



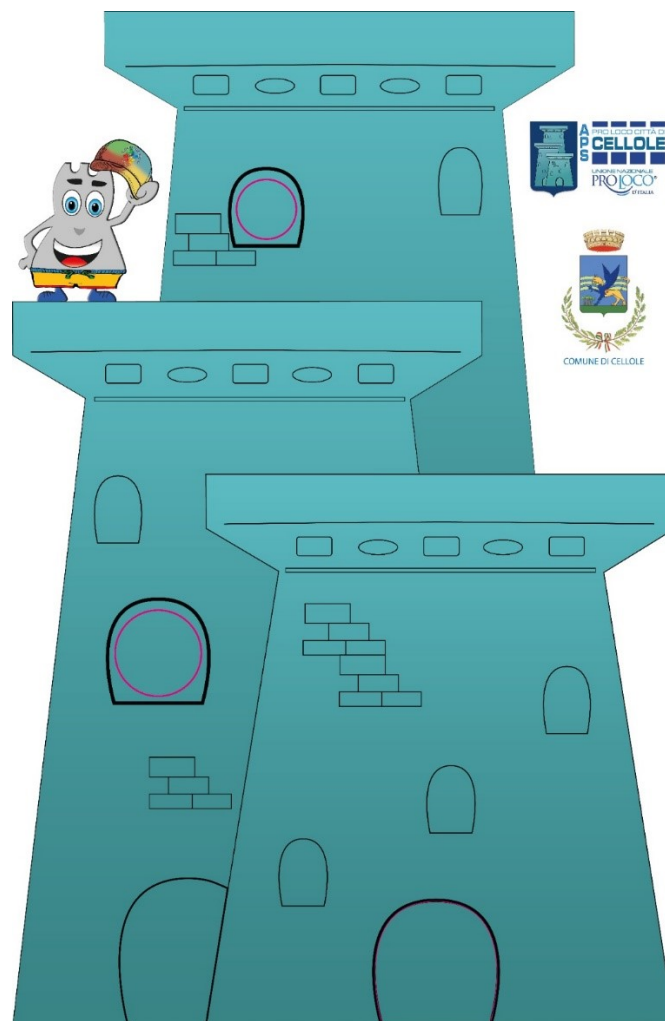
REGOLAMENTO GIOCO DOMENICA 11 SETTEMBRE

1-ASSALTO ALLA TORRE

Potranno partecipare per ogni rione n.15 atleti (bambini)+4/quattro tra ragazzi e adulti vedere le fasce di età di seguito specificate:

- 1) fascia: da 05 anni a 10 anni- **vedere regolamento specifico** -
- 2) fascia: da 11 anni a 20 anni-
- 3) fascia: da 21 anni a 28 anni
- 4) fascia: da 29 anni a 36 anni
- 5) fascia: da 37 anni a 42 anni.

La gara si svolge in 3/tre manche - cad/una manche di 5/cinque minuti per i bambini e di 5/minuti per le altre 4/quattro fasce di età.





REGOLAMENTO GIOCO DOMENICA 11 SETTEMBRE

1-ASSALTO ALLA TORRE – Regolamento specifico -

Potranno partecipare n. 15 atleti/bambini per rioni - da 5 a 10anni:

Il gioco inizia col fischio del giudice. Il primo bambino dovrà attraversare un percorso composto da 5 birilli posizionati tra loro a una distanza di 1/un metro (per totale di percorso di 5/metri) a zig zag. Alla fine del percorso entrerà in una vasca con palloncini dove sono state inserite tra loro 15 sfere con all'interno un bigliettino numerato. Il bambino entrato nella vasca cercherà e prenderà **una sola sfera**, uscirà dalla vasca farà 2 metri ed inserirà la sfera all'interno di un raccoglitore posizionato sulla sagoma all'altezza di 1,20 mt per poi ritornare al punto di partenza dove darà, con la mano, il via al compagno seguente, così sarà per tutti i bambini. Il tempo della manche è di 5 minuti, e sarà il numero delle sfere trovate e inserite nel contenitore, a determinare la manche vincente. In caso di parità del numero di sfere, sarà la somma dei numeri contenuti all'interno delle stesse a decretare il vincitore.

Alla fine della manche dei bambini (5 minuti) seguirà immediatamente la manche delle altre fasce di età (ulteriori 5 minuti). Il gioco consiste nel centrare uno dei 2 canestri (a scelta) posizionati sulla sagoma. Ognuno dei 4 atleti potrà effettuare un solo tiro. Deciderà al momento o in accordo con la squadra se tirare al canestro del valore di 1 punto (posizionato a 1,60 mt circa) o sull'altro da 3 punti (posizionato a 2,40 mt circa). I punti realizzati saranno sommati a quelli delle sfere.

Come da regolamento del gioco, le manche saranno 3. I rioni concorreranno a rotazione e vincerà il rione che avrà raggiunto maggior punteggio tra sfere raccolte e canestri realizzati. In caso di parità di punteggio (sfere + canestri) si procederà alla sommatoria dei numeri contenuti nelle sfere.

Sarà così determinata la classifica e la conseguente premiazione.

Nb. In caso di parità di punteggio sarà effettuata un'altra manche di spareggio. Nel caso di ulteriore ex aequo saranno entrambe considerate vincitrici.

TIRO ALLA FUNE – SEMIFINALE -

Parteciperanno 6 Atleti di cui 4 uomini e 2 donne, maggiorenni, per ogni Rione.

Gli Atleti potranno/dovranno gareggiare solo con scarpe da calcetto (indoor e non) o da ginnastica, senza puntali o piastre metalliche sotto le soles (**non sono consentite altri tipi di calzature**) oppure scalzi, in ogni caso senza ventose o chiodi agganciati e sempre a mani nude. Il peso massimo complessivo degli atleti potrà essere pari a **570kg e comunque non superiore ad un massimo di kg 570**. L'operazione di peso verrà effettuata in loco prima dell'inizio della gara.

La fune misura di circa mt. 30 di lunghezza.

La gara avrà inizio al segnale del Giudice di gara, che sarà preventivamente indicato e terminerà quando l'ultimo Atleta avrà oltrepassato con i piedi la linea di demarcazione che sarà appositamente segnata.

In ogni caso la gara è da ritenersi conclusa nel momento in cui il Giudice di gara avrà emesso un apposito segnale (acustico e/o visivo).

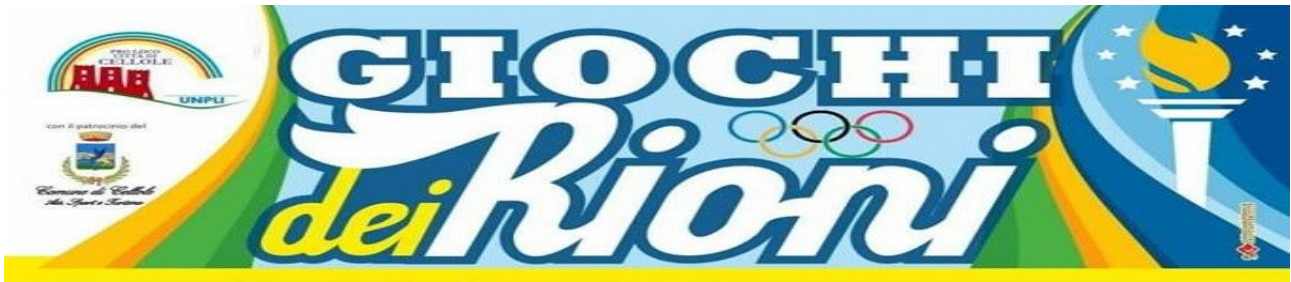
L'Atleta che si schiererà in prima fila dovrà collocarsi con i piedi e con le mani interamente dietro una linea posta a 2 metri dalla linea di demarcazione; gli altri 5 Atleti potranno distanziarsi a loro piacimento.

Gli Atleti, nel tirare la fune potranno avvalersi di qualsiasi tecnica, ma non potranno avvolgere la fune né al braccio né a qualsiasi parte del corpo, tanto meno girarsi di spalle alla linea del via oppure dare strappi alla fune pena la squalifica del singolo Atleta, che sarà invitato ad abbandonare la gara. Qualora l'Atleta squalificato continuerà a gareggiare il Giudice di gara decreterà la sconfitta del Rione di appartenenza nella tornata.

L'Atleta che abbandona la fune con entrambe le mani sarà ritenuto rinunciataro e pertanto sarà invitato ad abbandonare la gara. Qualora l'Atleta continuerà a gareggiare il Giudice di gara decreterà la sconfitta del Rione di appartenenza nella tornata.

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "agonistica".

N.B. Nell'ipotesi che due o più Rioni al termine delle gare avranno raggiunto un punteggio di parità sarà disputata una sfida/gara spareggio precedentemente indicata, al termine del quale il Rione vincente sarà dichiarato Vincitore dei Giochi.



REGOLAMENTO GIOCHI SABATO 17 SETTEMBRE

1- CORSA NEI SACCHI

Parteciperanno 10 Atleti (5 uomini e 5 donne) per Rione che gareggeranno a staffetta, decretando il vincitore della batteria a conclusione del percorso del decimo componente in lista.

La gara si svolge su un percorso di 15 metri con gli atleti distribuiti a nord e sud del percorso. Il campo di gara sarà suddiviso in 2 corsie avente ciascuna una larghezza di 4 metri.

I vincitori delle singole batterie, disputeranno quella valevole dal primo al secondo posto in classifica; i secondi classificati quella dal terzo al quarto posto in classifica.

L'Atleta può eseguire qualsiasi tecnica di salto, purché vengano impiegati solo gli arti inferiori del corpo. Il salto è consentito solo ed esclusivamente con entrambe le gambe.

L'Atleta partecipa con il proprio sacco di materiale di juta che manterrà con le mani. Dovrà indossare scarpe da ginnastica.

L'Atleta, quindi, dovrà restare immobile con gli arti inferiori fino al segnale di inizio gara e non gli è consentito il molleggiarsi sulle gambe. In caso contrario, verrà ammonito una prima volta dal Giudice di gara mentre alla seconda ammonizione il Rione di appartenenza riceverà 3 secondi di penalità per ogni infrazione; stesso trattamento ci sarà per la falsa partenza.

È ritenuta falsa partenza sia partire prematuramente che muoversi durante la fase di concentrazione (la fase che va dal segnale del Giudice di campo al segnale di partenza).

In caso di caduta accidentale, l'Atleta dovrà rialzarsi e continuare la gara.

In caso di invasione di corsia altrui senza aver arrecato danno all'avversario l'Atleta dovrà continuare la gara, rientrando però nella propria corsia mentre, in caso di invasione di corsia altrui, se verrà arrecato danno all'avversario, anche accidentalmente, l'Atleta in questione verrà automaticamente squalificato, decretando la sconfitta per il proprio Rione nella tornata.

L'Atleta avrà superato il traguardo allorché oltrepassi la linea di arrivo con l'intero corpo. Tale disciplina è classificata come attività sportiva "agonistica"

2-GIOCO DEI MATTONI

La gara si svolge in due manche di 15 minuti, parteciperanno 6 atleti per manche con la possibilità di cambiare gli atleti per manche, l'atleta può essere uomo o donna con il **max di 11 anni** e ha a disposizione tre pezzi di legno di misura 6 x 20 x 5 cm da poggiare i piedi e ovvio camminarci sopra per una distanza di dieci metri senza poggiare i piedi per terra o anche casualmente uno dei piedi o una delle mani.

Ci sarà una penalizzazione di 2 secondi ogni volta che succede.

Avranno una loro corsia e arrivati al lato opposto, lasceranno i pezzi al successivo compagno, l'altro atleta si metterà subito a gareggiare, e così via fino al sesto.

Vince chi avrà impiegato minor tempo tra le due manche.

Altra ipotesi se non ci saranno atleti che avranno terminato il percorso sarà preso in considerazione il metraggio di ultimazione percorso dei rioni

3-CORSA DEI BICCHIERI

Parteciperanno: da 6 Atleti (uomini e/o donne) per ogni RIONE nati negli anni dal 2009/2012.

La gara si svolge in un tempo massimo di 2 minuti in 3 manche.

N.B.: sarà il Capitano o il Vice Capitano della squadra, a riempire i bicchieri del proprio atleta.

Il percorso di gara avrà una lunghezza di metri 15, lungo il quale saranno posizionati dei coni, uno ogni due metri per un totale di 7 (sette) intorno ai quali l'atleta dovrà effettuare uno slalom senza girarci intorno.

N.B.: non è consentito all'atleta saltare l'ostacolo, tale comportamento, comporterà per il Rione una penalità di 3 (tre) secondi per ogni ostacolo saltato.

Al via, due bambini, uno per squadra, dopo aver caricato i bicchieri (in plastica di colore bianco normalmente utilizzati) precedentemente riempiti e posizionati sul tavolo di partenza in un vassoio (senza bordi) in plastica rigida, iniziano la gara portando con una mano il vassoio con i tre bicchiere d'acqua.

Una volta raggiunto il traguardo posto all'altra estremità del campo di gara, svuoteranno il contenuto dei bicchieri all'interno di una bacinella ivi posta e depositando i bicchieri vuoti in un apposito contenitore, senza farli cadere a terra, posto di fianco alla bacinella.

A questo punto, il concorrente deve tornare indietro velocemente e passare il vassoio al compagno successivo, come se fosse una staffetta, ad ogni cambio si posizionano nuovamente tre bicchieri sul vassoio, fino a che non avranno gareggiato tutti e sei i componenti della squadra.

Se un bicchiere o più bicchieri durante il percorso cade, il concorrente prosegue senza fermarsi a raccogliarli fino a raggiungere il traguardo, svuotando all'interno della bacinella il contenuto rimasto all'interno del bicchiere.

N.B.: Nell'eventualità che il concorrente durante il percorso cada, deve comunque (se è in grado di proseguire) raggiungere il traguardo per poter ritornare indietro e consegnare il vassoio al compagno in attesa.

Nell'ipotesi che l'atleta non possa ritornare indietro e consegnare il vassoio al compagno in attesa, sarà cura del capitano dopo aver avuto ok dal giudice fornire l'atleta in attesa di un nuovo vassoio al fine per il Rione di poter portare a termine la gara.

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "non agonistica".

Obiettivo: vince la squadra che al termine del gioco sarà riuscita a depositare più acqua nella bacinella, la cui quantità sarà pesata dai giudici di gara.

A parità di peso, sarà conteggiato il minor tempo impiegato.

4-IDROSTAFFETTA

Parteciperanno 8 Atleti, (uomini e/o donne) per ogni RIONE nati negli anni dal 2009 al 2012.

La gara si svolge in un tempo massimo di 4 minuti ed in 2 manche. Gli otto giocatori si posizioneranno in fila indiana, con in testa un bicchiere/secchio: di fronte al primo è posizionata una piscina, mentre alle spalle dell'ultimo c'è un recipiente vuoto.

Il gioco prende il via quando il capofila immerge il proprio recipiente nella piscina, se lo posiziona in testa e, senza girarsi, tenta di trasferire l'acqua raccolta nel recipiente al giocatore posizionato dietro di lui che, a sua volta, farà passare il contenitore sotto le proprie gambe in direzione del terzo concorrente.

Si innescherà un meccanismo a onda, fino a quando il chiudi-fila verserà l'acqua che sarà riuscito a raccogliere all'interno di un recipiente.

Vince il RIONE che, al termine del tempo stabilito, avrà riportato il maggior numero di litri/chili d'acqua (conteggiati/pesata a capacità di portata in contenitori).

I giocatori possono essere sostituiti/alternati al termine di ogni manche.

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "non agonistica".

Obiettivo: riempire il recipiente nel minor tempo possibile

5-LA SPUGNETTA PIANGENTE

Parteciperanno 6 Atleti (uomini e/o donne) per ogni RIONE nati negli anni dal 2013 al 2017.

La gara si svolge in un tempo massimo di 3 minuti ed in 3 manche, su di un percorso di 15 metri. I bambini devono disporsi in fila indiana. Davanti a loro ci sarà un contenitore pieno d'acqua e dietro uno vuoto. Al primo bambino di ogni fila verrà consegnata una spugna. Al via i bimbi con le spugne dovranno correre verso il contenitore pieno d'acqua e immergere la spugna, poi andare velocemente al contenitore vuoto e strizzare la spugna. A quel punto, correranno verso il secondo della fila e gli consegneranno la spugna che andrà nuovamente immersa, dando vita a una sorta di staffetta.

Nel caso in cui la spugna dovesse cadere durante il percorso oppure in prossimità del recipiente vuoto l'atleta potrà recuperarla e procedere regolarmente verso l'obiettivo.

In caso di rottura della spugna, essa verrà sostituita con una nuova.

Vince il RIONE che, al termine del tempo stabilito, avrà riportato il maggior numero di litri d'acqua (conteggiati a capacità di portata in contenitori- **N.B.** il contenuto sarà pesato).

I giocatori possono essere sostituiti/alternati al termine di ogni manche.

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "non agonistica".

6- IL TIRO DELLA PIGNATTA

Parteciperanno 1 Atleta uomo ed 1 Atleta donna per ogni RIONE.

Verranno predisposte sul campo di gara tre aree aventi le seguenti funzioni:

a) PRIMA AREA: fungerà per il bendaggio dell'Atleta che impugnerà altresì un bastone di lunghezza pari a 130 cm;

b) SECONDA e TERZA AREA: postazioni di partenza dal quale l'Atleta uomo partirà per rompere la pignatta. Saranno poste dalla prima area ad una distanza di 5 mt.

Il sorteggio dell'area di partenza avverrà nel momento in cui l'Atleta è completamente bendato nella PRIMA AREA e verrà effettuato dalla sua compagna di squadra, la quale occuperà l'area opposta. Inoltre verrà effettuato un ulteriore sorteggio del bussolotto che andrà posto nella pignatta contenente un bonus che va da 1 a 3 punti, che si aggiungeranno ai punti ottenuti nella classifica finale del gioco stesso.

Il giudice farà girare su sé stesso l'Atleta maschio per un tempo pari a 10 secondi nella SECONDA AREA per poi essere lasciato libero di partire. La pignatta dovrà essere colpita con un colpo secco, portando la punta estrema asta dietro la linea del capo.

L'asta sulla quale verrà sospesa la pignatta verrà posta ad una distanza di 15 metri dalla PRIMA AREA, mentre la distanza del fondo della pignatta da terra sarà di cm. 240.

Vincerà la gara chi riuscirà ad impiegare il minor tempo a rompere la pignatta (chiusa completamente nella parte superiore).

La pignatta sarà considerata rotta nel momento in cui il bussolotto, fuoriuscito dalla pignatta, sarà caduto a terra; soltanto in questo caso la pignatta sarà considerata rotta; se il bussolotto non fuoriesce dalla pignatta l'Atleta dovrà continuare la gara. Il tempo verrà preso solo quando il bussolotto toccherà il suolo.

In caso di sospensione accidentale la gara verrà ripetuta per intero.

Sarà a disposizione un solo microfono, attraverso il quale l'Atleta donna guiderà con qualsiasi forma di comando il compagno, che sarà amplificato per l'intera area di gioco.

L'Atleta uomo deve, attraverso il suo mezzo di rottura, esclusivamente rompere la pignatta, senza cercare l'asta in ferro per orientarsi, pena la squalifica dell'Atleta, totalizzando dunque un punteggio per il proprio Quartiere pari a 0 (zero).

L'Atleta che si scioglie deliberatamente il bendaggio, sarà squalificato totalizzando un punteggio per il proprio Rione pari a 0 (zero).

Qualora al termine della gara l'Atleta lancerà, senza motivo, il bastone in qualsiasi direzione verrà squalificato, dunque riportando per il proprio Quartiere un punteggio pari a 0 (zero).

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "non agonistica".



REGOLAMENTO GIOCHI DOMENICA 18 SETTEMBRE

1- CORSA DEI RIONI – STAFFETTA FEMMINILE

Parteciperanno 3 Atlete per RIONE.

La gara si svolgerà sul seguente circuito cittadino:

PARTENZA: Piazza Aldo Moro → Corso FREDA → Via AURUNCI → Via ASTI → Via BARI → Piazza A. MORO: **ARRIVO.**

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "agonistica" per la quale vigono le norme tecniche in uso presso il C.S.I. e la F.I.D.A.L.

È vietato correre dietro o di fianco all'atleta pena l'esclusione dell'atleta e di conseguenza della squadra dal punteggio finale.

2- CORSA DEI RIONI – STAFFETTA MASCHILE

Parteciperanno 3 Atleti per RIONE.

La gara si svolgerà sul seguente circuito cittadino:

PARTENZA: Piazza Aldo Moro → Corso FREDA → Via Vittorio Emanuele → Via Napoli → Via AURUNCI → Via ASTI → Via BARI → Piazza A. MORO: **ARRIVO.**

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "agonistica" per la quale vigono le norme tecniche in uso presso il C.S.I. e la F.I.D.A.L.

È vietato correre dietro o di fianco all'atleta pena l'esclusione dell'atleta e di conseguenza della squadra dal punteggio finale.

3-CORSA DELLA CARRIOLA

Parteciperanno 2 Atleti uomo e 2 Atleta donna per ogni Rione. Verrà predisposto un apposito percorso ad ostacoli (il percorso sarà delimitato da coni o altro ostacolo, per un totale di quattro, posizionati verticalmente, il primo posto a metri 7, il secondo, il terzo e il quarto a metri 6, gli atleti dovranno effettuare uno slalom tra gli ostacoli ivi posti, ed avrà una lunghezza di mt. 50 complessivi 25 andata e 25 ritorno) in cui la

donna sarà il "pilota" che condurrà l'uomo seduto (maggiorenni con peso minimo 50 Kg) nella carriola fino al traguardo. Ogni qualvolta verrà effettuata una sosta (non ci sono penalità qualora durante il percorso qualora il pilota faccia strusciare i piedi della carriola a terra per un breve tratto, la coppia verrà penalizzata di 5 secondi (cinque) sul tempo totalizzato. Vincerà la coppia che raggiungerà l'arrivo nel minor tempo possibile (calcolato in secondi).

I vincitori delle singole batterie, disputeranno quella valevole dal primo al secondo posto in classifica; i secondi classificati quella dal terzo al quarto posto in classifica. I giocatori possono essere sostituiti/alternati al termine di ogni batteria.

4-LA BELLA GNOCCATA

Parteciperanno 4 Atlete/i donna/uomo per ogni RIONE (*comprese da 18 a 100 anni*).

Le Atlete/i verranno fornite del materiale occorrente per la preparazione degli gnocchi ad esclusione del tagliere di legno tondo di dimensione classiche, max 70 cm di diametro (n. 2 per squadra).

Gli gnocchi dovranno essere impastati e preparati (esclusa la cottura) in un tempo limite di 20 minuti, dal segnale di inizio gara; tale tempo però non viene considerato ai fini della classifica che sarà invece ottenuta in relazione al peso complessivo del prodotto ottenuto, pesato con apposito bilancino.

La gara si svolgerà in un unico turno.

Verranno fornite agli Atleti due bottiglie contenenti 4 litri di acqua e 5 Kg di farina marca CAPUTO tipo "00".

N.B.: lo gnocco lavorato non deve superare i 3 cm, lo gnocco che alla vista supera di gran lunga la lunghezza stabilita non verrà preso in considerazione.

Vincerà chi riuscirà a preparare il maggior quantitativo di prodotto (in kg). Impiegando il minor tempo possibile.

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "non agonistica".

5- LA SFIDA DEGLI INSAZIABILI

Prenderà parte alla gara 1 Atleta di età OVER 18. La gara consiste nel mangiare un piatto di bucatini senza utilizzare le mani, che verranno legate dietro alla schiena. Concorreranno tutti e 4 i Quartieri contemporaneamente. La pasta sarà per tutti in quantità equa con un peso di 300 grammi di bucatini al crudo con un solo mestolo di sugo come condimento, senza essere mescolato. I piatti confezionati saranno sorteggiati onde evitare ingiustizie.

La pasta sarà posta in un piatto piano della PIZZA, che sarà posizionato su di un VASSOIO.

È vietato, previa squalifica, rovesciare il piatto di pasta.

I componenti delle squadre dovranno gareggiare in un tempo limite di 12 minuti; se non ce la faranno a terminare la gara verrà assegnato il punteggio in base alla quantità di bucatini mangiati pesando la parte avanzata sia nel piatto che nel vassoio. È vietato far cadere la pasta al di fuori del VASSOIO pena squalifica da parte degli arbitri.

6- TIRO ALLA FUNE – FINALE -

Parteciperanno 6 Atleti di cui 4 uomini e 2 donne, maggiorenni, per ogni Rione.

Gli Atleti potranno/dovranno gareggiare solo con scarpe da calcetto (indoor e non) o da ginnastica, senza puntali o piastre metalliche sotto le suole (**non sono consentite altri tipi di calzature**) oppure scalzi, in ogni caso senza ventose o chiodi agganciati e sempre a mani nude. Il peso massimo complessivo degli atleti potrà essere pari a **570kg e comunque non superiore ad un massimo di kg 570**. L'operazione di peso verrà effettuata in loco prima dell'inizio della gara.

La fune misura di circa mt. 30 di lunghezza.

La gara avrà inizio al segnale del Giudice di gara, che sarà preventivamente indicato e terminerà quando l'ultimo Atleta avrà oltrepassato con i piedi la linea di demarcazione che sarà appositamente segnata.

In ogni caso la gara è da ritenersi conclusa nel momento in cui il Giudice di gara avrà emesso un apposito segnale (acustico e/o visivo).

L'Atleta che si schiererà in prima fila dovrà collocarsi con i piedi e con le mani interamente dietro una linea posta a 2 metri dalla linea di demarcazione; gli altri 5 Atleti potranno distanziarsi a loro piacimento.

Gli Atleti, nel tirare la fune potranno avvalersi di qualsiasi tecnica, ma non potranno avvolgere la fune né al braccio né a qualsiasi parte del corpo, tanto meno girarsi di spalle alla linea del via oppure dare strappi alla fune pena la squalifica del singolo Atleta, che sarà invitato ad abbandonare la gara. Qualora l'Atleta squalificato continuerà a gareggiare il Giudice di gara decreterà la sconfitta del Rione di appartenenza nella tornata.

L'Atleta che abbandona la fune con entrambe le mani sarà ritenuto rinunciatario e pertanto sarà invitato ad abbandonare la gara. Qualora l'Atleta continuerà a gareggiare il Giudice di gara decreterà la sconfitta del Rione di appartenenza nella tornata.

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "agonistica".

N.B. Nell'ipotesi che due o più Rioni al termine delle gare avranno raggiunto un punteggio di parità sarà disputata una sfida/gara spareggio precedentemente indicata, al termine del quale il Rione vincente sarà dichiarato Vincitore dei Giochi.

7- SFIDA SPAREGGIO - CORSA DELLE PALLINE

Parteciperanno: da 6 Atleti (uomini e/o donne) per ogni RIONE nati negli anni dal 2011/2014.

La gara si svolge in un tempo massimo di 2 minuti in 2 manche.

Il percorso di gara avrà una lunghezza di metri 10, lungo il quale saranno posizionati dei coni, uno ogni due metri per un totale di quattro intorno ai quali l'atleta dovrà effettuare uno slalom senza girarci intorno.

Al via, due bambini, uno per squadra, dopo aver caricato 4 (Quattro) (palline normalmente utilizzate per il ping-pong) precedentemente posizionate in un contenitore sul tavolo di partenza in un vassoio di 25 cm di diametro (con bordo) in plastica rigida, iniziano la gara portando con una mano il vassoio con le quattro palline.

Una volta raggiunto il traguardo posto all'altra estremità del campo di gara, depositeranno le palline all'interno di una bacinella ivi posizionata.

A questo punto, il concorrente deve tornare indietro e passare il vassoio al compagno successivo, come se fosse una staffetta, ad ogni cambio si posizionano nuovamente altre quattro palline, fino a che non avranno gareggiato tutti e sei i componenti della squadra.

Se una o più palline durante il percorso dovessero cadere, il concorrente prosegue senza fermarsi a raccoglierla/e fino a raggiungere il traguardo, svuotando all'interno della bacinella le palline rimaste.

N.B. Nell'eventualità che il concorrente durante il percorso cada, deve comunque (se è in grado di proseguire) raggiungere il traguardo per poter ritornare indietro e consegnare il vassoio al compagno in attesa.

Nell'ipotesi che l'atleta non possa ritornare indietro e consegnare il vassoio al compagno in attesa, sarà cura del capitano dopo aver avuto ok dal giudice fornire l'atleta in attesa

di un nuovo vassoio al fine per il Rione di poter portare a termine la gara.

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "non agonistica".

Obiettivo: vince la squadra che al termine del gioco sarà riuscita a depositare più palline nella bacinella.

A parità di palline trasportate, sarà conteggiato il minor tempo impiegato.