



# Comitato Genitori di Zanica

---

## DI\_VERSUS GAMES 2015

### Regolamento

#### 1. Premessa

Il Comitato Genitori di Zanica organizza per il giorno 21 febbraio 2015 i "Di\_Versus Games 2015".

L'evento, appartenente al progetto "Versus", ha l'obiettivo di favorire l'avvicinamento tra genitori, figli e territorio, attraverso il gioco e il reciproco divertimento.

Ai Di\_Versus Games 2015 partecipano 10 squadre, composte da bambini e ragazzi in età scolare e da almeno un adulto: il numero di concorrenti di ogni squadra viene determinato in funzione del numero di iscritti ai giochi.

I Di\_Versus Games sono gestiti da una commissione costituita dai membri del Comitato Genitori. La commissione ha il compito di preparare il campo da gioco in funzione dei giochi da svolgere, cronometrare il tempo di svolgimento dei giochi, calcolare il punteggio ottenuto dalle squadre, stilare la classifica e aggiornare in tempo reale il tabellone, valutare e sanzionare eventuali scorrettezze che si dovessero verificare durante lo svolgimento dei giochi.

La commissione può decidere a suo insindacabile giudizio di apportare modifiche a questo regolamento, soprattutto qualora si verificassero situazioni legate alla sicurezza o semplicemente al buono svolgimento dei giochi.

Esiste **una sola regola generale**, comune a tutti i giochi, la cui trasgressione può portare, nei casi più estremi, all'allontanamento dei presenti (concorrenti o pubblico) dal campo di gioco: **il divertimento, l'allegria e la voglia di "stare bene insieme", adulti, bambini e ragazzi, sono lo spirito fondante dei Di\_Versus Games, spirito dal quale il Comitato non intende derogare.**

Un sano spirito competitivo, senza il quale non avrebbe senso svolgere delle gare, è altrettanto accettabile, purché non porti ad infrangere lo spirito fondante dei giochi.

#### 1.1 Punteggio

Al termine di ogni gioco, in funzione della classifica del singolo gioco, vengono assegnati i punti secondo la seguente regola: 6 punti al primo, 5 punti al secondo, 4 punti al terzo, 3 punti al quarto, 2 punti al quinto e infine 1 un punto a tutti gli altri.



# Comitato Genitori di Zanica

---

## 2 Regole dei giochi

### 2.1. Il Funambolo

I componenti di ogni squadra devono camminare in equilibrio su un asse appoggiato per terra, lungo circa 4.5m ed instabile (viene rialzato di circa 1cm da terra). Mentre un concorrente si trova sull'asse, un componente adulto della stessa squadra lancia un pallone al concorrente. L'obiettivo del concorrente sull'asse è riuscire a portare il pallone in fondo al percorso.

I componenti delle altre squadre hanno a disposizione delle palline di plastica leggera, da lanciare contro i concorrenti avversari presenti sull'asse, allo scopo di infastidirli e costringerli ad appoggiare un piede fuori dall'asse.

Sull'asse possono essere contemporaneamente presenti al massimo 2 concorrenti per ogni squadra. Quando un concorrente cade o semplicemente appoggia un piede fuori dall'asse deve rimettersi in coda.

#### **Partecipanti**

Il gioco viene svolto contemporaneamente da 2 squadre su due assi. Nel frattempo le altre squadre possono disturbare gli avversari: i concorrenti che infastidiscono una squadra possono essere al massimo 8 e non più di 2 della stessa squadra.

#### **Obiettivo**

Portare il maggior numero di palloni in fondo al percorso.

#### **Tempo**

Il tempo totale a disposizione di ogni squadra è di 3 minuti.

#### **Classifica**

La classifica viene stilata in funzione del numero di palloni che i componenti di ogni squadra sono riusciti a portare in fondo al percorso.

### 2.2. Tiro alla fune

Classico gioco del tiro alla fune a singola tirata, in cui due squadre si confrontano tirando una fune. Non si precisano ulteriori regole, confidando nel fatto che il gioco si svolga all'insegna del divertimento e del fair-play.

La commissione stabilisce i cinque accoppiamenti per determinare quali squadre si scontrano al primo turno. Vengono quindi effettuati i primi cinque scontri, dei quali i giudici prendono il tempo.

Al termine del primo turno viene stilata una classifica parziale in funzione dei tempi: i primi cinque posti sono occupati dai cinque vincitori in ordine di tempo, dal minore al maggiore; i successivi cinque sono i cinque perdenti in ordine di tempo dal maggiore al minore (la prima dei perdenti è quella che ha resistito più tempo).



# Comitato Genitori di Zanica

---

A questo punto la commissione decide se il tempo a disposizione consente di effettuare altri incontri:

- a. Se decide che non c'è abbastanza tempo, si effettua solo la finale per il primo e secondo posto tra i vincitori con i due migliori tempi del primo turno
- b. Viceversa le squadre si scontrano nuovamente per stabilire la classifica finale. In funzione dei risultati del primo turno, si scontrano la 1<sup>a</sup> con la 2<sup>a</sup> per il 1° e 2° posto, la 3<sup>a</sup> e la 4<sup>a</sup> per il 3° e 4° posto e così via fino alla 9<sup>a</sup> e 10<sup>a</sup> per il 9° e 10° posto.

## **Tempo**

Il tempo massimo a disposizione per ogni tirata è di 3 minuti, terminati i quali si decreta vincitrice la squadra che è riuscita a guadagnare più terreno.

## **Classifica**

La classifica viene stilata in funzione di quanto dichiarato in precedenza.

## **2.3. Aeroporto**

Il gioco consiste nel far atterrare degli aeroplani di carta in uno spazio, il cosiddetto Aeroporto.

Ogni squadra viene dotata di fogli di carta, con i quali costruire gli aerei, che possono avere forme e dimensioni a discrezione della squadra.

L'aeroporto, la cui dimensione è di circa 2m x 3m, è un semplice spazio delimitato da nastro di carta. La linea di lancio degli aeroplani si trova a circa 3m di distanza dalla pista.

Solo i bambini e ragazzi possono lanciare gli aeroplani e si deve permettere ad ognuno di loro di lanciarne almeno uno. Tutti possono partecipare alla costruzione degli aeroplani, soprattutto per aiutare i più piccoli.

## **Obiettivo**

Far atterrare il maggior numero di aerei nell'aeroporto: si considerano validi tutti gli aeroplani che sono atterrati all'interno dell'aeroporto e tutti quelli che, pur essendo atterrati all'esterno, tocchino le linee di delimitazione dell'aeroporto.

Tutti gli aerei validi concorrono per il calcolo del punteggio della squadra cui appartiene l'aeroporto, anche se sono stati lanciati dalle squadre avversarie.

## **Tempo**

Il tempo totale a disposizione di ogni squadra è di 3 minuti.

## **Classifica**

La classifica viene stilata in funzione del numero di aeroplani atterrati nell'aeroporto.



# Comitato Genitori di Zanica

---

## 2.4. Centra la gerla

Il gioco consiste nel lanciare delle palline di plastica leggera in una gerla, caricata sulle spalle di un adulto della squadra. Partecipano al gioco due squadre alla volta, per un totale di 5 turni.

Tutti i componenti della squadra possono lanciare le palline, posizionandosi a circa 4m dalla gerla; l'adulto che indossa la gerla si posiziona in modo da dare le spalle ai lanciatori.

Le palline lanciate che non sono entrate nella gerla possono essere recuperate per successivi lanci, che devono essere effettuati sempre dietro la linea dei 4m.

### **Obiettivo**

Lanciare il maggior numero di palline nella gerla.

### **Tempo**

Il tempo totale a disposizione di ogni squadra è di 3 minuti.

### **Classifica**

La classifica viene stilata in funzione del numero di palline presenti nella gerla.

## 2.5. Corsa nei sacchi

I concorrenti delle squadre devono saltare o correre con entrambi i piedi all'interno dei sacchi, seguendo un percorso prestabilito, cercando di tornare nel più breve tempo possibile al punto da cui sono partiti.

Per ogni squadra partecipano al massimo 10 concorrenti, di cui al massimo 2 adulti; in ogni caso il numero dei partecipanti deve essere lo stesso per tutte le squadre, le quali devono privilegiare la partecipazione dei più piccoli.

I concorrenti partono da un lato della palestra, girano intorno al proprio birillo posizionato ad una distanza pari a metà della lunghezza della palestra e tornano al punto di partenza. Quando un concorrente raggiunge nuovamente il punto di partenza, parte il successivo e così via, fino a quando tutti i concorrenti della squadra hanno effettuato un percorso completo.

Il gioco si svolge su due turni, cui partecipano 5 squadre contemporaneamente. Al termine dei due turni, le due squadre di ogni turno che hanno impiegato il minor tempo e la terza squadra dei due turni con il minor tempo partecipano ad un ulteriore turno, costituito quindi da 5 squadre, per stabilire la classifica finale dei primi cinque posti.

### **Obiettivo**

Completare il gioco nel minor tempo possibile.

### **Classifica**

La classifica delle prime cinque posizioni viene stabilita in base all'esito del secondo turno, mentre le altre squadre sono considerate tutte *ex aequo* ovvero al 6° posto.