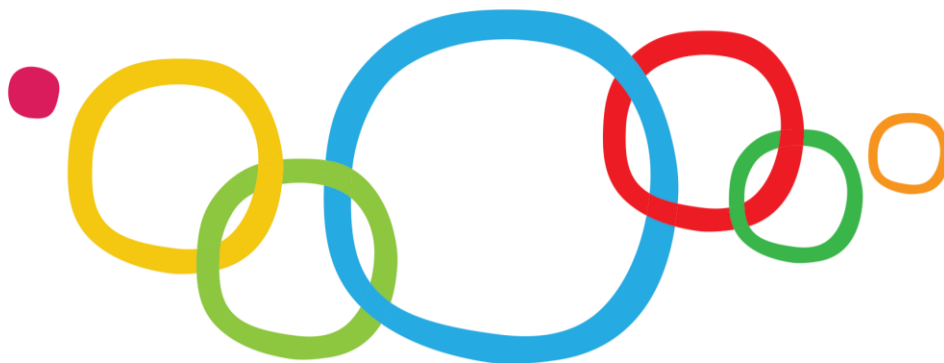




Associazione di Promozione Sociale  
*AGUGLIASTRA.IT - Il sito dell'Ogliastra*

# REGOLAMENTO

# *ogliastradi*



# 2016

## Sommario

Art. 1: Organizzazione .....	3
Art. 2: Senso della manifestazione .....	3
Art. 3: Composizione Squadre .....	3
Art. 4: Iscrizioni .....	4
Art. 5: Giochi e Arbitri .....	4
Art. 6: Premi .....	4
Art. 7: Assicurazione .....	5
Art. 8: Abbigliamento .....	5
Art. 8: Punteggi .....	5
Art. 8: Jolly .....	5
Art. 9: Norme generali .....	6
REGOLAMENTO GIOCHI .....	7
1. PASSA LA SPUGNA .....	7
2. CANESTRO AD ACQUA .....	8
3. BOWLING AD ACQUA .....	9
4. TIRO ALLA FUNE .....	10
5. MANGIANGURIA .....	11
6. TIRO AL BARATTOLO UBRIACO .....	12
7. QUIZOGLIASTRA .....	13

## **Art. 1: Organizzazione**

Le Ogliastradi sono una manifestazione ideata e organizzata dall'Associazione di Promozione Sociale **AGUGLIASTRA.IT - Il sito dell'Ogliastra di seguito** "Associazione" con:

sede legale *Via Copernico n. 1 – 08045 Lanusei (OG)*

e-mail *info@agugliastro.it*

C.F. *91009950915*

## **Art. 2: Senso della manifestazione**

Le Ogliastradi sono una manifestazione ludico/sportivo che ha come obiettivo l'incremento della coesione territoriale dei 23 Comuni d'Ogliastra attraverso lo sport e il divertimento.

Questo progetto segue lo stesso spirito che ispirò la trasmissione televisiva "Giochi senza frontiere", che nacque per creare un'identità europea e incrementare l'amicizia tra i Paesi membri dell'allora neonata Comunità Economica Europea.

Le Ogliastradi, infatti, vogliono essere un evento che permetta ai cittadini dei Comuni ogliastrini di riconoscersi parte di una stessa comunità

## **Art. 3: Composizione Squadre**

Sono ammesse alla partecipazione n. 1 squadra per ognuno dei 23 Comuni d'Ogliastra.

Ogni squadra a rappresentanza dei singoli Comuni sarà composta da n. 20 partecipanti suddivisi in 5 classi di età suddivise come segue:

- 6-10
- 11-13
- 14-18
- 19-30
- > 31

Per ogni categoria di età dovranno essere iscritti 2 maschi e 2 femmine.

In aggiunta a questi sarà affiancato un atleta proveniente dai Centri di accoglienza migranti localizzati nel territorio ogliastrino.

Ogni squadra dovrà essere capitanata da un Capo Squadra che terrà i rapporti con l'Associazione e sarà il responsabile della propria compagine.

## **Art. 4: Iscrizioni**

Per l'iscrizione della squadra alla manifestazione è necessario che i Capi Squadra compilino e facciano pervenire all'Associazione:

- Il modulo "Elenco partecipanti" (1 per squadra)
- I moduli "Richiesta di partecipazione" (1 per atleta / 20 per squadra) corredati da:
  - Documenti di identità
  - Quota d'iscrizione (20 €<sup>1</sup>)

## **Art. 5: Giochi e Arbitri**

I regolamenti specifici e i punteggi attribuiti per ognuno dei 7 giochi sono descritti nel "Regolamento Giochi" riportato in calce.

Tutti i giochi saranno diretti da arbitri ufficiali dell'Unione Italiana Sport per Tutti (UISP).

L'Associazione non accetterà proteste o reclami sulle decisioni prese dagli arbitri.

## **Art. 6: Premi**

L'evento andrà a premiare tutti i partecipanti con una medaglia celebrativa.

La squadra vincitrice ospiterà nel proprio Comune la prossima manifestazione<sup>2</sup>.

Per sottolineare che la voglia di divertirsi, lo spirito di squadra e la solidarietà tra atleti, sono gli elementi sui quali si basa la manifestazione e la ragione per cui il CONI e la UISP hanno deciso di patrocinare e sostenere l'evento, si è deciso di realizzare un trofeo che potesse esprimere al meglio la molteplicità dei valori condivisi dallo sport e dalle comunità.

Un artigiano locale, ha forgiato una coppa composta da due parti: una raffigura la vittoria sportiva mentre l'altra esprime i valori dell'amicizia, del divertimento e della fratellanza.

La coppa verrà consegnata alle due squadre più meritevoli secondo i seguenti criteri:

---

<sup>1</sup> La quota d'iscrizione comprende: Assicurazione, T-shirt, Pranzo al sacco, Medaglia/coppe

<sup>2</sup> Nel caso le sedi proposte dalla squadra vincitrice per esigenze tecniche non risultino idonee allo svolgimento della manifestazione in sicurezza, l'Associazione potrebbe in accordo con la squadra vincitrice concordare un'altra sede.

- Coppa Sport: Squadra che ha ottenuto il punteggio complessivo più alto al termine di tutti i giochi
- Coppa Amicizia: Squadra che ha interpretato meglio il senso della manifestazione e che in base a questo criterio ha ottenuto il maggior numero di voti da parte dei capi squadra.<sup>3</sup>

Nel momento della premiazione il trofeo verrà diviso e a ciascuna squadra verrà consegnata la propria parte.

I trofei, separati alla premiazione, seguiranno i team vittoriosi nel proprio Comune e dovranno essere riconsegnati in occasione dell'edizione successiva.

### **Art. 7: Assicurazione**

I partecipanti alla manifestazione saranno coperti dalla Convenzione assicurativa tra *Uisp* e *Zurich Insurance plc* secondo lo schema riportato al seguente link:

[https://www.marshaffinity.it/uisp/doc/UISP\\_Condizioni%20di%20polizza20162017.pdf](https://www.marshaffinity.it/uisp/doc/UISP_Condizioni%20di%20polizza20162017.pdf)

### **Art. 8: Abbigliamento**

Per l'accesso all'area di gioco è obbligatorio l'utilizzo di scarpe sportive.

Per la natura di alcuni giochi è fortemente consigliato l'utilizzo del costume da bagno.

### **Art. 8: Punteggi**

A conclusione di ogni gioco, l'arbitro decreterà la classifica della singola sfida e alle squadre verranno attribuiti i punteggi secondo il seguente metodo:

- I<sup>^</sup>: 16 punti
- II<sup>^</sup>: 14 punti
- III<sup>^</sup>: 13 punti
- e così via a scalare di un punto fino all'ultimo classificato che maturerà 0 punti.

### **Art. 8: Jolly**

Ogni squadra avrà diritto ad una carta Jolly che potrà essere giocata dal capo squadra in uno solo dei 7 giochi e darà diritto al raddoppio dei punti ottenuti in quel singolo gioco. Durante i

---

<sup>3</sup> I capi squadra non possono votare per la propria squadra.

giochi, per rendere evidente la squadra che ha giocato il jolly, i bambini della categoria 6-10 anni indosseranno una casacca bianca fornita dall'organizzazione.

### **Art. 9: Norme generali**

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, valgono le disposizioni che saranno ufficializzate sul campo durante lo svolgersi della manifestazione.

# REGOLAMENTO GIOCHI

<b>1. PASSA LA SPUGNA</b>	
<b>n. partecipanti per squadra</b>	21
<b>n. squadre per round</b>	8
<b>Tempo max per round</b>	7 minuti
<b>Regole del gioco</b>	<p>I 21 componenti di ogni squadra sono posizionati lungo il campo di gioco dove ad un'estremità è collocata una piscina piena d'acqua e dall'altra un contenitore.</p> <p>Lo scopo del gioco è immergere una spugna nella piscina e tramite passamano collezionare più acqua possibile nel contenitore. I giocatori non possono lasciare la propria posizione.</p> <p>Sarà cura del caposquadra e di un suo compagno il travaso del liquido nel graduato che l'arbitro utilizzerà per il conteggio dell'acqua.</p>
<b>Punteggi</b>	Vince la squadra che ha raccolto la quantità maggiore di acqua.

<b>2. CANESTRO AD ACQUA</b>	
<b>n. partecipanti per squadra</b>	21
<b>n. squadre per round</b>	4
<b>Tempo max per round</b>	5 minuti
<b>Regole del gioco</b>	<p>Il caposquadra sarà posizionato sopra una sedia con un contenitore in mano. A circa 6 m si troveranno i restanti 20 compagni.</p> <p>Due a scelta (un maschio e una femmina) dovranno riempire e chiudere i palloncini che tutti gli altri componenti della squadra, a rotazione, dovranno lanciare dentro il contenitore tenuto dal caposquadra. Quest'ultimo dovrà aver cura di non poggiare i piedi fuori dal piedistallo, che verranno sanzionati con 20 cl di penalità per ogni volta che il giocatore perderà l'equilibrio.</p> <p>Durante questo gioco 2 giocatori (categoria 6-10 anni) di una squadra avversaria dovranno disturbare i lanciatori dei palloncini spruzzando acqua con l'ausilio di appositi tubi spara acqua.</p> <p>Allo scadere del tempo il caposquadra dovrà versare i palloncini collezionati in un contenitore graduato.</p>
<b>Punteggi</b>	Vince la squadra che avrà raccolto la quantità maggiore di acqua.



<b>3. BOWLING AD ACQUA</b>	
<b>n. partecipanti per squadra</b>	21
<b>n. squadre per round</b>	1
<b>Tempo max per round</b>	5 minuti
<b>Regole del gioco</b>	<p>Tutti i concorrenti a turno devono correre per 5 metri e lanciarsi lungo un telo in PVC bagnato d'acqua prima di toccarlo con i piedi (pena lancio non valido).</p> <p>Posizionato dalla parte opposta del telo, a 15 metri, ci sarà un birillo che dovrà essere fatto cadere.</p> <p>Il concorrente che abatterà il birillo dovrà riposizionarlo sul punto d'arrivo per dar modo all'altro concorrente di partire, come anche chi non completerà il lancio dovrà prima liberare la pista per far partire il compagno.</p> <p>Qualora un concorrente decida di non effettuare il lancio dovrà comunque percorrere la corsia adiacente al telo e toccare il birillo, solo allora il concorrente successivo potrà partire per effettuare il proprio lancio.</p>
<b>Punteggi</b>	Vince la squadra che avrà abbattuto il maggior numero birilli.

<b>4. TIRO ALLA FUNE</b>	
<b>n. partecipanti per squadra</b>	21
<b>n. squadre per round</b>	2
<b>Tempo max per round</b>	5 minuti
<b>Regole del gioco</b>	<p>Classico gioco del tiro alla fune dove si confronteranno due squadre al completo per volta.</p> <p>Sulla fune è marcato il punto centrale e un punto su ogni lato distante 3 metri dal centro.</p> <p>La sfida inizia con il punto centrale sistemato in corrispondenza del centro del campo da gioco; l'obiettivo di ogni squadra è tirare l'altra dalla propria parte in modo che il punto marcato più vicino agli avversari attraversi il centro del campo.</p> <p>Una squadra può vincere anche perché l'avversario ha commesso 3 falli (quando un concorrente cade o si siede).</p>
<b>Punteggi</b>	<p>Vince la squadra che avrà battuto la propria avversaria nel più breve tempo possibile.</p> <p>La classifica sarà stilata in funzione delle eliminatorie</p>

<b>5. MANGIANGURIA</b>	
<b>n. partecipanti per squadra</b>	2 (1 maschio ed 1 femmina dal capo squadra)
<b>n. squadre per round</b>	Tutte
<b>Tempo max per round</b>	5 minuti
<b>Regole del gioco</b>	<p>I concorrenti saranno in piedi davanti ad un tavolo sulla quale saranno posizionate delle mezzangurie.</p> <p>Scopo del gioco è mangiare l'anguria senza l'aiuto delle mani (legate dietro la schiena) nel più breve tempo possibile.</p> <p>È severamente vietato cercare di rompere l'anguria. Ogni infrazione sarà sanzionata a cura dell'arbitro.</p> <p>Per la determinazione della classifica sarà fondamentale il peso finale dell'anguria rimanente.</p>
<b>Punteggi</b>	<p>Vince la squadra che complessivamente (round uomo+ round donna) avrà mangiato più anguria.</p> <p>(Peso iniziale – peso finale)</p>

<b>6. TIRO AL BARATTOLO UBRIACO</b>	
<b>n. partecipanti per squadra</b>	21
<b>n. squadre per round</b>	4
<b>Tempo max per round</b>	5 minuti
<b>Regole del gioco</b>	<p>I componenti di ogni squadra, uno alla volta, dovranno percorrere una distanza di 15 metri e arrivare in un punto in cui è posizionato un bastone, raccoglierlo e posizionarlo in direzione della fronte e girarci intorno per 10 volte (per adulti) e 8 volte (per bambini). Una volta effettuati i giri l'atleta dovrà lasciare il bastone e correre per altri 5 metri, dove sarà collocata una palla, prenderla e lanciarla contro una serie di 5 barattoli (quattro argentati da 1 punto e uno dorato da 2 punti). Per poter far partire il proprio compagno, il giocatore una volta effettuato il lancio dovrà abbandonare l'area di tiro. Allo scadere del tempo il giocatore che ha già iniziato il percorso potrà concludere il tentativo di lancio.</p>
<b>Punteggi</b>	<p>Vince la squadra che avrà totalizzato il maggior numero di punti abbattendo i barattoli dorati (2 punti) o argentati (1 punto).</p> <p>A parità di punteggio sarà determinante il tempo.</p>

<b>7. QUIZOGLIASTRA</b>							
<b>n. partecipanti per squadra</b>	21						
<b>n. squadre per round</b>	8						
<b>Tempo max per round</b>	5 minuti						
<b>Regole del gioco</b>	<p>Ogni squadra deve eleggere tra i propri componenti un “cervellone” che dovrà rispondere alle domande sul territorio ogliastrino proposte dal conduttore.</p> <p>I restanti 20 partecipanti saranno suddivisi in coppie (maschio-femmina) per fascia d’età e dovranno effettuare un percorso, uno davanti all’altro, premendo tra le rispettive fronti una pallina da tennis per poi trasportarla in equilibrio fino a farla cadere dentro (senza che rimbalzi fuori) una cesta posta alla fine del percorso. Se la pallina rimbalza fuori oppure cade a metà percorso la coppia dovrà riposizionarsi all’inizio del tracciato e ripetere il percorso. L’ordine di arrivo di ogni manche darà la priorità al “cervellone” della propria squadra per rispondere alla domanda. Le singole manche iniziano quando il conduttore avrà letto tutta la domanda comprese le 3 opzioni di risposta e l’arbitro avrà fischiato il via. Mentre si conclude con la risposta esatta alla domanda.</p> <p>I “cervelloni” in ordine di priorità potranno decidere se dare la risposta oppure passare la parola alla squadra successiva.</p> <p>In caso di risposta positiva si aggiudicheranno +2 punti, in caso di astensione 0 punti, mentre qualora la risposta data sia sbagliata - 1 punto e una doccia d’acqua</p>						
<b>Punteggi</b>	<p>Vince la squadra che avrà risposto in maniera corretta al maggior numero di domande.</p> <p>Oltre ai punteggi generali come da art. 8 del presente regolamento si aggiungeranno:</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">+ 2 punti</td> <td style="text-align: center;">In caso di risposta esatta</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">+ 0 punti</td> <td style="text-align: center;">In caso di rinuncia a dare la risposta</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">- 1 punto</td> <td style="text-align: center;">In caso di risposta sbagliata</td> </tr> </tbody> </table> <p>Pertanto essendo 10 le domande il punteggio massimo raggiungibile per ogni squadra è:            16 punti in caso di vittoria + 20 punti in caso di risposta esatta a tutte le domande = <b>36 punti totali</b></p>	+ 2 punti	In caso di risposta esatta	+ 0 punti	In caso di rinuncia a dare la risposta	- 1 punto	In caso di risposta sbagliata
+ 2 punti	In caso di risposta esatta						
+ 0 punti	In caso di rinuncia a dare la risposta						
- 1 punto	In caso di risposta sbagliata						