

TORNEO DEI QUARTIERI

GRAN LEÒ DE JESI

REGOLAMENTO DEI GIOCHI

LA CORSA COL SACCO

Obiettivo del Gioco

Completare una staffetta a squadre, con 6 partecipanti ciascuno, saltando in un sacco su un percorso prestabilito. Vince la squadra che completa il percorso con tutti e 6 i membri nel minor tempo possibile.

Composizione delle Squadre

Ogni squadra è composta da 6 partecipanti, di cui 2 (età 18-30), 2 (età 31-45) e 2 (età over 45). La metà dei partecipanti dovrà essere composta da uomini, l'altra metà da donne. Le squadre gareggiano contemporaneamente.

Regole e svolgimento del Gioco

Il primo partecipante di ciascuna squadra parte dal punto di partenza, all'interno del sacco, tenendolo con entrambe le mani. Deve saltare fino all'area di passaggio. Arrivato al traguardo del proprio tratto, passa il sacco al compagno successivo, che, a sua volta, entra nel sacco e parte. Questo si ripete fino al sesto partecipante, che completa l'ultimo tratto fino al traguardo finale.

Il partecipante può entrare nel sacco solo dopo che il compagno lo ha completamente lasciato. Il sacco non può essere lanciato: deve essere passato a mano o appoggiato per terra.

Il partecipante deve saltare per tutto il tragitto. Non è ammesso camminare, correre o trascinare il sacco.

'L PADELLO' DE LO STAGNARO

Obiettivo del Gioco

Riempire il più possibile con acqua una bottiglia in 5 minuti, utilizzando una padella per attingere acqua da una bacinella e dei bicchieri di plastica per versarla nella bottiglia. Vince la squadra che, al termine del tempo, ha raccolto più acqua nella propria bottiglia.

Composizione delle Squadre

Ogni squadra è composta da 6 partecipanti, di cui 2 (età 18-30), 2 (età 31-45) e 2 (età over 45). La metà dei partecipanti dovrà essere composta da uomini, l'altra metà da donne.

Regole e svolgimento del Gioco

Tre giocatori si posizionano nell'area dove si trovano la padella e la bacinella piena d'acqua, gli altri tre giocatori si posizionano nell'area dove sono presenti il bicchiere di plastica e la bottiglia da riempire.

Al via, uno dei giocatori con la padella attinge l'acqua dalla bacinella e corre fino all'area denominata di scambio, in cui sarà presente anche il giocatore munito di bicchiere, che, al via, è partito dalla sua area e si è diretto verso l'area di scambio. A questo punto, il giocatore con la padella versa l'acqua nel bicchiere del suo compagno. Appena versata l'acqua, il giocatore con la padella ritorna alla sua area e passa la padella al suo compagno, che ripeterà la stessa azione, mentre il giocatore con il bicchiere ritorna nella sua area e versa l'acqua all'interno della bottiglia; appena terminato di versare l'acqua, passa il bicchiere al suo compagno, che riparte per andare nell'area di scambio. Si ripeterà il suddetto processo a ciclo continuo per 5 minuti

fino al segnale di stop. Vince la squadra che, al termine del tempo, ha raccolto più acqua nella propria bottiglia.

La padella non può essere portata fino alla bottiglia: l'acqua va necessariamente passata al bicchiere.

La bottiglia deve restare nel punto indicato per tutta la durata del gioco.

Nessun rabbocco della bacinella è consentito.

'I CIGNO DEI GIARDI'

Obiettivo del Gioco

Completare 4 giri di un percorso accidentato (uno per ciascun membro della squadra), passando una ciambella da mare come testimone tra i partecipanti. Vince la squadra che termina il percorso completo nel minor tempo possibile dopo aver vestito l'ultimo dei 4 componenti.

Composizione delle Squadre

Ogni squadra è composta da 4 partecipanti, di cui 2 uomini e 2 donne della fascia di età over 30.

Regole e svolgimento del Gioco

Ogni partecipante deve indossare completamente la ciambella da mare all'altezza della vita.

Al via, il primo partecipante percorre un percorso fino ad arrivare ad un punto in cui deve raccogliere uno o più oggetti da mare situati a terra (che saranno utili per la vestizione finale) e fare ritorno al punto di partenza lasciando gli oggetti raccolti, passando la ciambella al successivo partecipante e così via.

Ogni partecipante ripete lo stesso percorso con la stessa modalità. L'ultimo dei 4 componenti, una volta raggiunto il punto di arrivo, aiutato dai compagni di squadra, si deve vestire con gli oggetti raccolti e stendere lungo a terra su un telo da mare. A quel punto, il gioco termina e la classifica sarà stilata in base al tempo impiegato.

Il partecipante parte solo dopo aver ricevuto fisicamente la ciambella dal compagno che ha completato il proprio giro. Il giro si considera completo solo quando il partecipante attraversa la linea del traguardo indossando la ciambella. È vietato lanciare la ciambella al compagno: il passaggio deve avvenire a mano, con il compagno successivo che la indossa prima di partire.