

Venerdì 20 Giugno 2008 ore 19.00 Piscina Palablu di Moie di Maiolati

PRESENTAZIONE

Il C. I. S. srl insieme a Nuova Sportiva ed alla Team Marche CIS presentano:

settima edizione della

COPPA DEI COMUNI

Il 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 tanti Comuni dell'Area.

Si sta lavorando infatti alla realizzazione, della settima edizione della "Coppa dei Comuni", che avrà luogo presso la Piscina Palablu di Moie di Maiolati.

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 concorrenti e dei Comuni.

REGOLAMENTO DELLA 7° COPPA DEI COMUNI

Comuni partecipanti alla scorsa edizione:

Mergo, Castellbellino, Santa Maria Nuova, Maiolati Spuntini, Rosora, Castelplanio, Serra San Quirico, Poggio San Marcello, San Paolo di Jesi, Montecarotto, Cupramontana, San Severino Marche, Staffolo, Monteroberto e Camerino.

Regolamento Generale della Coppa dei Comuni

Le squadre dovranno essere composte da almeno 3 concorrenti.

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; ma sarà necessario almeno un residente.

Se non sarà presente neanche un concorrente residente, il Comune potrà prendere parte ai giochi ma non potrà (come penalità) usufruire del Jolly.

Da quest'anno la partecipazione ai giochi sarà aperta a tutti i Comuni che ne faranno richiesta.

1. La manifestazione avrà luogo presso la Piscina del CIS srl, in largo Thien An Men 1.
2. I Giochi si terranno una volta l'anno.
3. I nominativi dei componenti le squadre potranno essere decisi dai Comuni e presentati al Comitato Organizzatore. (mirko santoni: mirkosantoni@libero.it 335.5989574 – dolciotti michele: michy28@interfree.it 335.7812775)
4. L'impianto Natatorio rimarrà a disposizione delle squadre, previa preventiva autorizzazione, per ogni tipo di prova, da una settimana prima della gara.
5. il palio verrà aperto dal Comune detentore della Coppa.
6. in caso di assenze e/o defezioni impreviste, 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.

Punteggio assegnato ad ogni Gioco:

il punteggio verrà assegnato secondo il seguente criterio: 13 punti al primo, 11 al secondo, 1 punto dal dodicesimo in poi è 0 punti a chi non avrà presentato neanche un concorrente.

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 Coppa 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 i concorrenti con una maglietta di partecipazione o altro gadget.

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 “I PONTI MOBILI”

Questo gioco consiste nel trasportare la maggiore quantità di acqua e versarla in un contenitore posto al lato opposto alla partenza.

Sviluppo:

su un campo gara in cui sono presenti tutte e tre le piattaforme, i concorrenti posti uno su ogni piattaforma, devono riempire un contenitore per l'acqua dal lato dei blocchi di partenza e passarlo senza farlo rovesciare al compagno sulla seconda pedana.

Così, da una pedana all'altra far arrivare il contenitore senza perdere l'acqua, fino alla terza pedana, al lato opposto della vasca, dove è posto un contenitore graduato che servirà a misurare il livello di acqua accumulato alla fine della prova.

I concorrenti possono disporsi sulle pedane nell'ordine che preferiscono ma dovranno fare attenzione anche ad una seconda squadra che gareggerà contemporaneamente a loro.

La gara si svolgerà in una sola manches per squadra.

PENALITA':

TEMPO MASSIMO: **DUE MINUTI**

GIOCO N° 2 “MISSIONE CAMERADARIA ”

Questo gioco consiste nel trasportare delle “bombe d'acqua” dentro una sacca o un marsupio superando un percorso con delle difficoltà ed infine utilizzare tali “bombe d'acqua” per abbattere un bersaglio o una serie di bersagli.

Sviluppo:

il gioco inizia con tre zattere poste al centro della piscina. Un concorrente per ogni squadra parte dalla prima piattaforma e deve raggiungere quella centrale passando su delle assi che le collegano. Nel frattempo gli avversari utilizzeranno un getto d'acqua e delle palline colorate per disturbare la sua prova. Arrivato alla piattaforma centrale, li dovrà passare attraverso una camera d'aria posta in verticale di fronte a lui. Superata la camera d'aria e sempre mantenendo salde le “bombe d'acqua” dovrà superare altre assi per arrivare alla terza piattaforma. Durante il tragitto gli avversari gli lanceranno contro delle palle più pesanti per farlo cadere. Giunto sull'ultima piattaforma potrà utilizzare le “bombe d'acqua” che gli rimangono per abbattere il bersaglio del gioco.

PENALITA':

TEMPO MASSIMO: **DUE 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 lungo della vasca a fianco alla torre. Il gioco consiste nello smontare la torre, trasportarla a nuoto fino alla zattera e li rimontarla correttamente. La prima squadra dovrà ricomporre correttamente la torre ma avrà a disposizione poco tempo perché dopo 20” 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.

La gara termina non appena l'ultimo "pennone" su cui sventola la bandiera del Comune non viene fissata all'ultimo blocco della Torre

PENALITA': 10" di penalità ogni volta che la torre viene sostenuta.

TEMPO MASSIMO: **DUE MINUTI**

GIOCO N° 4 "BEN HUR"

Questo gioco consiste in una gara ad eliminazione su un percorso posto lungo tutta la vasca.

Sviluppo:

la partenza della gara è prevista dal lato dei blocchi.

Due concorrenti, muniti di una cintura attorno alla vita da cui parte una fune che arriva al terzo concorrente, seduto dentro un canotto, dovranno trainarlo a nuoto per l'intero percorso e tagliare il traguardo prima dei concorrenti del Comune avversario.

La gara si svolgerà in manches di tre squadre alla volta.

Verrà redatto un ordine di arrivo generale e da quello una classifica finale del gioco.

PENALITA':

TEMPO MASSIMO: **1 MINUTO**

GIOCO N° 5 "RECUPERI FORTUNATI"

Questo gioco consiste nel recuperare, degli oggetti posti sul fondo al centro della vasca.

Tre manches a cui prendono parte tutte le squadre contemporaneamente.

Sviluppo:

Partenza dal lato corto della vasca. Al "via" i concorrenti si tuffano e nuotano sino al centro della vasca per poi immergersi per recuperare gli oggetti sul fondo.

I concorrenti possono recuperare un solo oggetto e ritornare indietro.

Gli oggetti posti sul fondo saranno in numero pari al numero delle squadre partecipanti meno uno. Infatti tutti i concorrenti avranno la possibilità di recuperare un oggetto tranne l'ultimo arrivato.

All'interno della "capsula" recuperata sarà scritto un numero da 13 – 11 – 10 e così di seguito fino ad 1 (come avviene per l'assegnazione del punteggio finale).

Il gioco si sviluppa in tre manches identiche a cui però devono partecipare tre concorrenti diversi per squadra. Infatti tutti i punteggi andranno sommati e divisi per tre. Dal punteggio che ne scaturirà, si redigerà la classifica finale del gioco.

Tutti e tre o almeno tre (nel caso di squadre composte da più concorrenti) concorrenti devono partecipare alle manches.

L'ordine di partecipazione è libero ma stabilito prima dell'inizio della prima prova.

PENALITA': non è consentito ostacolare gli avversari in modi che arrechino pericolo.

TEMPO MASSIMO: **TRE MINUTI**

GIOCO N° 5 "ASSALTO SCIVOLOSO"

Questo gioco consiste in una "staffetta" il cui obiettivo è quello di raccogliere un oggetto per ogni concorrente posto al vertice di una pedana inclinata e scivolosa.

Sviluppo:

partecipano tre squadre alla volta.

Un concorrente per ogni squadra parte dal lato dei blocchi di partenza all'interno di un canotto.

Sul lato opposto è fissato un piano inclinato posto con un lato immerso in acqua. Un concorrente per squadra, dovrà raggiungere, remando, il piano inclinato e dopo essere sceso dal canotto dovrà tentare di risalire la superficie scivolosa per arrivare in cima dove sarà appeso l'oggetto che deve recuperare e trasportare al punto di partenza. Ritornato al punto di partenza li lascerà il canotto al suo compagno che eseguirà la stessa prova. Il gioco terminerà quanto il terzo concorrente ha raccolto il terzo oggetto.

La classifica verrà redatta sulla base dei tempi di arrivo e/o degli oggetti raccolti.

TEMPO MASSIMO: TRE MINUTI

PARTE LOGISTICA E CONSIDERAZIONI GENERALI

- ✓ Inserire coreografia con nastri a raggiera tricolori
- ✓ Inserire proiettore e/o monitor per punteggio e classifica
- ✓ Un assistente per preparare le squadre dopo ogni gioco in modo da non perdere tempo tra un gioco e l'altro. O due gruppi di arbitri.
- ✓ Computer per elaborazione dati
- ✓ Unico foglio per il presentatore PER PRATICITA'
- ✓ <http://www.jatekhatarok.extra.hu/>
- ✓ Doppia serie di contenitori per la gara dei recuperi
- ✓

- ✓ Possono iscriversi almeno 3 atleti per comune e una successiva lista di "riserve" che verranno poi inserite a sorte.
- ✓ Verificare canottiere che sostituiscano le casacche dei concorrenti
- ✓ Panche di monteroberto per il pubblico
- ✓

MATERIALI

- ✓ Secchielli o contenitori da passare da concorrente a concorrente
- ✓ Recipiente trasparente e graduato per misurare l'acqua trasportata
- ✓ Camera d'aria e fasce di fissaggio
- ✓ Palloncini gonfiabili per l'acqua "bombe d'acqua"
- ✓ Asta in plastica con fissato il vessillo dei giochi
- ✓ Contenitori in plastica affondabili per contenere dentro il numero del gioco dei recuperi fortunati
- ✓
- ✓
- ✓

PARTE INFORMATICA

- ✓ Venanzio dovrà controllare il punteggio con computer e monitor