

**Art. 1 PARTECIPANTI**

1. Sono ammesse squadre miste costituite da un **minimo di 6 a un massimo di 10 elementi** con età non inferiore ad anni 15 compiuti;
2. Nei giochi in cui si prevede la partecipazione di tutta la squadra, il numero di partecipanti è determinato dalla squadra con il minor numero di elementi;
3. Ogni squadra dovrà essere rappresentata da un **CAPITANO**, che si occuperà di tutto l'iter per l'iscrizione ai giochi.

**Art. 2 QUOTA DI PARTECIPAZIONE E ISCRIZIONE**

Il capitano si impegna a versare, come contributo alle spese assicurative, € 5,00 per ogni elemento della propria squadra brevi manu presso la sede del Gruppo Donatori di Sangue Fratres Letojanni, Via Monte Bianco 98037 Letojanni (ME), inoltre dovrà far pervenire la domanda di iscrizione completa in tutte le sue parti contenente:

- Allegato A - Domanda di iscrizione (1 per squadra)
- Allegato B - Liberatoria (1 per ogni elemento della squadra)
- Allegato C - **Liberatoria MINORE** (1 per ogni componente minorenni della squadra)
- Fotocopia di un valido documento di riconoscimento di ogni componente della squadra compreso il capitano, se minorenni di chi ne ha la patria potestà ed è firmatario dell'"Allegato C".

**MODALITÀ DI CONSEGNA**

- Fax: 0942.651252
- Posta o brevi manu: *Gruppo Donatori di Sangue Fratres Letojanni, Via Monte Bianco 98037 Letojanni (ME)*
- E-mail: *gruppoletojanni@fratres.eu* (previa scansione dell'originale debitamente compilato e firmato)

**NB: per garantire l'attivazione dell'assicurazione dei giocatori, è necessario che l'ALLEGATO A sia fatto pervenire con debito anticipo.**

**Il resto della documentazione e la quota di partecipazione dovranno essere consegnati alla riunione dei capitani e non oltre, per una migliore organizzazione.**

**ATTENZIONE: Al raggiungimento del numero di 10 squadre, le iscrizioni saranno chiuse.**

**Art. 3 GIOCHI**

1. L'ordine con cui le squadre dovranno competere nei giochi, sarà stabilito da un sorteggio che si svolgerà nella riunione con i capitani e i giudici qualche giorno prima della manifestazione. Nella stessa sera verranno consegnate le magliette.
2. I giocatori non dovranno assolutamente apportare modifiche alle magliette.
3. **ELENCO GIOCHI**

**1 - 'NZETTA CHISTA!!!**

Giocatori e info varie	4 giocatori (2 uomini e 2 donne) (13 domande)
DESCRIZIONE	<p>Il giocatore di turno, per far vincere la propria squadra, dovrà dare il maggior numero di risposte esatte. Risponde chi per primo, raccoglie la bandierina posta ad una certa distanza.</p> <p><b>Alla partenza di uno dei giocatori, la domanda o la traccia musicale verrà interrotta.</b></p> <p>In caso di <b>risposta sbagliata o non data</b>, si passa alla domanda successiva e il <b>giocatore verrà penalizzato di 1 punto</b></p> <p>Ai giocatori verrà applicato un numero da 1 a 4 e dovranno turnare per ogni domanda o traccia nel seguente ordine: Donna - Uomo - Donna - Uomo</p>
PUNTEGGIO	- il giocatore che risponderà in maniera non corretta subirà una simpatica penitenza

**2 - IL PALO DELLA CUCCAGNA**

Giocatori e info varie	Tutta la squadra (5 MINUTI)
DESCRIZIONE	<p>Ogni squadra, adottando la strategia migliore, dovrà, nel minor tempo possibile entro il tempo prestabilito, tirare giù il fazzoletto posto in cima al palo della cuccagna, ricoperto da una sostanza oleosa.</p> <p>Vince la squadra che impiegherà il minor tempo</p>

**3 - BACIAMO COCCO**

Giocatori e info varie	1 UOMO e 1 DONNA (5 MINUTI)
DESCRIZIONE	<p>Alle coppie in gara, dopo essersi collocate al centro della spiaggia in piedi, verrà data una noce di cocco per essere posizionata tra le loro pance. Al via del giudice, dovranno cercare di farla arrivare dalla pancia alle loro bocche nel minor tempo possibile. Il tutto rigorosamente in piedi e con le mani dietro la schiena.</p> <p>Naturalmente se dovesse cadere la noce di cocco, può essere raccolta con le mani al <b>MASSIMO 2 VOLTE</b> e riposizionata al punto di partenza!!!</p> <p>Vince la coppia che nel minor tempo farà arrivare la noce di cocco alle labbra.</p>

**4 - GONFIA IL PALLONCINO**

Giocatori e info varie	1 UOMO e 1 DONNA (5 MINUTI)
DESCRIZIONE	<p>Su una sedia verrà posizionata un pompa per gonfiare i canotti. La giocatrice "saltellando" con il fondoschiena dovrà gonfiare, fino a scoppiare, più palloncini possibili nel tempo prestabilito aiutata dal giocatore che indosserà 2 paia di guanti e terrà il palloncino inserito nell'apposito beccuccio.</p> <p>Vince la squadra che farà scoppiare più palloncini.</p> <p>Sono ammessi i cambi solo per chi gonfia i palloncini</p>

<b>5 - L'UBRIACO</b>	
Giocatori e info varie	5 GIOCATORI (2 donne e 2 uomini) + 1 giocatore (4 MINUTI)
DESCRIZIONE	<p>Il giocatore dopo il fischio del giudice, dovrà girare, nello stesso senso, attorno ad un palo per 10 volte, appoggiando la fronte. Subito dopo dovrà cercare di prendere in mano 2 bicchieri d'acqua (tenuti da un compagno di squadra) e portarli al di là della zona delimitata, svuotandoli nella bottiglia.</p> <p>Vince chi, nel tempo prestabilito, avrà raccolto più acqua nella bottiglia.</p> <p><b>- Il giocatore successivo parte se il compagno cade o riesce a versare l'acqua nella bottiglia</b></p>
<b>6 - SPUGNA SPUGNA</b>	
Giocatori e info varie	TUTTA LA SQUADRA (5 MINUTI)
DESCRIZIONE	<p>I giocatori disposti in fila indiana, entro un'area delimitata, dovranno passare sulle loro teste una spugna grande inzuppata d'acqua e strizzare il contenuto all'interno di un recipiente posto alla fine della fila.</p> <p>Il 1° giocatore inzuppa la spugna in un contenitore pieno d'acqua postogli davanti e rapidamente, senza voltarsi, dovrà farla passare sopra la sua testa consegnandola al 2° giocatore, che poi la passerà, nello stesso modo, al 3° e così via fino al 5° che, girandosi, dovrà raggiungere (uscendo dall'area delimitata) il recipiente per strizzare la spugna e infine correre verso il recipiente pieno d'acqua per ricominciare il giro.</p> <p>Vince la squadra che avrà riempito la bottiglia nel minor tempo possibile.</p>
<b>7 - IL BARBIERE DI SIVIGLIA</b>	
Giocatori e info varie	2 donne + 1 uomo (5 MINUTI) <b>GIOCO A STAFFETTA</b>
DESCRIZIONE	<p>Le giocatrici saranno cinte da un filo alla cui estremità sarà legata 1 ciocca di capelli intrecciata in modo che questa sia posizionata dietro la schiena. Facendo leva sulle gambe ed il bacino, la giocatrice dovrà abbassarsi e cercare di inserire la ciocca all'interno di una bottiglia.</p> <p>- La ciocca di capelli dovrà essere inserita per intero nella bottiglia; - La bottiglia non deve essere sorretta da nessuno.</p> <p>A seguire partirà la seconda giocatrice che con una lametta, dovrà "radere" un palloncino, tenuto da un compagno di squadra, <b>eliminando tutta la schiuma da barba</b>, facendo sì che il palloncino resti <b>nettamente pulito</b>.</p> <p>Vince la squadra che impiega tutto nel minor tempo.</p> <p><b>N.B.: Il giocatore dovrà tenere le mani ai lati del palloncino senza aiutare in alcun modo la sua compagna.</b> <b>Se la giocatrice farà scoppiare il palloncino, l'intera prova sarà ritenuta non valida e quindi verranno attribuiti 0 punti.</b></p>
<b>8 - LE AMAZZONI</b>	
Giocatori e info varie	2 giocatori (uomo-donna) 5 MINUTI
DESCRIZIONE	I ragazzi si dispongono sulla spiaggia in modo che l'uomo fa il

	<p>“cavallo” e la donna in groppa sul dorso fa “l'amazzone”. Una volta partita, la coppia dovrà superare il percorso ad ostacoli per giungere in una postazione. Qui l'amazzone dovrà smontare da cavallo, vestirsi (da sola) con gli indumenti che trova*, rimontare in groppa e ripercorrere il percorso. Vince la coppia che impiegherà meno tempo.</p> <p><b>*1 pantalone - 1 reggiseno sulla maglietta dei giochi - 1 giacca -1 collana - 1 camicia annodata in pancia</b></p> <p><b>N.B.</b> L'amazzone poggerà i piedi a terra solo nella postazione dove indosserà gli indumenti. Il "cavallo" non deve aiutare la ragazza a vestirsi. Gli indumenti andranno indossati nel modo corretto Se la ragazza poggia i piedi durante il percorso, la coppia ricomincerà da capo</p>
<b>9 - IL TEMPO DELLE MELE</b>	
Giocatori e info varie	1 UOMO e 1 DONNA
DESCRIZIONE	La coppia, con le mani legate dietro la schiena, dovrà mangiare per intero (torsolo compreso) 1 mela appesa ad un filo nel minor tempo possibile.
PUNTEGGIO	- Se la mela cadrà a terra la prova sarà nulla e la squadra riceverà 0 punti
<b>10 - PUTENZA DI LU GIRBIUNI</b>	
Giocatori e info varie	3 giocatori (2 donne + 1 uomo) (5 MINUTI)
DESCRIZIONE	<p>I giocatori saranno così disposti: donna - uomo - donna, ognuno con un secchiello.</p> <p>La giocatrice riempirà un secchiello d'acqua da una bacinella e dovrà lanciare il contenuto contro il suo compagno di squadra; questo, con un altro secchiello, dovrà cercare di recuperare più acqua possibile e gettarla a sua volta alla terza giocatrice. Quest'ultima lascerà la sua posizione per andare a svuotare il contenuto del proprio secchiello in un contenitore posto non lontano da lei.</p> <p>Vince la squadra che, nel tempo stabilito, raccoglierà più acqua.</p> <p><b>N.B.:</b> Per tutta la durata del gioco, i concorrenti non potranno scambiare le proprie postazioni.</p>
<b>11 - TIRA LA FUNE</b>	
Giocatori e info varie	TUTTA LA SQUADRA
DESCRIZIONE	<p>Al via dei giudici di gara i giocatori dovranno tirare la fune e cercare di portare nella propria area (delineata con del nastro) la bandierina posta al centro della corda.</p> <p>La corda deve essere tenuta con entrambe le mani poste a una certa distanza l'una dall'altra.</p> <p>Vince la squadra che riesce nell'impresa.</p> <p><b>N.B.</b> Per una fluidità del gioco, facendo conto che le squadre iscritte siano 10, si giocherà come segue:</p> <p>Guardando la classifica generale, si sfideranno le ultime 4; le 2</p>

	<b>vincenti si uniranno alle restanti 6 per disputare quarti, semifinale e finale.</b>
<b>PUNTEGGI E PENALITÀ</b>	Una squadra viene squalificata comportando la vittoria automatica della squadra avversaria se:  a) Un giocatore, durante la gara, avvolge la corda attorno agli arti e altre parti del corpo b) Se un giocatore si siede per un tempo superiore a <b>5 secondi</b>
<b>12 - BUM SPLASH!</b>	
<b>Giocatori e info varie</b>	7 giocatori (5 MINUTI)
<b>DESCRIZIONE</b>	Su di una sedia verrà posto un recipiente con dentro dei palloncini pieni d'acqua. Al via del giudice di gara, il primo giocatore dovrà prendere, con le mani dietro la schiena, di volta in volta, un palloncino pieno d'acqua e dovrà passarlo nelle mani del secondo giocatore. Quest'ultimo, sempre con le mani dietro la schiena, lo passerà a sua volta al terzo, che poi lo passerà al quarto e così via. Infine l'ultimo giocatore della fila, avrà il compito di posare il palloncino integro nel contenitore che terrà in mano il compagno di squadra. Vince la squadra che nel tempo stabilito avrà più palloncini <b>integri</b> nel contenitore.  - <b>Se il palloncino durante il percorso cade non può essere recuperato.</b>

#### Art. 5 SANZIONI

In caso di violazione di uno o più articoli del regolamento o delle più elementari norme del viver civile o il verificarsi di qualunque contenzioso sarà compito della giuria giudicarne la gravità ed emanare la giusta sanzione (per esempio: da -1 a -10 PUNTI, espulsione dell'elemento ammonito, squalifica della squadra da una gara, etc.)

#### Art. 6 ASSEGNAZIONE PUNTEGGI

1. Alla fine di ogni gioco sarà stilata una graduatoria interna che terrà conto di quanto agli Artt. 4,5 e ai successivi commi 2,4 e 5 a cui seguirà l'assegnazione PUNTEGGI CLASSIFICA come segue:
  - AL 1° CLASSIFICATO verranno assegnati 15 PUNTI CLASSIFICA
  - AL 2° CLASSIFICATO verranno assegnati 12 PUNTI CLASSIFICA
  - AL 3° CLASSIFICATO verranno assegnati 9 PUNTI CLASSIFICA
  - AL 4° CLASSIFICATO verranno assegnati 7 PUNTI CLASSIFICA
  - AL 5° CLASSIFICATO verranno assegnati 5 PUNTI CLASSIFICA
  - AL 6° CLASSIFICATO verranno assegnati 3 PUNTI CLASSIFICA
  - DAL 7° CLASSIFICATO IN POI verranno assegnati 2 PUNTI CLASSIFICA

**ATTENZIONE: Alla squadra che si rifiuta di sostenere una determinata gara verranno assegnati 0 (ZERO) PUNTI GARA**

(I punti GARA e i punti PENALITÀ dati dai giudici durante i giochi, sono utilizzati esclusivamente per stilare la graduatoria interna di cui al precedente comma 2)

2. I punti SANZIONE di cui al Art. 5 accumulati durante i giochi saranno sottratti al PUNTEGGIO CLASSIFICA
3. JOLLY

A inizio evento a ogni capitano di ogni squadra saranno consegnati 2 cartoncini rappresentanti i JOLLY



**ATTENZIONE:**

- a) il JOLLY deve essere presentato ai giudici prima dell'inizio del gioco in cui si desidera il X2 o il X3 dei PUNTI CLASSIFICA;
- b) i JOLLY non possono essere usati per il medesimo gioco;
- c) ogni JOLLY può essere usato una sola volta.

4. In caso di ex aequo le squadre condivideranno la stessa posizione nella classifica interna e di conseguenza gli saranno assegnati i medesimi punti previsti secondo quanto disposto al precedente comma 2

**Art. 7 VINCITORI E PREMI**

1. Alla fine dei giochi sarà stilata la graduatoria finale tenendo conto di quanto disciplinato all'Art 6
2. In caso di ex aequo le squadre si affronteranno in una manche del gioco IL MUSICHERE con 11 tracce

**GRUPPO DONATORI SANGUE FRATRES LETOJANNI**

Via Monte Bianco c/o Centro Diurno  
98037 Letojanni (ME) - Tel.: 0942.651252  
E-mail: [gruppoletojanni@fratres.eu](mailto:gruppoletojanni@fratres.eu)