



CONSORZIO INTERCOMUNALE SERVIZI



GESTIONE PISCINE Soc.Cons.a r.l.

- 1 COMUNE DI CUPRAMONTANA
- 2 COMUNE DI SERRA SAN QUIRICO
- 3 COMUNE DI MAIOLATI SPONTINI
- 4 COMUNE DI SAN PAOLO DI JESI
- 5 COMUNE DI STAFFOLO
- 6 COMUNE DI CASTELPLANIO
- 7 COMUNE DI MONTECAROTTO
- 8 COMUNE DI MONTEROBERTO
- 9 COMUNE DI CASTELBELLINO
- 10 COMUNE DI SANTA MARIA NUOVA
- 11 COMUNE DI POGGIO SAN MARCELLO
- 12 COMUNE DI ROSORA
- 13 COMUNE DI MERGO

*Venerdì 23 Giugno 2006*  
*Impianto natatorio di Moie di Maiolati*

## **PRESENTAZIONE**

Il Consorzio Intercomunale Servizi - CIS – insieme a Nuova Sportiva soc.cons.ar.l. ed al settore sportivo della Team Marche CIS di Moie di Maiolati presentano la:

# QUINTA EDIZIONE DEL TROFEO DEI COMUNI

Questo Comitato Organizzatore ha messo a disposizione la struttura e le risorse necessarie alla realizzazione di un evento volto a coinvolgere in uno spirito di unione e di miglioramento dei rapporti anche “campanilistici”, tutti i Comuni Consorziati.

Stiamo lavorando infatti alla realizzazione, per il quarto anno consecutivo, della “competizione” denominata “ Trofeo dei Comuni “, che avrà luogo presso la Piscina di proprietà del Consorzio Intercomunale Servizi, tra le squadre rappresentative di 13 Comuni: il “GRUPPO COMUNI C.I.S.” appunto.

L’inizio è previsto per le ore 20.00. la fine dei giochi è prevista per le ore 23.00, dopodiché verrà effettuata la premiazione dei “rappresentanti-atleti” e successivamente dei Comuni.

## REGOLAMENTO DEL 5° TROFEO DEI COMUNI

### Comuni partecipanti:

Monteroberto	Maiolati Spontini	Castellbellino	Mergo
Rosora	Castelplanio	Staffolo	Santa Maria Nuova
Poggio San Marcello	San Paolo	Montecarotto	Serra San Quirico

## Regolamento Generale del Trofeo dei Comuni

Le squadre dovranno essere composte in questo modo:

1 adulto maschio, 1 adulto femmina , 1 ragazzo/a ( 10-14 anni )

Qualora non si riuscisse a comporre una o più squadre con tutti concorrenti residenti, sarà possibile integrare gli atleti mancanti con quelli di altri Comuni con il sistema dell'abbinamento a sorteggio.

1. La manifestazione avrà luogo presso la Piscina del Consorzio Intercomunale Servizi, in largo Thien An Men nr.1.
2. I giochi si terranno una volta l'anno tra tutti i Comuni del comprensorio del CIS.
3. I nominativi dei componenti le squadre potranno essere decisi dai Comuni e presentati al Comitato Organizzatore entro un'ora prima dell'inizio dei giochi, pena l'esclusione dagli stessi.
4. L'impianto della piscina rimarrà a disposizione delle squadre, previa preventiva autorizzazione, per ogni tipo di prova, una settimana prima della gara.
5. il palio verrà aperto dal Comune detentore del Trofeo.
6. in caso di assenze e/o defezioni impreviste dell'ultimo il personale dell'impianto potrà integrare tali assenze.
7. Jolly Ogni Comune avrà a disposizione un Jolly con cui potrà raddoppiare il punteggio ottenuto su uno soltanto dei giochi, ma sarà valido solo se presentato prima dell'inizio del gioco stesso.
8. altri Comuni potranno prendere parte ai giochi dopo presentazione di formale richiesta.

### Punteggio assegnato ad ogni Gioco:

1°	posto	13	punti		7°	posto	6	punti
2°	posto	11	punti		8°	posto	5	punti
3°	posto	10	punti		9°	posto	4	punti
4°	posto	9	punti		10°	posto	3	punti
5°	posto	8	punti		11°	posto	2	punti
6°	posto	7	punti		12°	posto	1	punto
					13°	posto	1	punto

## PREMIAZIONI E RICONOSCIMENTI

### Comuni

Al Comune che risulterà vincitore verrà assegnata una targa, gemella di una seconda che verrà esposta in piscina, ed una bandiera dei giochi da esporre per un anno presso il proprio comune, fino allo svolgimento del Trofeo successivo.

### Concorrenti

I rappresentanti del Comune vincitore verranno premiati con una medaglia d'oro, i secondi con una di argento ed i terzi con una di bronzo, tutti gli altri con una maglietta di partecipazione.

### Impianto

Sull'impianto verrà appesa una seconda targa, identica a quella assegnata al Comune vincitore, con riportato il logo dei giochi ed il nome del Comune che sarà risultato vincitore in quella edizione.

## PRESENTAZIONE E REGOLAMENTO DEI GIOCHI

### GIOCO N° 1 "IL PONTE MOBILE"

Questo gioco consiste nell'attraversare una passerella posta sull'acqua fino a raggiungere una piattaforma galleggiante posta al centro della vasca, mentre i componenti delle altre squadre lanciano delle palline colorate per ostacolare la prova.

Il gioco termina quando tutti i concorrenti della squadra sono sulla zattera.

Sviluppo:

I componenti di ogni squadra devono attraversare, uno alla volta nel minor tempo possibile, la passerella di legno, costituita da tavole numerate, cercando di arrivare fino alla piattaforma dove deve aspettare l'arrivo del secondo concorrente. Il compagno infatti può partire solo dopo che chi è davanti a lui è caduto oppure ha concluso la prova fermandosi sulla piattaforma. Dopo che anche l'ultimo concorrente ha raggiunto la piattaforma si deve far **SUONARE** una campanella, posta lì vicino per fermare il tempo.

Se i concorrenti di un Comune non riescono a terminare la prova entro il tempo limite stabilito si prende in considerazione il tempo del secondo. Ogni concorrente può ripartire tante volte fino allo scadere del tempo.

Durante il passaggio sulla passerella, un componente per ogni squadra avversaria, avrà a disposizione delle palline colorate da lanciare contro l'avversario che sta effettuando la prova.

Inoltre la prova sarà resa ancora più difficile da potenti getti d'acqua.

**PENALITA'**: Non è consentito iniziare la propria prova prima che il compagno sia caduto o arrivato sulla "piattaforma". Penalità 10 secondi

**TEMPO MASSIMO: DUE MINUTI**

### GIOCO N ° 2 "RECUPERI PERICOLOSI"

Questo gioco consiste nel recuperare, degli oggetti appesi su una fune tesa al centro della piscina. dopo che tutti i concorrenti sono saliti su una "zattera" (camera d'aria),

Tre manches da tre squadre più due manches da due (abbinamenti a sorteggio).

Sviluppo:

Partenza dal lato corto della vasca. Si parte già da sopra la camera d'aria. Al "via" i concorrenti remano fino al centro della vasca, dove si trova la piattaforma galleggiante, salgono uno alla volta sulla stessa e da lì devono tuffarsi per recuperare almeno una banana.

In questa fase almeno 2 concorrenti di ogni squadra devono rimanere a contatto della ciambella.

Le banane sono appese su una fune tesa orizzontalmente a 2 metri dall'acqua.

Quindi con le banane in mano i concorrenti devono ritornare indietro remando da sopra la "zattera" e riporre le banane nel contenitore della propria squadra.

Le banane da recuperare sono di diversi colori e poste a diversa distanza dalla pedana pur avendo lo stesso punteggio.

Il gioco termina al momento in cui la squadra dopo aver effettuato un solo tuffo ciascuno, ripone le banane dentro il proprio contenitore; oppure alla scadenza del tempo massimo, in quel caso verrà conteggiato il numero delle banane fino a quel momento raccolte.

Le banane cadute non possono essere recuperate.

**PENALITA'**: non è consentito appendersi alla fune, in quel caso le banane cadute saranno comunque a disposizione di tutti e quindi valide. Penalità di 10" a chi si appende.

**TEMPO MASSIMO: TRE MINUTI**

### **GIOCO N° 3 "A DIFESA DEL NOSTRO COMUNE "**

Questo gioco consiste nel difendere la Torre che in questo caso rappresenta il proprio Comune dagli "attacchi" degli avversari, i quali tenteranno di abbattere la torre con delle "palle di cannone".

**Sviluppo:**

il gioco inizia con tre zattere poste al centro della piscina. Le squadre disposte sul lato della vasca a fianco alla torre. Il gioco consiste nello smontare la torre, trasportarla a nuoto fino alla zattera e lì rimontarla correttamente. La prima squadra dovrà ricomporre correttamente la torre ma avrà a disposizione poco tempo perché dopo 30" dal via, una squadra avversaria inizierà a lanciare delle "palle di cannone" per abbattere la torre appena costruita. I difensori saranno muniti di scudi, Non si può sostenere la TORRE in nessun caso ed in nessun momento. Il punteggio verrà assegnato in base al tempo in cui la squadra riesce a completare la torre ed in secondo luogo al numero dei blocchi rimasti nell'ordine.

**PENALITA'**: Tutti gli oggetti caduti in acqua non sono recuperabili.

**TEMPO MASSIMO: DUE MINUTI**

### **GIOCO N° 4 "BEN HUR "**

Questo gioco consiste in una gara ad inseguimento attorno ad un anello posto circolarmente sulla superficie dell'acqua.

**Sviluppo:**

la partenza della gara è prevista a metà del lato lungo della vasca, mentre la squadra concorrente partirà dal lato opposto per percorrere l'anello in senso antiorario.

Due concorrenti si posizioneranno a cavallo di un tubo galleggiante proprio come se stessero cavalcando e remando con mani e piedi dovranno trainare il terzo concorrente, che, in posizione

seduta sulla camera d'aria (come una biga) e tenendo per le "briglie" i suoi "cavalli" dovrà apporre meno resistenze possibile per permettere ai suoi compagni di squadra di percorrere un intero giro e tagliare il traguardo prima del Comune avversario. Un cavo teso trasversalmente con una campanella appesa determinerà, una volta fatta suonare la fine della gara.

La gara si svolgerà in 6 manches a tempo, di 2 squadre. Il punteggio verrà stilato a seguito dell'acquisizione di tutti i tempi. Nel caso di squadre dispari si concederà una prova supplementare al Comune che avrà ottenuto a quel momento il tempo peggiore.

Si effettueranno le finali per i migliori quattro piazzamenti con semifinali e finali.

## **RISULTATI DELLE PRECEDENTI EDIZIONI**

	<b>PRIMO</b>	<b>SECONDO</b>	<b>TERZO</b>
<b>Edizione 2002</b>	Poggio San Marcello	Monteroberto	Castelplanio
<b>Edizione 2003</b>	Castelplanio	Monteroberto	Castellino
<b>Edizione 2004</b>	Cupramontana	Serra San Quirico	Rosora
<b>Edizione 2005</b>	Poggio San Marcello	Castelplanio	San <u>Paolo</u>

## **CLASSIFICA A PUNTI DOPO TRE EDIZIONI**

	<b>COMUNI</b>	<b>2002</b>	<b>2003</b>	<b>2004</b>	<b>2005</b>	<b>2006</b>	<b>TOT.</b>
<b>1</b>	<b>CASTELPLANIO</b>	<b>10</b>	<b>13</b>	<b>6</b>	<b>11</b>	<b>-</b>	<b>40</b>
<b>2</b>	<b>POGGIO SAN MARCELLO</b>	<b>13</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>13</b>	<b>-</b>	<b>39</b>
<b>3</b>	<b>ROSORA</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>11</b>	<b>9</b>	<b>-</b>	<b>35</b>
<b>4</b>	<b>MONTEROBERTO</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>33</b>
<b>5</b>	<b>CUPRAMONTANA</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>13</b>	<b>3</b>	<b>-</b>	<b>31</b>
<b>6</b>	<b>SAN PAOLO DI JESI</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	<b>-</b>	<b>28</b>
<b>7</b>	<b>SERRA SAN QUIRICO</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>11</b>	<b>5</b>	<b>-</b>	<b>26</b>
<b>8</b>	<b>STAFFOLO</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>-</b>	<b>26</b>
<b>9</b>	<b>MAIOLATI SPONTINI</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>-</b>	<b>24</b>
<b>10</b>	<b>CASTELBELLINO</b>	<b>1</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>14</b>
<b>11</b>	<b>MERGO</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>13</b>
<b>12</b>	<b>MONTECAROTTO</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>6</b>
<b>13</b>	<b>SANTA MARIA NUOVA</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>-</b>	<b>4</b>