

# REGOLAMENTO GUINNESS

## **DUPI' TE SE CIOC**

Ogni contrada dovrà presentare quattro concorrenti, due uomini e due donne; al gioco dovranno partecipare un uomo e una donna insieme. Lo scopo del gioco è quello di completare un percorso nelle modalità indicate dall'organizzazione.

All'inizio del percorso i due concorrenti dovranno effettuare in un'area delimitata un numero di giri nelle seguendo le istruzioni date dall'organizzazione; dovranno essere rispettate le indicazioni date per girare ad inizio di ogni manches del gioco, pena l'annullamento del turno. Terminati i giri, i concorrenti dovranno seguire il percorso e terminare la gara prima delle altre contrade.

Il gioco sarà composto da 2 partite formate da 5 manches. Alla manche iniziale di ciascuna delle 2 partite parteciperanno tutte e sei le contrade; l'ultima contrada a terminare il percorso verrà eliminata e non potrà partecipare alle manches successive. La contrada vincitrice alla fine delle 5 manches riceverà 6 punti, la seconda 5 e così via fino a scendere ad 1 punto. Vincerà la contrada con il punteggio maggiore alla fine delle 2 partite.

Ad ogni manche, la contrada potrà scegliere se cambiare o meno i componenti della coppia partecipante.

## **CIALDA DA LANCIA' !!!**

Ogni contrada dovrà raccogliere i contenitori di plastica o alluminio vuoti delle cialde del caffè. La contrada dovrà pulirle dal caffè contenuto in modo da poter riciclare poi la plastica/alluminio. L'utilizzo di altri materiali (cialde di un altro materiale o contenuto aggiuntivo nelle cialde vuote) porterà all'esclusione della cialda dal conteggio finale. Alla gara possono partecipare un numero illimitato di concorrenti per contrada, con obbligo di maglia della rispettiva contrada.

Lo scopo della gara è riuscire a lanciare le cialde vuote nei contenitori posti ad una certa distanza dalla linea di lancio. Il lancio della cialda vuota sarà solo ed esclusivamente con le mani. I concorrenti non potranno superare la linea di lancio con nessuna parte del corpo. Durante la gara non sono ammessi rialzi, sedie, sgabelli di nessun tipo per effettuare i lanci. Ad ogni contenitore verrà dato un punteggio e ognuna delle cialde che verrà lanciata all'interno del contenitore verrà conteggiata con tale punteggio. Se le cialde

andranno a segno in un contenitore diverso da quelli della propria contrada, daranno punteggio alla contrada avversaria.

Per permettere un lancio più lungo e preciso delle cialde, queste potranno essere incastrate tra di loro (massimo 3 cialde per gruppo). Nel conteggio il gruppo di cialde sarà contato come unico e quindi varrà come una cialda e non come due o tre. Se verranno identificati, nel conteggio o nel lancio, gruppi di cialde con un numero superiore al limite, non verranno conteggiati. Risulterà vincitrice la contrada che al termine dei 3 minuti avrà totalizzato il maggior numero di punti.

I giudici di gara, nel conteggio finale delle cialde, verificheranno che le condizioni indicate sopra siano state rispettate.

### **FROGGIE, LA RANA MANGIONA**

Ogni contrada dovrà presentare due concorrenti. I concorrenti verranno assegnati in una postazione con una struttura simile a quella dell'immagine a fianco. La struttura sarà



composta da un bacino dove verranno inserite le palline e da tre postazioni dove un concorrente avrà il compito di svolgere il ruolo della rana e l'altro dovrà manovrarlo. L'obiettivo del gioco sarà quello di raccogliere più palline possibili. Si affronteranno 3 contrade alla volta: le migliori tre dei due rounds giocheranno poi per determinare le vincitrici del gioco (1,2,3 posto) mentre le peggiori tre gareggiando rispettivamente per il 4,5,6 posto.

Il gioco si svolgerà nel seguente modo: il concorrente con il ruolo della rana dovrà sdraiarsi nella postazione e avrà un contenitore in mano con cui potrà raccogliere le palline e depositarle nella propria zona; questo concorrente può limitarsi solo a raccogliere le palline usando il contenitore, non potrà usare altre parti del corpo per spostarsi o prendere le palline. L'altro concorrente si dovrà mettere ai piedi del concorrente-rana e dovrà manovrarlo in modo che lui possa raccogliere le palline; il concorrente-manovratore potrà spostare solo il carrello senza toccare altre parti della struttura o le palline.

Scigalottino: Il gioco sarà valido anche per lo scigalottino: in questo caso le contrade dovranno presentare due partecipati, uno appartenente alla categoria Superiori (nati/e

negli anni 2003 e successivi) e l'altro appartenente alla categoria Medie (nati/e negli anni 2006 e successivi).

## **BATTAGLIA NAVALE**

Ogni contrada dovrà presentare 5 concorrenti.

Il campo sarà strutturato come la classica battaglia navale: due metà campo separate da un muro divisorio che impedisce di vedere dall'altra parte.

I concorrenti saranno divisi in 2 bombardieri e in 3 navi da carico:

- I bombardieri saranno legati ad una sedia e lanceranno a turno i palloncini d'acqua per colpire gli avversari. Questi potranno muovere solo busto e braccia per lanciare ed evitare i palloncini; non potranno mai spostarsi con le gambe o spostare la sedia dalla zona delimitata.
- Le navi da carico si posizioneranno per terra e non potranno spostarsi per tutta la gara. Questi concorrenti potranno assumere due posizioni possibili: seduto / in ginocchio (in questo caso basterà un unico palloncino per essere eliminati), sdraiato, completamente disteso (il giocatore dovrà essere colpito due volte per essere eliminato). I concorrenti dovranno disporsi almeno uno sdraiato e l'altro seduto, mentre il terzo sarà a scelta libera.

Ad ogni giocatore la contrada assegnerà un punteggio (5,4,3,2,1 punti); quando la nave sarà affondata, la contrada prenderà il punteggio corrispondente. In caso di una nave colpita solo a metà, la contrada prenderà metà del punteggio. I bombardieri possono essere colpiti e quindi prendere il punteggio equivalente ma non possono essere eliminati dal campo di gioco.

Il gioco si svolgerà con le seguenti fasi:

**Prima fase:** tre scontri ad eliminazione diretta della durata di 3 minuti. Accedono alla fase successiva i vincitori e la miglior perdente (determinata da tempo o punteggio dei bersagli affondati).

**Seconda fase:** scontro tra la miglior vincente e la miglior perdente e scontro tra le restanti due contrade vincitrici nella prima tirata.

**Terza fase:** finali 1°-2° posto, 3°-4° posto, e 5°-6° posto.

## **MAGNA MAGNA**

Ogni contrada dovrà presentare due concorrenti, un uomo e una donna. Risulterà vincitrice la contrada che nel tempo di 2 minuti riuscirà a mangiare la maggiore quantità di "Polpette di carne". La classifica verrà stesa misurando la maggiore differenza di peso

della quantità di “Polpette” (e del contenitore in esso contenuta) prima e dopo la prova. È prevista la squalifica nel caso in cui i concorrenti deliberatamente spargano in giro o su se stessi le “Polpette” senza mangiarle.

A cominciare la gara sarà la donna; dopo un minuto verrà chiamato il cambio e la donna potrà essere sostituita dall'uomo. Il cambio è facoltativo; la donna potrà continuare a proseguire la gara dopo la chiamata del cambio e non sarà prevista alcuna penalità.

A turno, un concorrente dovrà imboccare l'altro solo con l'uso della mano.

### **PASSA LA MAGLIA**

Ogni contrada dovrà presentare 10 concorrenti (5 uomini e 5 donne) più uno libero. I 10 concorrenti dovranno disporsi in fila e scambiarsi in continuazione una maglietta nel tempo limite di 3 minuti. La contrada che avrà effettuato più scambi di maglietta vincerà la gara.

Lo scambio di maglietta tra due concorrenti dovrà avvenire in modo che questi rimangano sempre attaccati con almeno due braccia o due mani; i due concorrenti potranno essere aiutati solo dall'undicesimo concorrente che avrà il compito di seguire la maglietta a ciascun scambio; lo scambio sarà considerato completo solo quando la maglietta passerà da un concorrente all'altro e sarà indossata completamente. Il concorrente che cede la maglia dovrà spostarsi alla fine della fila in modo da tenere in vita la catena e continuare i successivi scambi. È quindi vietato togliersi completamente la maglietta per passarla al compagno, la maglia deve essere sempre parzialmente indosso ad uno dei due concorrenti, e prima di procedere allo scambio con un altro compagno, bisognerà avere completamente indosso la maglietta: solo alla conferma del giudice lo scambio sarà validato e si potrà procedere allo scambio successivo.

### **LABIRINTO IN FAMIGLIA**

Questo gioco è valido solo per lo scigalottino.

Ogni contrada dovrà presentare 8 concorrenti, 4 ragazzi e 4 adulti che saranno disposti a coppie su ogni lato della struttura. I ragazzi dovranno essere 4 appartenenti alle categorie Medie e Elementari, con il solo obbligo di schierare almeno un concorrente della categoria Elementari (nati/e negli anni 2009 e successivi), e 4 persone adulte (almeno 18 anni compiuti).



Ai concorrenti verrà dato una struttura di dimensioni 240x240 cm simile a quella dell'immagine a fianco. La struttura sarà composta da un labirinto con dei buchi sparsi sul percorso. L'obiettivo del gioco sarà quello di

portare la pallina da un punto di partenza al buco di arrivo inclinando la struttura stessa; si avranno a disposizione 6 tentativi e 3 minuti di tempo. Ad ogni buco verrà assegnato un punteggio che andrà a crescere man mano che ci si avvicina al buco di arrivo; quando la pallina finisce in un buco, si assegnerà tale punteggio alla contrada e si ripartirà dal punto di partenza con un tentativo in meno. Risulterà vincitrice la contrada che realizzerà la somma dei punteggi più alta.

I giocatori potranno semplicemente far variare l'inclinazione della struttura in modo da far eseguire il percorso voluto alla pallina; non sarà possibile far saltare la pallina pena l'invalidamento di essa. Verranno poste lungo il percorso delle linee di checkpoint; se la pallina passerà oltre il checkpoint senza attraversare la linea, verrà invalidata.

### **GARA A SORPRESA**

Il regolamento dell'eventuale gara a sorpresa verrà comunicato la sera precedente la gara guinness.

**N.B.: E' previsto l'utilizzo del JOLLY. Le contrade potranno giocare il Jolly su una ed una sola prova tra quelle valide per la classifica dello Scigalott.**