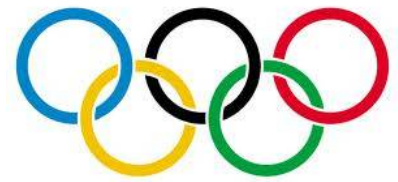


2[^] Edizione Giochi del Ceno



Varano de' Melegari 4-5 Agosto 2012

-L'iscrizione è aperta a otto squadre composte da un massimo di 30 persone ciascuna inserite in un elenco che deve essere consegnato all'organizzazione entro il 30 Giugno 2012

L'iscrizione deve essere fatta entro IL 15 LUGLIO 2012 con il versamento della quota d'iscrizione fissata in € 300

Verranno iscritte le prime 8 richieste pervenute

-I giochi avranno inizio Sabato 4 Agosto alle ore 15,00 nel prato della Fiera e si concluderanno Domenica 5 Agosto alle ore 20,00 in occasione di Varanoinsagra 2012

-ad ogni gara verrà assegnato un punteggio (20-15-11-8-5-3-2-1)

-Ogni squadra avrà a disposizione 1 jolly da giocare nella competizione dove si sente più forte (in questo caso il punteggio verrà raddoppiato)



Sabato 4 Agosto



Apertura giochi

La staffetta della fiaccola (Sorgente del Ceno alle pendici del M.Penna-Varano de Melegari)

I giochi del Palio vengono inaugurati con l'arrivo di una **staffetta podistica con fiaccola**, organizzata dalla pro Loco e dalle associazioni di volontariato della Valceno

La staffetta partirà alle prime luci dell'alba di sabato 4 Agosto dalla sorgente del fiume Ceno (Monte Penna). Qui verrà accesa la fiaccola che sarà portata di corsa dagli atleti fino a Varano de Melegari, dove giungerà verso le ore 14.00 nel campo dove avranno inizio i giochi del Palio.

l'ultimo frazionista della staffetta accenderà il **tripode** al centro del campo, dando così ufficialmente inizio ai giochi del Ceno

Giochi di Sabato 4 Agosto

1-Gara delle carrioline (bambini)

ore 15,30

1-Vi possono partecipare i bambini nati nel 2001-

2002 - 2003.

2-Il numero di concorrenti per squadra è libero e potrà essere cambiato alla fine di ogni manche.

3-Ogni manche avrà la durata massima di 7 minuti ed ogni Squadra avrà a sua disposizione 20 sacchetti da 1 Kg ciascuno

4-percorso di 10 m.-vincerà la squadra che riuscirà a portare il maggior numero di sacchetti da un kg dentro alla carriola

5- 2 manche da 4 squadre (i primi 2 di ogni manche giocheranno la finale dal 1° al 4° posto, gli ultimi 2 di ogni manche si giocheranno i piazzamenti dal 5° all'8° posto



ore 16,20

2- Mordi la mela

1-Gara maschile e gara femminile

2-Verrà posizionata una bacinella piena d'acqua e 10 mele. Il concorrente con le mani dietro alla schiena dovrà cercare di prendere con la bocca il numero più alto possibile di mele e andare depositarle in un secchio posto a 5 m. di distanza, nel tempo stabilito in 3 minuti. Vincerà il concorrente che avrà collezionato più mele, o chi avrà segnato il minor tempo



3-La gara si svolgerà in due manche da 4 concorrenti per volta. I primi due di ogni manche si giocheranno la finale per 1°-2°-3°-4° posto. Gli ultimi due delle due manche giocheranno la finalina per 5°-6°-7°-8° posto – La classifica finale verrà stilata in base alla somma dei piazzamenti delle categorie Maschili e Femminili.

3-Taglio del tronco

ore 17,10

-Partecipano n° 2 concorrenti per squadra (nati prima del 1990)

Vince chi taglia più fette nel tempo di 10 minuti

-2 manche da 4 squadre (i primi 2 di ogni manche giocheranno la finale dal 1° al 4° posto, gli ultimi 2 di ogni manche si giocheranno i piazzamenti dal 5° all'8° posto



ore 18,00

4-Soffia nell'imbuto



partecipano 3 giocatori per squadra (1 ragazza)

è una gara a staffetta

Il gioco consiste nel soffiare dentro ad un imbuto infilato su un cavetto teso tra due pali a 15 metri di distanza uno dall'altro. Una volta che l'imbuto raggiungerà l'estremità del cavo, il concorrente lo riporterà alla partenza facendolo scorrere per il cavetto, dove partirà il secondo concorrente, poi il terzo.

-La gara si svolgerà in due manche da 4 squadre per volta. Le prime due squadre di ogni manche si giocheranno la finale per 1°-2°-3°-4° posto. Le ultime due di ogni manche giocheranno la finalina per 5°-6°-7°-8°- posto –

ore 18,50

5-Lancio dell'uovo

3 coppie per squadra - la prima coppia dal 2000 al 1997- la seconda coppia dal 1996 al 1991- la terza dal 1990 e precedenti;

partendo da una distanza di 5 metri le coppie si sfideranno lanciandosi l'uovo, distanziandosi ogni volta di 2 metri fino alla rottura dell'uovo stesso. la classifica verrà stilata in base alla distanza ottenuta da ogni squadra



Giochi di Domenica 5 Agosto

ore 15,00

6- Gioco delle caraffe

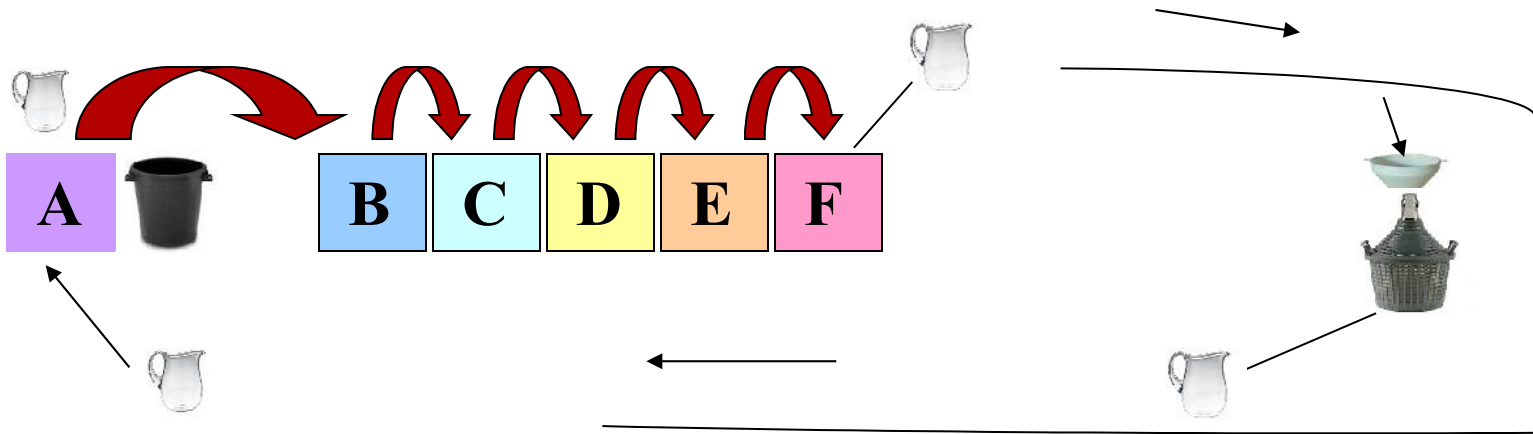
È una gara mista con 6 concorrenti per squadra (3 maschi e 3 femmine). La gara si svolge contemporaneamente per le otto squadre su un percorso di 15 metri.

Svolgimento della gara:

5 componenti di ogni squadra saranno seduti a gambe aperte e disposti in fila indiana, tutti con la schiena rivolta al bidone pieno d'acqua, il sesto concorrente (A) sarà posizionato dietro il bidone pieno d'acqua che farà da linea di partenza e pronto a partire avrà in mano la caraffa da 1 litro già piena d'acqua. Al via il concorrente A raggiunge i compagni disposti in fila indiana e passerà la caraffa al concorrente B che a sua volta passerà la caraffa al concorrente C e così via fino al concorrente F che chiude la fila. A questo punto il concorrente F si alza, si dirige verso la damigiana e ci versa il contenuto della caraffa. Svuotata la caraffa il concorrente F correrà verso il bidone pieno d'acqua, riempirà la caraffa, si dirigerà verso i compagni disposti in fila indiana e passerà la caraffa al concorrente A (che intanto si è seduto e accodato ai compagni) il quale passerà la caraffa al concorrente B che la passerà a C e così via fino al concorrente E che chiude la fila, si alzerà andrà a svuotare la caraffa nella damigiana, si dirigerà verso il bidone, riempirà la caraffa e la passerà

alconcorrente F che intanto si è seduto e accodato alla fila e a sua volta passerà la caraffa al concorrente A che la passerà a B e così via fino alla fine del gioco.

Vincerà la squadra che per prima riuscirà a riempire la damigiana fino a far traboccare l'acqua. Il gioco continuerà fino al riempimento di tutte le damigiane



ore 15,40

7-Il Musicchiere

Vi possono partecipare al gioco 3 concorrenti per Squadra liberi di età e di sesso. Parteciperanno 4 squadre per manche. La gara si svolgerà in 2 manche (4 squadre per manche), al termine si disputeranno le finali dal 1° al 4° posto e la finalina dal 5° all'8° posto.



ore 16,30

8-corsa sui trampoli

Partecipano alla gara 4 concorrenti per squadra (2

ragazze)

La gara sarà a staffetta in due manche da 4 squadre per volta, su un percorso di 30 metri da percorrere 4 volte (a/r—a/r)

Le prime due squadre per manche disputeranno la finale per 1°-2°3°4° posto le seconde due disputeranno la finalina per il 5°-6°-7°-8°- posto
partecipanti dovranno mantenere la propria corsia senza invadere quella altrui.. Se un concorrente cade dovrà ripartire dal punto in cui il piede ha toccato terra.. I giudici di gara seguiranno i concorrenti dalla partenza all'arrivo. Il loro giudizio sarà insindacabile.



7. La partenza sarà dietro alla linea di partenza con i piedi per terra.

ore 17,20

9-portatori indigeni

partecipanti: 5 per squadra (2 ragazze)

Due concorrenti di ogni squadra devono reggere, appoggiandolo sulle spalle, un palo con il quale devono trasportare – uno alla volta – gli altri tre compagni di squadra. Alla partenza il palo è vuoto;

al giro di boa vi si potrà aggrappare (con braccia e gambe) il primo compagno che verrà trasportato oltre la linea di partenza. I punti di carico e scarico sono costituiti da apposite pedane.

Lungo il percorso sono disposti due birilli da superare facendo lo slalom senza farli cadere. La caduta di un birillo comporta una penalità di 15 secondi e l'obbligo, prima di continuare, di rimettere in piedi il birillo (il lavoro dovrà essere fatto da un concorrente in quel momento non coinvolto nel trasporto).

Se durante un trasporto i portatori "perdono il carico" (è sufficiente che il concorrente trasportato tocchi terra con qualunque parte del corpo lungo il percorso) quel trasporto dovrà essere ripetuto (dunque, ritorno rapido alla pedana e ripetizione dell'operazione di carico). Al termine del trasporto il concorrente dovrà scendere sulla pedana e rimanervi per almeno 3 secondi (li scandisce il giudice): se cade prima, il trasporto non è valido e dovrà essere ripetuto. Solo dopo questo tempo i portatori possono ripartire.

Verrà cronometrato il tempo impiegato per effettuare tutti i trasporti (naturalmente nel tempo si conteggeranno anche i 3 secondi necessari per la corretta esecuzione dell'ultimo trasporto). Vince la squadra che, conteggiando anche le eventuali penalità accumulate, avrà impiegato meno tempo. L'abbigliamento dei trasportati deve essere costituito dalla abituale tenuta di gara (maglietta e pantaloncini): non sono ammessi indumenti né attrezzi che facilitino la presa. Sono invece permessi guanti e imbottiture (per le spalle) ai due trasportatori.

ore 18,00

10- Corsa delle botti

Squadre composte da n. 5 elementi



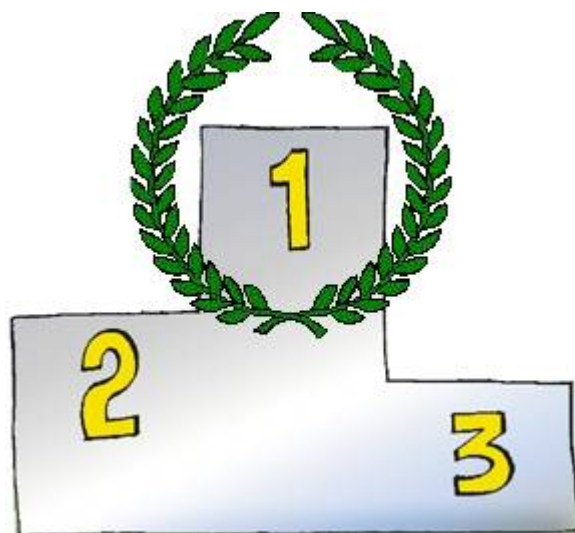
La partenza sarà data ad ogni squadra ad una distanza di m. 2,5 l'una dall'altra e l'ordine di partenza sarà determinato dal tempo effettuato nelle qualifiche

Le botti devono essere fatte rotolare orizzontalmente, non possono essere messe in posizione verticale o sollevate da terra, pena la squalifica;

Il tempo effettivamente impiegato verrà computato al momento in cui ogni squadra, dopo aver tagliato il traguardo, avrà sistemato la botte, in posizione verticale, negli appositi spazi

ore 20 ,00 Premiazioni

1[^] squadra classificata Palio + B.A. € 1200



2^squadra classificata coppa + B.A € 800

3^squadra classificata coppa + B.A. € 400

In caso di non raggiungimento delle 8 squadre i premi saranno ridotti in proporzione

Ogni squadra sarà composta da un massimo di 30 persone

Nel modulo consegnato dall'organizzazione dei giochi, si dovrà stilare un elenco di nominativi con dati di nascita e dovrà comprendere obbligatoriamente un minimo di :

4 bambini/bambine nati dal 2001 al 2003 (corsa delle carioline)

2 ragazzi/ragazze nati dal 1997 al 2000 (lancio dell'uovo)

2 ragazzi/ragazze nati dal 1991 al 1996 (lancio dell'uovo)

5 ragazze per i giochi dove è prevista la presenza

(riassumendo: $4+2+2+5 = 13$ le rimanenti 17 persone sono libere da ogni vincolo)

La richiesta del modulo d'iscrizione per compilare la lista della squadra va fatta a info@prolocovarano.it oppure telefonando a 339- 2548306

QUESTA è UNA BOZZA DEL PROGRAMMA E DEL REGOLAMENTO

VERRANNO POI PROGRAMMATI ALCUNI INCONTRI CON LE SQUADRE DOVE SI APPRONTERA' IL
REGOLAMENTO DEFINITIVO

**LA MANIFESTAZIONE SARA' PRESENTATA
DA SANDRO E ENRICO LA STRANA
COPPIA DI RADIO BRUNO**