

VIKING FEST 2010

REGOLAMENTO

La partecipazione è riservata a squadre composte da min. 6 e max. 12 concorrenti. Concorrenti di età inferiore a 18 anni **DEVONO** essere accompagnati da un adulto.

Ad ogni concorrente o equipaggio , in ciascun gioco, sarà assegnato un punteggio in base al piazzamento in classifica. I punti a disposizione saranno tanti quanti le squadre partecipanti (10 squadre =10 punti) La prima si aggiudica il punteggio max , l' ultima 1 punto.

Vince la squadra che totalizza il miglior punteggio ottenuto dalla somma dei punti nelle singole prove.

Ogni squadra ha a disposizione un jolly da giocare prima di una prova a loro scelta. Il Jolly permette di raddoppiare il punteggio finale di quella prova.

In caso di parità (solo per l' aggiudicazione del trofeo) la giuria deciderà le modalità per eseguire lo spareggio.

Tutti i giochi a tempo prevedono un tempo limite di 2'e30"

Ci sarà una giuria a controllare il regolare svolgimento delle prove.
Il giudizio della giuria è insindacabile , perciò non si accettano reclami.
I membri della giuria spiegheranno dettagliatamente i giochi prima del loro svolgimento.

Prove:

Tiro della taja

Giocatori

Tipologia Prova a tempo (max 2:30 minuti)

Note Percorso andata e ritorno

Balon Diabolicus

Giocatori 3

Tipologia Prova a tempo (max 2:30 minuti)

Note Percorso a ostacoli, ogni ostacolo abbattuto o toccato 5 sec. di penalità.
Stesso percorso della slothia da fare al contrario.

Telo saponato

Giocatori 1

Tipologia Eliminazione diretta

Note Si gioca a piedi scalzi. Vince chi raggiunge l' estremità del telo.

Corsa sacchi

Giocatori 1

Tipologia Eliminazione diretta.

Note Percorso diritto , si corre tutti assieme. E obbligatorio oltrepassare del tutto la linea di fondo.

Lancio Zoca

Giocatori 1
Tipologia Eliminazione diretta
Note Sono concessi 2 tiri. Viene considerato il migliore. Oltrepassare il punto di lancio equivale a tiro nullo

Tiro alla fune

Giocatori 6
Tipologia Eliminazione diretta
Note Non è ammesso l' uso di ramponi e scarponi, è vietato legarsi la corda attorno a parti del corpo

Piedi di legno

Giocatori 3
Tipologia Percorso a tempo
Note I concorrenti devono completare un percorso camminando con i piedi attaccati ad un asse di legno. Stesso percorso slothia , stesse penalità.

Riempiamo il lago

Giocatori 2
Tipologia Prova a tempo
Note Ogni squadra ha a disposizione 2.30 minuti per spostare dell' acqua da un contenitore ad un altro ... Verranno aggiunte delle difficoltà ...

Percorso su tronchi

Giocatori 1
Tipologia Prova a tempo (max 2:30 minuti)
Note Vietato avanzare aiutandosi con le mani, chi cade ricomincia dal principio. Partenza e arrivo su apposite pedane

Regata

Giocatori 3
Tipologia Prova a tempo (max 2:30 minuti) Alla partenza verrà deciso se fare più batterie in funzione alle squadre partecipanti. Partenza e arrivo sulla spiaggia. Le barche vengono assegnate con sorteggio.
Note 1 giocatore funge da timoniere. Il timoniere non può remare. E obbligatorio il giubbotto di salvataggio fornito dall' organizzazione.

Alla fine della giornata alla squadra vincitrice verrà consegnato il trofeo. Il trofeo è itinerante perciò deve essere reso alla prossima edizione.

Visto l' aspetto non competitivo della manifestazione gli arbitri e gli organizzatori si riservano di allontanare dall' area di gioco quei concorrenti che si comportano in modo pericoloso per l' incolumità loro o altrui.

A tutti buon divertimento