tempo possibile.
- 2) N. minimo partecipanti
  - a. Il Torneo, per essere valido, deve avere la partecipazione di almeno 1 partecipante per Contrada
- 3) Durata

- a. 1 pesce a concorrente.
- 4) Fasce d'età
  - a. Il gioco è per tutti.
- 5) Punteggi: La classifica viene stilata tenendo conto dei lanci più lontani del miglior classificato di ciascuna delle quattro contrade.
- 6) Arbitri: E' prevista la presenza di un giudice.
- 7) Materiali necessari
  - a. Pesci di legno; canne da pesca; cronometro.

### **CORSA CON LA RUOTA**

- 1) Regole generali
  - a. Correre tenendo con un bastoncino un cerchio di bicicletta, vince chi arriva primo al traguardo.
- 2) N. minimo partecipanti
  - a. Il Torneo, per essere valido, deve avere la partecipazione di almeno 1 partecipante per Contrada
- 3) Durata
  - a. 1 percorso.
- 4) Fasce d'età
  - a. Il gioco è per tutti.
- 5) Punteggi: La classifica viene stilata tenendo conto del tempo impiegato dal miglior classificato per ciascuna Contrada
- 6) Arbitri: E' prevista la presenza di un giudice.
- 7) Materiali necessari
  - a. Un bastoncino; un cerchi di bicicletta.

### **CORSA NEI SACCHI**

- 1) Regole generali
  - a. Correre stando dentro in un sacco, vince chi arriva primo al traguardo.
- 2) N. minimo partecipanti
  - a. Il Torneo, per essere valido, deve avere la partecipazione di almeno 1 partecipante per Contrada
- 3) Durata
  - a. 1 percorso.
- 4) Fasce d'età
  - a. Il gioco è per tutti.
- 5) Punteggi: La classifica viene stilata tenendo conto del tempo impiegato dal miglior classificato per ciascuna Contrada
- 6) Arbitri: E' prevista la presenza di un giudice.
- 7) Materiali necessari
  - a. Sacchi di yuta e cronometro.

## **REGOLAMENTO SALTO DELLA CORDA**

- 1) Regole generali
  - a. consiste nel saltare una corda che viene fatta oscillare al di sotto dei piedi ed al di sopra della testa.
- 2) N. minimo partecipanti
  - a. Il Torneo, per essere valido, deve avere la partecipazione di almeno 1 partecipante per Contrada
- 3) Durata
  - a. 1 minuto.
- 4) Fasce d'età
  - a. Il gioco è per tutti.
- 5) Punteggi
  - a. La classifica viene stilata tenendo conto del numero di salti dei migliori concorrenti per ciascuna delle quattro contrade.
- 6) Arbitri
  - a. E' prevista la presenza di un giudice.
- 7) Materiali necessari
  - a. Corda x saltare; cronometro