

ALTO CANAVESE GAMES 2018

Dopo l'edizione del 2017 che ha visto trionfare la squadra di Forno Canavese, eccoci nuovamente riuniti per mantenere le promesse e lo spirito di questo evento. Grazie alla collaborazione del Comune di Forno C.se, alla sua nuova Pro Loco e a questo comitato che lavora senza sosta, siamo felici di annunciare le date per il 2018 e il nuovo logo per Forno 2018



15 – 16 – 17 GIUGNO

L'obbiettivo che ci si pone è, come sempre, quello di passare tre giorni in compagnia mantenendo lo spirito goliardico e di sana competizione, dando prova di un buon esempio di Unione dei Comuni.

Il primo premio simbolico, così come lo scorso anno, sarà l'onore e l'onere per la squadra vincitrice di ospitare nel proprio territorio l'edizione 2018.

Che il Comitato possa essere un supporto per tutti i vincitori futuri.

Ci si augura che tutto possa funzionare al meglio, che gli sforzi vengano ripagati dall'entusiasmo della gente che partecipa, siano essi concorrenti o spettatori.

Ci si metterà il massimo impegno per rendere la manifestazione sempre più spettacolare e coinvolgente per il pubblico e i giocatori.

INFO

mail: altocanavesegames@libero.it

Cell. Christian 335/7413136

Cell. Stefania 347/8068419

Cell. Francesca 346/0788317

Cell. Gilberto 335/7269000

Cell. Davide 346/6965087

Cell. Cristiana 333/8758381

Cell. Veronica 345/7119429

Cell. Angelo 334/1514001

Cell. Luciano 349/3436305

Cell. Riccardo 340/3522867

→ SQUADRA DI VALPORGA

347/7173271

ELENCO GIOCHI

TORNEO DI BOCCE
VADO MA NON CI VEDO 2. CONCORRENTI
C'è UN UOVO PER TE
MULINO IN FIORE
CORSA DELLE CARRETTE M E F
CORSA DEI SACCHI M E F
BUBBLE FOOTBALL MISTO
TIRO ALLA FUNE
CORSA CON LA MOGLIE
AMORE, HAI IL MIO COLLANT?
CANTA CHE TI PASSA
PERCORSO DI GUERRA

GIOCHI BIMBI

Nella pomeriggio del Sabato tutti i bambini compresi tra i 6 e i 12 anni potranno schierarsi con un numero libero di partecipanti, per portare supporto al proprio paese destreggiandosi con vari giochi adatti alla loro età e seguiti dai nostri animatori, se pur sempre accompagnati dai genitori.

REGOLAMENTO GENERALE COMPETIZIONI

1. A differenza della scorsa edizione i paesi potranno partecipare con un numero illimitato di persone indistintamente uomini e donne purchè residenti nel Paese stesso.
Si darà comunque la possibilità di far partecipare stranieri nella misura sotto descritta per agevolare i paesi meno popolati.
n. 5 Cuornè, Forno, Valperga, S.Benigno (o disturbatori) FABRIZIA
n. 8 Canischio, Rivara, Prascorsano, Pertusio, San Colombano, Bairo, Torre, Valperga
2. Sono ammessi giocatori professionisti nella specialità di gioco, solo nel caso in cui siano residenti del paese concorrente
3. Entro e non oltre lunedì 14 Maggio 2018 dovrà essere fatta pervenire agli organizzatori la distinta compilata di ogni singolo partecipante con la copia di un documento di identità
4. Il comitato si riserva di multare con dei punti di penalizzazione sulla classifica finale i Paesi che tengono comportamenti scorretti, maleducati o antisportivi o andare contro il regolare svolgimento della manifestazione
5. LA CARTA JOLLY
Ogni Paese potrà decidere di investire prima dell'inizio delle competizioni, per una sola volta, il proprio jolly. Questo permetterà di raddoppiare il proprio punteggio sulla gara scelta.
6. PUNTEGGIO In caso di Assenza i punti assegnati saranno pari a 0

1°POSTO	15 PUNTI	5° POSTO	09 PUNTI
2°POSTO	12 PUNTI	6° POSTO	08 PUNTI
3°POSTO	11 PUNTI	DAL 7° AL 12° POSTO	02 PUNTI
4°POSTO	10 PUNTI	NON CLASSIFICATO	02 PUNTI

In caso di pari merito, verrà assegnato lo stesso punteggio alle squadre alla pari, eliminando le posizioni successive.

Es: 2 squadre seconde a pari merito prendono 07 punti, la quarta prende regolarmente i 5 punti e via via le altre. Non vengono assegnati i 6 punti del terzo posto.

7. COMPORTAMENTO

Si ricorda che per ogni comportamento scorretto o antisportivo e lesivo nei confronti degli altri giocatori comporterà la squalifica del giocatore e una penalità di 10 punti alla squadra del giocatore molesto.

Tutti i giocatori devono essere pronti all'ora stabilita per il gioco di appartenenza senza causare ritardi di attesa o discussioni pena 2 punti di penalità. Il ritardo di oltre 10 minuti, causeranno l'esclusione dal gioco.

8. GIUDICI E MISURATORI

Tutte le gare a tempo saranno misurate a doppio cronometrista. Saranno ingaggiati controllori e arbitri secondo necessità per la verifica del corretto e imparziale svolgimento dei giochi.

Nel caso di disputa che non si possa sedare con il controllo del materiale raccolto in fase di gioco, verrà effettuata una votazione tra i rappresentanti dei comuni/squadra del comitato. Quelli in contestazione non potranno far pesare il responso con il proprio voto. Per i comuni nuovi non presenti all'interno del comitato esecutivo, verrà convocato il portavoce della squadra eletto dalla stessa.

9. Durante i tre giorni di manifestazione saranno disponibili i servizi e le docce del campo sportivo oltre all'area "Campus" per chi volesse soggiornare in tenda.

10. Sarà possibile mangiare nel padiglione gastronomico della ProLoco e negli Stand Enogastronomici presenti.

11. Quest'anno si è deciso, per dare la possibilità anche ai piccoli Comuni di poter ospitare i giochi, di mettere una nuova regola che prevede di non poter ospitare per due anni consecutivi la manifestazione. Pertanto se il Forno dovesse nuovamente vincere quest'anno, la possibilità salterà all'ultimo classificato. Se quest'ultimo decidesse di non accettare, la possibilità passerà al secondo classificato e così via. Entro Ottobre 2018 il Paese Vincente dovrà comunicare la data per l'edizione 2018.

SPONSOR

Agli sponsor possiamo dedicare, oltre agli spazi per gli striscioni durante la manifestazione nei vari punti strategici, una serie di Banner pubblicitari pubblicati sulla nostra pagina Facebook, basterà che inviino via mail il logo aziendale e delle foto della loro azienda, se non ne avessero possiamo farle. Lasciate i contatti di Stefania

mail: stefaniaminati@gmail.com o altocanavesegames@libero.it

Tel. 3478068419

REGOLAMENTO GIOCHI

TIRO ALLA FUNE

Si gioca con 5 concorrenti e la squadra dovrà essere composta da 3 maschi e 2 femmine. I concorrenti NON potranno

1. Utilizzare scarpe CHIODATE (tipo atletica) o TACCHETTATE (tipo calcio) ma saranno ammesse le scarpe da calcetto con tacchetti in gomma.
2. NON si potrà arrotolare la corda intorno alla mano o al polso per averne una presa maggiore, pena l'immediata squalifica della delegazione
3. L'ultimo potrà far girare la corda dietro di sé ma senza legature o nodi intorno al corpo
4. "Mollare" la corda durante la competizione comporterà la squalifica della delegazione

BOCCE ON THE ROAD

La squadra dovrà essere composta da 1 Adulto uomo, 1 adulto donna e 1 ragazzo con data di nascita compresa tra gli anni 2000 e 2005.

Il terreno sarà libero e ogni ragguglio verrà dato direttamente sul luogo della competizione. Il regolamento osservato sarà quello classico del torneo alla baraonda, con due ripescaggi.

CORSA DEI SACCHI A TESTIMONE

La squadra dovrà essere composta da 1 concorrente per la gara maschile e 1 concorrente per la squadra femminile. Il percorso misurerà all'incirca 60 metri e sarà costituito un'andata e un ritorno di 30m cadauno. Libero ai minorenni

Tassativamente obbligatorio sarà girare intorno ad un paletto, dopo i primi 30m, per poi tornare al punto di partenza dove il Testimone verrà passato al componente femminile della squadra che andrà a completare il percorso dei 60m. Vince il gioco chi per primo termina l'intero percorso. I sacchi verranno forniti dall'organizzazione e saranno uguali per tutti. L'invasione di corsia comporterà la squalifica.

Le partenze verranno divise in due batterie da 6 squadre, con la conseguente disputa delle finali tra le prime 3 squadre migliori delle 2 batterie in gara.

CORSA DELLE CARRIOLE

La squadra dovrà essere composta da 2 concorrenti per la gara maschile e 2 concorrenti per la squadra femminile. Le gare si svolgeranno su asfalto, misureranno 120m circa e saranno caratterizzate da 2 andate e due ritorni da circa 30m cad. Al termine di ogni frazione avverrà un cambio, si invertiranno infatti i ruoli dei due atleti (chi spinge salirà sulla carriola e viceversa) passandosi il testimone caratterizzato da una ghirlanda o similare che sarà portata al collo dal concorrente seduto all'interno della carriola per quella frazione.

Il cambio dovrà avvenire all'interno della zona scambio indicata sul percorso a fine frazione, pena squalifica. Le partenze verranno divise in due batterie da 6 squadre, con la conseguente disputa delle finali tra le prime 3 squadre migliori delle 2 batterie in gara.

Il mancato passaggio regolare del testimone tra i due concorrenti, comporterà il tornare indietro nella zona di cambio per far avvenire correttamente il passaggio della ghirlanda o similare. Le due gare maschile e femminile non sono collegate e faranno classifica a sé. L'invasione di corsia comporterà la squalifica.

Obbligatorio l'utilizzo di un caschetto protettivo e l'uso dei guanti di qualsiasi genere.

Le carriole saranno fornite esclusivamente dall'organizzazione.

C'E' UN UOVO CUCCAGNA PER TE

GIOCATORI:

Un lanciatore minorenne (anno di nascita massima 2005)

Ricevitore uova: Donna

Scalatore: Uomo adulto

N. DI LANCI DISPONIBILI :10

GARA A TEMPO

Il lanciatore tirerà le uova a disposizione attraverso un ostacolo al ricevitore, che dovrà raccogliere 3 uova integre per poter dare il via allo scalatore, che affronterà l'albero della Cuccagna.

L'altezza varierà dai 6 agli 8m. E' vietato l'uso di qualsivoglia oggetto per facilitare l'ascesa e sono vietati per il concorrente pantaloni che siano provvisti di tasche e lunghi al di sotto del ginocchio. Il palo non verrà ingrassato ma ad elemento di disturbo 1 partecipante per ogni squadra potrà tirare 1 secchio d' acqua sul giocatore che effettua la salita e che dovrà suonare il campanello in punta all'albero per determinare il fine tempo di gara.

In caso di più arrivi al traguardo, verrà stilata la classifica secondo il miglior tempo.

Se l'albero della cuccagna non venisse completato, verrà assegnato alla squadra il punteggio minimo. Tempo massimo di gara concesso: 10 minuti

CORSA CON LA MOGLIE

I giocatori dovranno essere tassativamente marito e moglie o conviventi dichiarati. Per dare prova di questo, i coniugi dovranno baciarsi prima della gara. La presa che il marito dovrà tenere sarà a Tronco sulle spalle. Con la moglie a spalla, il marito dovrà effettuare il percorso indicato. La sfida sarà effettuata su tre tornate da 4 squadre. Dopo la prima sfida resteranno 6 paesi qualificati. Per procedere agli ottavi, verranno ripescati a sorteggio 2 Paesi tra quelli eliminati, che verranno inseriti nelle 2 batterie. Si procederà di conseguenza fino alla disputa della finale, per determinare i primi 4 classificati. In questo gioco pertanto, dal 5° al 12° classificato metteranno nel bagaglio i 3 punti.

Se gli ostacoli sul percorso venissero toccati, spostati o saltati verrà applicata una penalità di 1 punto per ogni errore.

PERCORSO DI GUERRA

La squadra dovrà essere composta da 1 concorrente maschile, 1 femminile e 1 ragazzo con età compresa tra i 12 e i 16 anni.

Per mantenere la spettacolarità della competizione non verranno fornite informazioni in merito. Viene vietato l'uso di scarpe CHIODATE (tipo atletica) o TACCHETTATE (tipo calcio) ma consigliamo vivamente l'uso di scarpe con lacci, ben legate, ginocchiere e gomitiere, guanti e

caschetto..

Il percorso verrà cronometrato con partenze delle squadre scaglionate di 2 minuti.

MASCOTTE

Ogni delegazione dovrà procurarsi o costruirsi e presentare la propria mascotte che accompagnerà la squadra durante l'andamento dei giochi.

CANTA CHE TI PASSA

Il Sabato Sera le squadre dovranno fare sfoggio delle loro doti canore, cantando un inno della durata minima di 1m e 30s da loro composta. Sono ammesse basi musicali come accompagnamento. Questo comporterà un punteggio dato da una giuria su loco.

In caso di parimerito sulla classifica finale, le squadre si sfideranno per il titolo di campione con una nuova gara sull'Albero della Cuccagna.

SCIERO NIENTE

GIOCATORI: 2 SENZA VINCOLI

Uno dei due giocatori sarà bendato e verrà posizionato al centro del campo di gioco. Il compagno di squadra appositamente posizionato, dovrà guidarlo per farsi raggiungere. La posizione dei conducenti verrà estratta a sorte. La classifica verrà nstilata in base all'ordine d'arrivo.

IL MULINO IN FIORE

GIOCATORI: 3

1 UOMO E 1 DONNA = Giardinieri del Mulino

1 DISTURBATORE

La concorrente femminile, munita di casco protettivo, a spalle del concorrente maschile, dovrà trasportare più acqua possibile fino al recipiente assegnatole del mulino, posto al centro del campo da gioco. Il secchiello in utilizzo sarà ovviamente bucato. Saranno inseriti per ogni raggio di azione dei concorrenti degli infidi disturbatori, che dotati di un cubo di acqua e secchio non bucato, potranno mettere in difficoltà i giardinieri del mulino, durante il loro tragitto. I disturbatori saranno sorteggiati per stabilire la loro disposizione e vincerà chi per primo farà alzare più in alto il vaso che si eleverà man mano che il secchio si riempie. Tempo massimo a disposizione 10 minuti. Distanza da coprire tra l'acqua e il mulino 10 mt circa.

BUBBLE FOOTBALL

GIOCATORI : 2

Il Pallagiatore dovrà raggiungere il proprio compagno di squadra dopo aver attraversato un campo ad ostacoli. Arrivato alla prima destinazione il compagno dovrà effettuargli un cambio scarpe, in seguito al quale potrà rientrare al punto di partenza.

Dopo la prima sfida resteranno 6 paesi qualificati. Per procedere agli ottavi, verranno ripescati a sorteggio 2 Paesi tra quelli eliminati, che verranno inseriti nelle 2 batterie. Si procederà di conseguenza fino alla disputa della finale, per determinare i primi 4 classificati. In questo gioco pertanto, dal 5° al 12° classificato metteranno nel bagaglio i 3 punti.

Nel momento in cui il palla giocatore perdesse una o entrambe le calzature, dovrà tornare alla base precedente. (via o base di cambio scarpe).

AMORE, HAI IL MIO COLLANT?

GIOCATORI:2

1 UOMO 1 DONNA

GIOCO A TEMPO E BARAONDA

Le coppie verranno assortite a sorteggio prima dell'inizio del gioco.

Verranno assegnati 2 minuti circa al massimo per effettuare lo scambio dei vestiti tra uomo e donna. I capi di abbigliamento da Scambiarsi avranno ciascuno un proprio punteggio-valore per definire il punteggio finale di gara che andrà a stabilire la classifica.

I capi di abbigliamento saranno:

DONNA

COLLANT A GAMBALETTA DI NYLON

GONNA

CAMICIA

CIABATTE

FOULARD

UOMO

CALZE GAMBALETTA

PANTALONI

CAMICIA

CIABATTE

CRAVATTA

I punti verranno contati solo nel caso di abbigliamento perfettamente calzato.

Le calze di Nylon rotte non avranno valore

I Gambalotti saranno forniti dal comitato.

I punti del concorrente donna verranno aggiunti ai punti del concorrente uomo della propria squadra, al fine di determinare la classifica finale.

Allo scadere dei 2 minuti il lenzuolo verrà sollevato dal letto e si interromperà il gioco.

Il comitato si riserva di cambiare il tempo massimo prima dell'inizio dei giochi per verifiche.

NOTE IMPORTANTI:

Gli ordini di partenza e le casualità dei giochi verrà sorteggiata da qui ad un mese (durante la stesura della programmazione e orari dei giochi)

Tutti i giochi verranno videoripresi e in caso di dubbio ordine di arrivo o vincita, verranno visualizzati entro la fine della giornata.

Qualora, durante lo svolgimento di qualsiasi gioco, un concorrente venisse sorpreso in vistosa difficoltà fisica, sarà a **discrezione del capoprova disporre la sospensione del gioco per quel giocatore.**