



Giochi dei Rioni di Camerota edizione 2026

Regolamento generale dei giochi

"...gioca con gioia..."

Art. 1 – Principi

I "Giochi dei Rioni" sono una manifestazione che avrà luogo a Camerota i giorni 5 e 6 agosto 2026.

È da intendersi come una due giorni di festa da svolgersi in un clima sereno e pacifico.

Per lo svolgimento della manifestazione il territorio di Camerota è suddiviso in 4 rioni (in ordine alfabetico) ognuno dei quali può presentare una squadra:

1. Rione Carmine colore **VIOLA**.
2. Rione Castello colore **VERDE**.
3. Rione Diaz colore **ROSSO**.
4. Rione San Vito colore **GIALLO**.

La manifestazione è guidata dal presente regolamento e, in assenza di norme specifiche, dal buonsenso e dall'insindacabile giudizio dei giudici.

Gli organizzatori hanno la facoltà di sospendere o annullare le singole competizioni qualora si ritenga non esistano le condizioni (meteorologiche, di ordine pubblico, ecc...) per il loro corretto svolgimento.

Art. 2 – Squadre

Ogni rione forma una squadra rappresentata dal caposquadra.

Il caposquadra sarà il rappresentante ed il portavoce del proprio rione e sarà il SOLO delegato a partecipare agli incontri per l'organizzazione della manifestazione.

Il caposquadra è l'unico che potrà comunicare ufficialmente con i giudici.

Il compito del caposquadra è fondamentale per l'organizzazione interna del rione e per l'organizzazione generale dell'evento; egli è da considerarsi responsabile di ogni singolo iscritto ed è tenuto a far mantenere all'intera squadra un comportamento leale e corretto verso gli organizzatori, verso i giudici, verso il pubblico e verso gli altri concorrenti, prevenendo offese o altre gravi intemperanze di vario genere.

Ogni caposquadra dovrà:

- presentare agli organizzatori l'elenco completo dei partecipanti alle gare;
- sottoscrivere il presente regolamento;
- raccogliere e consegnare gli esoneri di responsabilità; (dall'edizione 2025 è attiva in via sperimentale l'iscrizione on line)
- raccogliere e consegnare l'autorizzazione al trattamento dei dati personali e la liberatoria alle riprese audio/video dei partecipanti maggiorenni, nonché dei genitori o tutori legali dei partecipanti minorenni e delle persone con disabilità che partecipano alla competizione; (dall'edizione 2025 è attiva in via sperimentale l'iscrizione on line)
- consegnare la quota di partecipazione del rione di **15 euro*** a partecipante, adulto o bambino.

* Al fine di garantire la massima trasparenza, si precisa che le quote di partecipazione sono destinate esclusivamente alla copertura delle spese organizzative della manifestazione, quali SIAE, materiali,

premi, servizio sanitario, logistica, assicurazione e altre necessità connesse all'evento. Nessuna quota sarà utilizzata per finalità diverse da quelle organizzative.

I giocatori di ogni squadra, sulla base dell'età anagrafica, sono suddivisi in 3 categorie:

- Junior: 6/10 anni
- Ragazzi: 11/17 anni
- Senior: 18+

Il requisito di età deve essere soddisfatto al 31/12/2026. Di seguito una tabella esplicativa.

Categoria	Fascia d'Età (al 31/12/2026)	Anno di nascita
Junior	da 6 a 10 anni	2016-2020
Ragazzi	da 11 a 17 anni	2009-2015
Senior	da 18 anni in su	2008 e precedenti

In base alle esigenze delle singole squadre, i giocatori possono essere ammessi a partecipare ai giochi della categoria immediatamente superiore rispetto a quella di appartenenza anagrafica.

Non è in alcun caso consentita la partecipazione a giochi di categorie inferiori.

Esempio: Un partecipante di 9 anni (categoria Junior) può partecipare a giochi della categoria Ragazzi (11–17 anni). Un partecipante di 11 anni (categoria Ragazzi) non può partecipare a giochi della categoria Junior (6-10 anni).

Ogni rione dovrà avere un inno identificativo e organizzerà la tifoseria della propria squadra.

Ogni rione dovrà avere una divisa che sarà sempre indossata dai partecipanti durante le gare.

Potranno partecipare attivamente ai giochi dei Rioni esclusivamente i concorrenti regolarmente iscritti alla competizione.

È importante rispettare il limite di età nei giochi Junior. Nel caso in cui un rione non abbia un bambino dell'età stabilita potrà schierare un partecipante di minore età; nel caso in cui schierasse un partecipante di età superiore alla fascia consentita, alla squadra verrà assegnato 1 punto indipendentemente dal risultato della gara e gli altri rioni gareggeranno per il primo, secondo e terzo posto.

Art. 3 – Atteggiamenti

Durante lo svolgimento dei giochi non saranno tollerati atteggiamenti offensivi, violenti o discriminatori nel linguaggio e nei gesti. È proibita qualsiasi forma di razzismo o discriminazione.

È assolutamente vietato adottare comportamenti che disturbino gli atleti durante la gara. Se un componente della squadra si rende responsabile di tali atteggiamenti, verrà immediatamente escluso dalla competizione e sostituito da un altro membro scelto tramite sorteggio. In caso di comportamenti gravi o reiterati, l'intero rione potrà essere squalificato.

Ogni comportamento vietato sarà sanzionato con penalità inflitte al rione inottemperante, secondo l'insindacabile giudizio dei giudici.

Art. 4 – Giuria

La GIURIA sarà composta da membri scelti dall'organizzazione, sarà assolutamente imparziale e senza interesse alcuno, il suo giudizio sarà INSINDACABILE.

Art. 5 – Svolgimento dei giochi

Nel corso della manifestazione verranno proposti giochi di diversa tipologia i cui principi sono dettagliati nell'allegato al presente regolamento.

Ogni rione dovrà attenersi ai principi succitati al fine di completare correttamente ogni sfida; eventuali comportamenti scorretti oppure non in linea con il regolamento, verranno sanzionati dalla giuria.

Per l'edizione 2026 sono previsti i seguenti giochi:

Categoria Età	Nome del Gioco
Junior 6–10 anni	Centra il secchiello
	Cono in equilibrio
	Pallina in cima
Ragazzi 11–17 anni	Staffetta incrementale con Hula-Hoop
	Hula-Hoop: salta giusto
	Acchiappa la pallina
	Guancia a guancia
	Spugnissima Junior
	Gara dei trampoli a corda
Senior 18+ anni	Calzini in equilibrio
	Pianta il chiodo
	Pesca la saponetta
	Long Strip
	Secchi bucati
	Spugnissima Senior
	Staffetta Senior

Art. 6 – Reclami

Sono consentiti reclami relativi allo svolgimento delle competizioni entro 5 minuti dalla fine di ogni gara.

Il caposquadra che intende richiedere spiegazioni o reclamare sulla decisione dei giudici potrà farlo richiedendo un time-out e recandosi da solo in un luogo dedicato ed isolato rispetto al campo di gioco. In questo luogo non è ammessa la presenza di altri partecipanti o di spettatori.

La giuria esaminerà il reclamo e deciderà in totale autonomia e potere decisionale.

Art. 7 – Punteggio

Ogni singolo gioco assegnerà punti valevoli per la classifica finale:

- 5 punti al primo
- 3 al secondo
- 2 al terzo
- 1 al quarto

In caso di parità le squadre ex aequo otterranno gli stessi punti.

Ai due rioni a pari merito sarà assegnato il punteggio più alto, non assegnando il punteggio successivo.

È previsto l'utilizzo di un **Jolly**, che ha la funzione di raddoppiare il punteggio ricevuto dal rione che decide di farne uso in occasione di un particolare gioco. Ogni rione dispone di un Jolly per ciascun giorno di gara. Il Jolly non potrà essere utilizzato in occasione dei "giochi artistici". La volontà di giocare il Jolly dovrà essere comunicata alla giuria **OBBLIGATORIAMENTE** prima dell'inizio del gioco stesso.

In caso di ex aequo nel gioco in cui è stato utilizzato il Jolly, il raddoppio si applica al punteggio effettivamente assegnato al rione.

Nel caso in cui un rione decida di non partecipare ad un gioco verranno sottratti 5 punti dalla classifica generale. La penalizzazione verrà applicata ad ogni gioco cui la squadra non partecipa.

È inoltre previsto un **premio Fair Play** di 0,5 punti, assegnato al termine di ogni gioco a ciascuna squadra che si distingue per un comportamento leale e propositivo. L'assegnazione del premio avviene a insindacabile giudizio dei giudici.

Il premio Fair Play potrà essere assegnato, a titolo esemplificativo, per comportamenti di collaborazione, rispetto degli avversari, accettazione delle decisioni dei giudici, aiuto a concorrenti in difficoltà e correttezza verso pubblico e organizzatori.

Il premio Fair Play concorre alla definizione della classifica finale.

Art. 8 – Classifica

È prevista una classifica generale il cui punteggio viene determinato sommando i punteggi totalizzati da ogni singola squadra.

Art. 9 – Proclamazione del vincitore

Vince i "Giochi dei Rioni" il rione che totalizza il maggior numero di punti.

Art. 10 – Sicurezza

I partecipanti sono tenuti a prendere parte ai giochi solo se in condizioni fisiche idonee e con abbigliamento e calzature adeguate.

Gli organizzatori e i giudici potranno interrompere o sospendere una prova qualora ravvisino situazioni di pericolo per i concorrenti, il pubblico o gli addetti alla manifestazione.

Le aree di gioco saranno delimitate e gli attrezzi utilizzati saranno verificati prima dell'inizio delle prove.

I partecipanti devono attenersi alle indicazioni dei giudici e degli organizzatori. Il mancato rispetto delle istruzioni potrà comportare penalità, esclusione dal gioco o squalifica del rione nei casi più gravi.

Art. 11 – Responsabilità

L'organizzazione è esonerata da qualsiasi responsabilità, sia civile che penale, ed anche oggettiva, in conseguenza a danni causati a cose e ad infortuni causati a sé o a terzi e a malori verificatisi durante l'intera durata dell'evento, o conseguenti all'utilizzo degli attrezzi da gioco durante le prove e la manifestazione.

Nel corso dello svolgimento dei giochi

- i concorrenti maggiorenni sono responsabili delle proprie azioni nei confronti degli altri partecipanti e dei beni pubblici e privati coinvolti nella manifestazione
- chi esercita la responsabilità genitoriale o la tutela legale è responsabile delle azioni svolte dai concorrenti minorenni e dalle persone con disabilità

Ogni componente della squadra dovrà obbligatoriamente firmare un esonero di responsabilità. Lo stesso vale per i partecipanti minorenni e per le persone con disabilità, per i quali l'esonero verrà firmato dai genitori o dai tutori legali.

PROGRAMMA

5 AGOSTO ORE 16:30

Piazza Santa Maria: ogni squadra sfilerà partendo dal proprio rione con il proprio inno. Nel corso dell'intera manifestazione, inclusa la sfilata, sono vietati tutti i mezzi di locomozione (a titolo di esempio: automobili, ciclomotori, motocicli, trattori, camion...).

Ai rioni che non saranno pronti per la sfilata entro l'orario concordato **verranno assegnati n.2 punti di penalità.**

5 AGOSTO ORE 21:00

Giochi Artistici

6 AGOSTO ORE 16:30

Piazza Santa Maria: ogni squadra sfilerà partendo dal proprio rione con il proprio inno. Nel corso dell'intera manifestazione, inclusa la sfilata, sono vietati tutti i mezzi di locomozione (a titolo di esempio: automobili, ciclomotori, motocicli, trattori, camion...).

Ai rioni che non saranno pronti per la sfilata entro l'orario concordato **verranno assegnati n.2 punti di penalità.**

Al termine: **PREMIAZIONE e Festa dei Rioni**

L'ordine di sfilata e di gara viene diffuso con un documento ad hoc.

I GIOCHI

Gioco 1 STAFFETTA SENIOR

Il gioco non ha una durata predefinita e si svolgerà tra il monumento e piazza Santa Maria.

I partecipanti per ogni rione saranno 6 (3 donne e 3 uomini) - per le sole frazioni 3 e 4 di questo gioco non è obbligatorio indossare la maglia identificativa del rione.

I rioni gareggeranno 1 alla volta.

La staffetta si svolgerà in questo modo:

1. Una donna che salta con la corda per mezzo percorso in salita con partenza dal monumento ed arrivo al bar
2. Una donna che corre per mezzo percorso in salita con partenza dal bar ed arrivo in piazza Santa Maria
3. Una donna in abiti d'epoca trasporta, anche con l'aiuto di una sola mano, un contenitore di terracotta (mummuliello) in testa per mezzo percorso in discesa con partenza da piazza Santa Maria e arrivo al bar
4. Un uomo in abiti d'epoca trasporta, anche con l'aiuto di una sola mano, un contenitore di terracotta (mummuliello) (lo stesso della frazione n.3) per mezzo percorso in discesa con partenza dal bar e arrivo al monumento
5. Un uomo effettua con i trampoli mezzo percorso in salita con partenza dal monumento e arrivo al bar
6. Un uomo effettua con il sacco mezzo percorso in salita con partenza dal bar ed arrivo in piazza Santa Maria

Al monumento è posta la linea di partenza che verrà utilizzata anche come area di scambio per le frazioni n.4 e n.5.

Nei pressi del bar è posta l'area di scambio per le frazioni n.1, n.3 e n.5.

In piazza Santa Maria è posta la linea di arrivo che verrà utilizzata anche come area di scambio per la frazione n.2.

Vince il gioco il rione che avrà completato correttamente la staffetta nel minor tempo totale, incluse eventuali penalità.

Al tempo di gara rilevato verranno aggiunte eventuali penalità, ciascuna di 5 secondi.

Le penalità che verranno rilevate sono le seguenti:

- Partenza prima del segnale di via.
- Passaggio del testimone fuori dalle aree di scambio.
- Per la frazione n.1:
- Mancato salto della corda.
- Salto della corda non corretto.

In caso di inciampo, il concorrente dovrà riprendere il percorso dallo stesso punto.

In caso di lunghi tratti effettuati senza saltare la corda, il giudice potrà decidere ulteriori secondi di penalità.

- Per la frazione n.5:

In caso di caduta, il concorrente potrà risalire sui trampoli e dovrà riprendere il percorso dallo stesso punto.

In caso di ripartenza da un punto successivo, il giudice potrà decidere ulteriori secondi di penalità.

- Per la frazione n.6:

In caso di caduta, il concorrente dovrà riprendere il percorso dallo stesso punto.

In caso di ripartenza da un punto successivo, il giudice potrà decidere ulteriori secondi di penalità.

Gioco 2 GARA DEI TRAMPOLI A CORDA

Il gioco non ha una durata predefinita e si svolgerà tra il monumento e piazza Santa Maria.

Ogni rione schiererà 1 concorrente + 1 aiutante.

I rioni gareggeranno 2 alla volta, il lato di gara verrà sorteggiato.

Il gioco si svolgerà in questo modo:

1. Il concorrente percorrerà correndo il primo tratto in salita con partenza dal monumento ed arrivo al bar.
2. Una volta giunto nei pressi del bar, all'interno dell'area di scambio, il concorrente dovrà vestirsi, aiutato da un altro concorrente, aggiungendo un pantalone che copre almeno il ginocchio, una camicia completamente abbottonata (almeno 3 bottoni) ed un copricapo (paglietta in caso di uomo, fazzoletto in caso di donna) e proseguire il percorso con i *trampoli a corda*.

I *trampoli a corda* sono dei parallelepipedi rettangoli di base quadrata (circa 8 cm) ed altezza circa 10 cm. A circa 1/4 dell'altezza dovrà essere praticato un foro all'interno del quale passerà una corda di lunghezza variabile (a seconda del giocatore) che verrà tirata dal concorrente con le mani durante il percorso.



Vince il gioco il rione che avrà completato correttamente il percorso nel minor tempo totale, incluse eventuali penalità.

Al tempo rilevato verranno aggiunte eventuali penalità ciascuna di 5 secondi.

Le penalità che verranno rilevate sono le seguenti:

- Partenza prima del segnale di via
- Rispetto dell'area di scambio
- Completezza e correttezza dell'abbigliamento

Per la frazione con i trampoli, in caso di caduta, il concorrente dovrà riprendere il percorso dallo stesso punto proseguendo solo una volta in equilibrio sui trampoli.
In caso di ripartenza da un punto successivo, il giudice potrà decidere ulteriori secondi di penalità.

Gioco 3 LONG STRIP

Il gioco ha una durata totale di 2 minuti e si svolgerà in piazza Santa Maria.
Ogni rione schiererà 1 concorrente - per questo gioco non è obbligatorio indossare la maglia identificativa del rione.
I rioni gareggeranno contemporaneamente.

Al centro del campo di gioco verrà predisposto un unico cumulo di indumenti forniti dai 4 rioni.

Ogni rione dovrà fornire almeno 30 indumenti così suddivisi: 5 pantaloni, 5 gonne, 5 maglie (o t-shirt), 5 camicie (con almeno 3 bottoni ciascuna), 5 top, 5 cappelli.

Al fischio del giudice ogni concorrente prenderà un indumento per volta dal cumulo e lo indosserà completamente e correttamente. Al termine del gioco ogni concorrente dovrà aver indossato almeno 1 capo per ogni tipologia.

Vince il gioco il rione che avrà indossato il maggior numero di indumenti nel tempo prestabilito.

Non verranno conteggiati:

- Gli indumenti indossati parzialmente o non correttamente.
- Gli indumenti presi in contemporanea dal cumulo.

Nel caso in cui il concorrente non abbia indossato almeno un capo per tipologia, dal totale verranno sottratti n.6 capi.

Gioco 4 PESCA LA SAPONETTA

Il gioco ha una durata di 2 minuti e si svolgerà in piazza Santa Maria.
Ogni rione schiererà 2 concorrenti.
I rioni gareggeranno 2 alla volta.

Sulla linea di partenza saranno poste due bacinelle piene d'acqua con n.10 saponette all'interno. Un concorrente prenderà con le mani una saponetta per volta e, rimanendo entro la linea, la lancerà all'altro concorrente, il quale la riceverà mediante l'uso di un retino.

I concorrenti saranno disposti in maniera incrociata ad una distanza di almeno 5 mt; lo spazio sarà delimitato e ben visibile.

Vince il gioco il rione che avrà raccolto nel retino il maggior numero di saponette valide. Il tempo viene fermato quando il rione ha completato tutti i lanci previsti o, comunque, al raggiungimento del tempo massimo. In caso di parità nel numero di saponette valide raccolte, prevale il rione che ha ottenuto quel risultato nel minor tempo.

Non verranno conteggiate:

- Le saponette cadute a terra, anche dopo essere entrate nel retino.
- Le saponette lanciate al di fuori della linea di partenza.
- Le saponette raccolte superando con i piedi la linea di arrivo.

- Le saponette ricevute con l'aiuto delle mani o di altra parte del corpo. Le saponette devono finire direttamente nel retino.

In caso di rottura del retino il gioco si ferma temporaneamente, vengono conteggiate le saponette entrate fino a quel momento e si prosegue con un altro retino.

Gioco 5 CALZINI IN EQUILIBRIO

Il gioco ha una durata massima di 2 minuti e si svolgerà in piazza Santa Maria.

Ogni rione schiererà 4 concorrenti.

I rioni gareggeranno uno per volta.

Ogni giocatore dovrà sorreggere con i piedi una bacinella piena d'acqua steso per terra, con le gambe alzate ed indossando un paio di calzi.

Durante il gioco i piedi dovranno essere posti in posizione contigua, attaccati o con pochissimo spazio.

I calzi (no pedalini) dovranno essere completamente e correttamente indossati prima dell'inizio della gara e dovranno avere una lunghezza tale da coprire completamente almeno le caviglie dei concorrenti che li indossano.

Al fischio del giudice i concorrenti anche contemporaneamente proveranno a togliere i calzi, uno per volta, senza far cadere la bacinella.

Ogni concorrente potrà togliere un calzo per volta, questa azione potrà essere svolta contemporaneamente anche da più concorrenti.

Vince il gioco il rione che avrà tolto correttamente il maggior numero di calzi. Il tempo viene fermato quando il rione ha completato tutte le azioni previste o, comunque, al raggiungimento del tempo massimo. In caso di parità nel numero di calzi validamente tolti, prevale il rione che ha ottenuto quel risultato nel minor tempo.

In caso di caduta della bacinella, il gioco si interrompe immediatamente, il tempo viene fermato e vengono conteggiate i calzi tolti fino a quel momento.

L'utilizzo delle mani è consentito solo per togliere i calzi.

Non sarà possibile utilizzare le mani:

- Per sorreggere la bacinella.
- Per sorreggere le gambe.

Per ogni infrazione verrà applicata una penalità di 5 secondi.

Gioco 6 ACCHIAPPA LA PALLINA

Il gioco ha una durata di 2 minuti e si svolgerà in piazza Santa Maria.

Ogni rione schiererà 3 concorrenti.

I rioni gareggeranno uno per volta.

Nel campo di gara, ad una distanza di 3 metri, verranno delimitate una zona di lancio ed una di ricezione.

Nella zona di lancio verrà posizionata una bacinella contenente delle palline di plastica che 1 concorrente dovrà lanciare, di spalle, verso 2 compagni di squadra posti nella zona di ricezione.

Nella zona di ricezione ci saranno 2 concorrenti ognuno dei quali terrà con le mani una bacinella all'interno della quale dovranno cadere le palline lanciate dal compagno di squadra.

I concorrenti che ricevono le palline dovranno farle cadere direttamente nella bacinella evitando i tocchi con le mani o con altre parti del corpo.

Le palline cadute a terra non potranno essere rimesse in gioco.

Vince il gioco il rione che, al termine dei 2 minuti, avrà raccolto nelle bacinelle il maggior numero di palline.

Non verranno conteggiate:

- Le palline cadute a terra, anche successivamente alla ricezione.
- Le palline cadute nella bacinella dopo essere state toccate con le mani o con altre parti del corpo.
- Le palline lanciate o ricevute fuori dalle zone di lancio e di ricezione.

Gioco 7 SPUGNISSIMA (JUNIOR E SENIOR)

Il gioco ha una durata di 3 minuti e si svolgerà in piazza Santa Maria.

Ogni rione schiererà 6 concorrenti.

I rioni gareggeranno uno per volta.

Sulla linea di partenza è posta una bacinella piena d'acqua ed una spugna (misura: 20x11,5x7,5).

Tutti i concorrenti saranno posizionati in fila ad una distanza

- di 2 m l'uno dall'altro per la categoria Junior;
- di 3 m l'uno dall'altro per la categoria Senior.

Il primo concorrente (posizionato vicino la bacinella) dovrà immergere la spugna dentro la bacinella per poi lanciarla al secondo concorrente e così via...

L'ultimo concorrente dovrà prendere la spugna e strizzarla in modo da versare l'acqua in una bottiglia. In questa fase le dita del concorrente possono anche entrare in contatto con il collo della bottiglia.

Da qui l'ultimo concorrente che strizza e scala di posto correndo verso la bacinella posta allo start e così via.

Vince il gioco il rione che, al termine dei 3 minuti, avrà raccolto il maggior quantitativo d'acqua.

In caso di risultato non distinguibile a occhio nudo verrà applicato il criterio del peso. In caso di parità verrà applicato il criterio dell'ex aequo.

Qualora un concorrente faccia cadere la spugna, dopo averla raccolta, potrà tranquillamente prenderla e ripartire dallo stesso punto.

Gioco 8 GUANCIA A GUANCIA

Il gioco ha una durata di 3 minuti e si svolgerà in piazza Santa Maria.

I partecipanti per ogni rione saranno 3.

I rioni gareggeranno uno per volta.

Alla partenza sarà posta una bacinella con delle palline; uno dei concorrenti prenderà con le mani una pallina, senza oltrepassare la linea di partenza, la posizionerà tra la sua guancia e quella

dell'altro concorrente e la trasporterà all'arrivo posto a 10 m, senza toccarla in nessun altro modo e tenendo le mani lungo il corpo e lontano dalle guance.

All'arrivo il terzo concorrente raccoglierà la pallina e la depositerà in una bacinella. Nel frattempo, i 2 concorrenti dovranno tornare alla partenza e ricominciare il giro.

Nel tornare alla partenza i concorrenti potranno staccarsi per correre e prendere l'altra pallina.

Nel caso in cui la pallina dovesse essere toccata con le mani, cadere lungo il percorso o le mani dei concorrenti non risultassero lungo il corpo, a titolo di esempio abbracciare o prendere per mano l'altro concorrente, la pallina non verrà conteggiata.

Vince il gioco il rione che, al termine del tempo prestabilito, avrà nella bacinella posta all'arrivo il maggior numero di palline.

Gioco 9 CENTRA IL SECCHIELLO

Il gioco ha una durata massima di 3 minuti e si svolgerà in piazza Santa Maria.

I partecipanti per ogni rione saranno almeno 3.

I rioni gareggeranno 2 per volta, il lato di gara verrà sorteggiato.

Su un tavolo saranno posizionate, per ciascuna squadra, **10 palline colorate all'interno di un contenitore**.

Ogni squadra dovrà dotarsi di un secchio da 5 litri (diametro 20-25 cm per 20-25 cm di altezza) da tenere appoggiato sulla testa anche sorretto da una mano.

I concorrenti, uno alla volta, si avvicineranno al tavolo, prenderanno una pallina, la lanceranno in aria e proveranno a raccoglierla con il secchio posto sulla testa, **senza farla cadere a terra**.

Nel corso del gioco la pallina deve essere lanciata e non accompagnata al bordo del secchio. Se la pallina cade, il concorrente dovrà riprovare con una **nuova pallina**. Quando la pallina entra nel secchio, il giocatore passerà il contenitore al partecipante successivo e si rimetterà in fondo alla fila.

Eventuali palline cadute a terra sia in fase di lancio che in fase di scambio del secchio, non potranno essere prese.

Vince il gioco il rione che avrà raccolto nel secchiello il maggior numero di palline valide. Il tempo viene fermato quando il rione ha completato tutti i lanci previsti o, comunque, al raggiungimento del tempo massimo. In caso di parità nel numero di palline valide raccolte, prevale il rione che ha ottenuto quel risultato nel minor tempo, incluse eventuali penalità.

Al tempo rilevato verranno aggiunte eventuali penalità ciascuna di 5 secondi.

Gioco 10 CONO IN EQUILIBRIO

Il gioco ha una durata massima di 3 minuti e si svolgerà in piazza Santa Maria.

I partecipanti per ogni rione saranno 5.

I rioni gareggeranno 2 per volta; il lato di gara verrà sorteggiato.

Nel campo di gara verranno delimitate, a una distanza di circa 5 metri, una **zona di partenza** e una **zona di inversione** (o giro di boa).

I concorrenti si disporranno in fila dietro la linea di partenza e, uno alla volta, dovranno:

- Prendere un cono di plastica;

- Posizionarlo in equilibrio sul collo o sulla parte alta della schiena;
- Percorrere il tragitto di andata e ritorno tra la zona di partenza e quella di inversione;
- Concludere il percorso oltre la linea di partenza e passare il cono, usando le mani, al concorrente successivo.

Durante il trasporto **il cono in equilibrio non può essere toccato con le mani**. In caso di infrazione, per ogni tocco viene assegnata una penalità di 5 secondi.

Se il cono cade a terra, il concorrente deve fermarsi, riposizionarlo in equilibrio e poi ripartire dal punto in cui si trovava.

Il passaggio del cono al compagno può avvenire **solo una volta superata la linea di partenza**, al termine del proprio percorso.

Vince il rione che, entro il tempo massimo, completa l'intero percorso con tutti i partecipanti, nel minor tempo totale, incluse eventuali penalità.

Gioco 11 PALLINA IN CIMA

Il gioco non ha una durata massima e si svolgerà in piazza Santa Maria.

I partecipanti per ogni rione saranno 5.

I rioni gareggeranno 2 alla volta, il lato di gara verrà sorteggiato.

Davanti ai concorrenti sarà posizionata una fila di 5 coni di plastica posti ad una distanza di 1 m, sotto ciascuno dei quali è nascosta una pallina da tennis. Accanto a ogni cono, ad una distanza di circa 50 cm, ci sarà una bottiglia con l'imbocco largo (tipo estathè da 1,5 l) e piena di sabbia, che fungerà da appoggio per la pallina.

Il primo concorrente (e quelli "dispari") dovrà

- sollevare il primo cono della fila e prendere la pallina nascosta sotto di esso;
- posizionare la pallina in equilibrio sulla cima della bottiglia capovolta;
- passare al cono successivo e ripetere l'azione fino al termine della fila;
- Correre verso la partenza;
- Battere il cinque al concorrente successivo.

Il secondo concorrente (e quelli "pari") dovrà

- prendere la pallina dalla bottiglia;
- posizionarla a terra
- ricoprirla con il cono e ripetere l'azione fino al termine della fila;
- correre verso la partenza
- battere il 5 al concorrente successivo

Nota bene: durante lo scambio, i piedi del concorrente in partenza dovranno trovarsi **interamente oltre la linea di partenza**.

Vince il gioco il rione che completa correttamente l'intero percorso nel minor tempo totale, incluse eventuali penalità.

Al tempo rilevato verranno aggiunte eventuali penalità ciascuna di 5 secondi.

Penalità

- Partenza anticipata prima del “cinque”
- Linea di partenza non rispettata (se il concorrente parte con i piedi non oltre la linea)

Gioco 12 PIANTA IL CHIODO

Il gioco ha una durata di 3 minuti e si svolgerà in Piazza Santa Maria.

I partecipanti per ogni rione saranno 4.

I rioni gareggeranno 2 alla volta, il lato di gara verrà sorteggiato.

I partecipanti di ogni rione si disporranno in fila “indiana” sulla linea di partenza.

Ad una distanza di 10 m saranno predisposti, per ciascuna squadra

- N.1 ceppo
- N.1 chiodo
- N.1 martello

I partecipanti, uno per volta, dovranno

- raggiungere il ceppo
- martellare una sola volta il chiodo
- lasciare il martello
- correre verso la partenza
- battere il 5 al concorrente successivo

Altre regole:

- il primo concorrente potrà dare la prima martellata sia reggendo il chiodo con la stessa mano del martello sia mediante l'utilizzo di due mani (una per reggere il chiodo e l'altra per utilizzare il martello)
- Il chiodo non potrà in alcun modo essere inserito in una venatura già aperta del ceppo
- Per martellata si intende contatto di qualsiasi parte del martello con la testa del chiodo
- durante lo scambio, i piedi del concorrente in partenza dovranno trovarsi interamente oltre la linea di partenza

Vince il rione che riesce a conficcare completamente il chiodo nel ceppo nel minor tempo totale, incluse eventuali penalità.

Al tempo rilevato verranno aggiunte eventuali penalità ciascuna di 5 secondi.

Penalità

- Martellata aggiuntiva oltre quella consentita per la singola frazione
- Partenza anticipata prima del “cinque”
- Linea di partenza non rispettata (se il concorrente parte con i piedi non oltre la linea)

Nel caso in cui un rione non riesca a piantare completamente il chiodo, verrà assegnato il tempo massimo di 3 minuti, sommato alle eventuali penalità. La classifica sarà determinata anche sulla

base della distanza residua tra la testa del chiodo e la superficie del ceppo, misurata con metro flessibile. In caso di parità verrà assegnato l'ex aequo.

Gioco 13 STAFFETTA INCREMENTALE CON HULA-HOOP - RAGAZZI

Il gioco non ha una durata stabilita e si svolgerà in Piazza Santa Maria.

I partecipanti per ogni rione saranno 5.

I rioni gareggeranno uno alla volta.

Verranno identificate **una linea di partenza** e **una di arrivo**, poste a una distanza di **10 metri** l'una dall'altra.

Il gioco si svolge in **più frazioni consecutive**, con la seguente modalità:

- Si parte con un solo concorrente, che corre tenendo con le mani un HULA-HOOP fino alla linea di arrivo e torna indietro.
- Al termine di ogni frazione, si aggiunge un nuovo concorrente al gruppo. L'aggiunta avviene oltre la linea di partenza.
- Prima di partire, il nuovo concorrente deve passare attraverso l'HULA-HOOP e successivamente dovrà compiere lo stesso percorso tenendo sempre almeno una mano a contatto con l'HULA-HOOP
- Ad ogni giro si aggiungerà un concorrente secondo le modalità indicate ai punti precedenti
- Durante l'intero percorso, tutti i partecipanti devono tenere almeno una mano sull'HULA-HOOP.
- Il gioco termina quando l'intero gruppo, formato da tutti e 5 i concorrenti, completa l'ultima frazione di andata e ritorno.

Vince il gioco il rione che completa correttamente l'intero percorso nel minor tempo totale, incluse eventuali penalità.

Non sarà possibile:

- attraversare l'hula-hoop al di fuori della zona di scambio/partenza
- non tenere almeno con una mano per giocatore l'hula-hoop

Per ogni infrazione verrà applicata una penalità di 5 secondi.

Gioco 14 HULA-HOOP: SALTA GIUSTO

Il gioco ha una durata massima di 5 minuti e si svolgerà in Piazza Santa Maria.

I partecipanti per ogni rione saranno 5.

I rioni gareggeranno 2 alla volta in contemporanea.

Sul campo di gara, per ogni rione, verranno posizionati **16 HULA-HOOP**, secondo la seguente disposizione:

- 5 file da 3 HULA-HOOP ciascuna
- 1 HULA-HOOP finale posto alla fine del percorso

Saranno disponibili **10 schemi di percorso differenti**. Prima dell'inizio della gara, il caposquadra di ogni rione ne sceglierà uno a caso senza guardarlo.

Nel frattempo, i 5 concorrenti si disporranno in fila per uno, pronti ad affrontare la prova.

Lo schema scelto rappresenta il percorso corretto: per ogni fila di HULA-HOOP, soltanto uno è quello giusto.

I concorrenti, uno alla volta, dovranno indovinare e memorizzare la sequenza corretta saltando all'interno di un HULA-HOOP per ogni fila senza toccarlo.

Il percorso è conosciuto solo dai giudici, i quali, dopo ogni salto, comunicheranno se l'HULA-HOOP scelto è corretto o meno.

- Se il salto avviene in un HULA-HOOP corretto, il concorrente può avanzare alla fila successiva.
- Se il salto avviene in un HULA-HOOP errato, il concorrente deve tornare al punto di partenza e cedere il turno al compagno successivo.
- Se durante il salto il concorrente tocca l'HULA-HOOP, verrà assegnata alla squadra una penalità di 5 secondi.

Di seguito un esempio di schema di gioco:

Fila	Schema 18 (S-C-D)
Fila 1	X <u>X</u> ✓
Fila 2	✓ X X
Fila 3	X ✓ X
Fila 4	✓ X X
Fila 5	X ✓ X

Per ogni rione il tempo di gara sarà calcolato sommando

- Il tempo che intercorre dall'inizio della manche al completamento del percorso corretto
- Le eventuali penalità

Vince il gioco il rione che completa correttamente l'intero percorso nel minor tempo totale, incluse eventuali penalità.

Gioco 15 SECCHI BUCATI

Il gioco ha una durata di 5 minuti e si svolgerà in Piazza Santa Maria. I partecipanti per ogni rione saranno 3. I rioni gareggeranno uno alla volta.

Alla partenza verranno posti una tinozza piena d'acqua e un secchio bucato; oltre la linea d'arrivo, prevista a circa 10 m dalla partenza, ci sarà un contenitore da 50 lt con imbocco largo e un foro in basso.

Ciascun rione schiererà:

- n. 1 Portatore: si occuperà di trasportare il maggior quantitativo di acqua tra la partenza e l'arrivo;

- n. 2 Travasatori: si occuperanno di raccogliere all'interno di bottiglie di plastica quanta più acqua possibile.

Fase di trasporto

Al fischio del giudice il portatore:

- riempirà il secchio;
- lo metterà in equilibrio sulla testa;
- lo trasporterà fino all'arrivo senza toccarlo con le mani e senza farlo cadere;
- travaserà il contenuto residuo nell'apposito contenitore;
- tornerà alla partenza per ripetere il percorso.

Non sarà possibile toccare il secchio durante il trasporto, ma soltanto prima della linea di partenza e dopo la linea d'arrivo. Per ogni tocco verrà assegnata una penalità; in caso di tocco persistente verrà assegnata una penalità proporzionale.

In caso di caduta del secchio il concorrente tornerà alla partenza, riempirà il secchio e proseguirà il gioco.

Fase di travaso

Nel frattempo, all'arrivo, i 2 travasatori si predisporranno a riempire delle bottiglie di plastica con l'acqua che fuoriesce dal foro del contenitore.

Le bottiglie completamente piene verranno, una alla volta, sigillate e messe da parte.

Vince il gioco il rione che, al termine dei 5 minuti, avrà raccolto il maggior quantitativo d'acqua all'interno delle bottiglie.

In caso di risultato non distinguibile a occhio nudo verrà applicato il criterio del peso. In caso di parità verrà applicato il criterio dell'ex aequo.

Per ogni infrazione verranno sottratti 0,5 LT di acqua dal totale versato.

GIOCHI ARTISTICI

Il tema dell'edizione 2026 è: **Balla Camerota** e prevede l'alternanza di 4 diversi stili di ballo.

Gli stili e i relativi brani in gara sono:

- Cha cha cha: Brano **Sway** - Michael Bublé -
<https://www.youtube.com/watch?v=xEMOO5EudYs>
- Rock and roll: Brano **Rock Around The Clock** - Bill Haley & His Comets
<https://www.youtube.com/watch?v=ZgdufzXvjqw>
- Mazurca: Brano **La migliavacca**
<https://www.youtube.com/watch?v=aH2jJ5bPjis>
- Merengue: Brano **La Dueña del Swing** - Los Hermanos Rosario
<https://www.youtube.com/watch?v=QCcBiAwp9nc>

Ogni rione dovrà presentare 2 coppie di ballerini per ciascuno degli stili di ballo:

- 1 coppia appartenente alla categoria Senior
- 1 coppia appartenente alla categoria Ragazzi oppure alla categoria Junior

Il mancato rispetto della composizione delle coppie non comporta l'applicazione di una penalità automatica; tuttavia, la corretta composizione delle coppie costituisce uno dei criteri considerati dalla giuria ai fini della valutazione complessiva dell'esibizione.

Il brano verrà inviato dagli organizzatori in formato digitale e tutti danzeranno sullo stesso brano.

Le esibizioni saranno singole ed ogni stile/brano verrà eseguito in sequenza dai ballerini secondo un ordine di gara che verrà sorteggiato.

Ogni esibizione verrà valutata dai giudici con una scala da 1 a 10 per

- Costumi e look scenico
- Coreografia
- Coinvolgimento del pubblico

Il punteggio di ogni rione sarà determinato dalla somma delle valutazioni assegnate dalla giuria, tenendo conto dei criteri indicati, inclusa la corretta composizione delle coppie.

Vince il rione che avrà ottenuto il punteggio più alto. In caso di parità verrà applicato il criterio dell'ex aequo.

MODULO DI ISCRIZIONE ED ESONERO DI RESPONSABILITÀ

Il modulo deve essere sottoscritto da un soggetto maggiorenne, sia esso partecipante o genitore/tutore

DATI DEL PARTECIPANTE (CONCORRENTE)

(Compilare sempre, sia per partecipanti maggiorenni che minorenni)

Nome e Cognome: _____

Nato/a a _____ il ____ / ____ / ____

Residente a _____

Via/Piazza _____ n° _____

MEMBRO DEL RIONE _____

DATI DI CHI AUTORIZZA (DICHIARANTE)

(Se il partecipante è maggiorenne, compilare con i propri dati. Se il partecipante è minorenne, compilare con i dati del genitore o tutore.)

Nome e Cognome: _____

Nato/a a _____ il ____ / ____ / ____

Residente a _____

Via/Piazza _____ n° _____

Documento di identità: _____ Numero: _____

Rilasciato da: _____ il ____ / ____ / ____

In qualità di (barrare la voce corretta):

☐ Partecipante maggiorenne

☐ Genitore / Tutore legale del partecipante minorenne o della persona con disabilità

Il partecipante si impegna a rispettare, scrupolosamente ed in ogni suo punto, il Regolamento di gioco che dichiara di aver letto ed accettato.

Camerota, li _____
genitore o tutore legale)

Firma (per i partecipanti minorenni e/o persone con disabilità, firma del

DICHIARAZIONE DI ESONERO DI RESPONSABILITÀ DEGLI ORGANIZZATORI

1. Il partecipante si impegna ad assumere, a pena di esclusione dai giochi, un comportamento conforme ai principi di lealtà e correttezza sportiva ed a non assumere, in nessun caso, comportamenti contrari alla legge e alle norme del regolamento che possano mettere in pericolo la propria o l'altrui incolumità;
2. con la sottoscrizione della presente, il partecipante (nella predetta indicata qualità) dichiara di esonerare e sollevare gli organizzatori della manifestazione "Giochi dei Rioni" da ogni responsabilità civile e penale, anche oggettiva, derivante dalla partecipazione alla suddetta iniziativa nonché per gli eventuali incidenti o infortuni subiti o cagionati a sé o a terzi e per i malori connessi all'espletamento dell'iniziativa, ivi compresi gli incidenti e infortuni derivanti dall'azione di altri partecipanti;
3. il partecipante (nella predetta indicata qualità) dichiara di rinunciare a qualsiasi e a tutte le richieste di risarcimento e di rimborso presenti o future nei confronti degli organizzatori dei "Giochi dei Rioni" ed a tutte le azioni ad essa relative, cause e qualsivoglia tipo di procedimento giudiziario e/o arbitrale relativi al rischio d'infortuni, risarcimento di danni a persone e/o a cose di terzi, danneggiamenti alle attrezzature e al rischio di smarrimenti di effetti personali per furto e/o danneggiamenti di qualsiasi oggetto personale.

Camerota, li _____
genitore o tutore legale)

Firma (per i partecipanti minorenni e/o persone con disabilità, firma del

Ai sensi e per gli effetti di cui agli articoli 1341 e 1342 del c.c. il partecipante dichiara di aver attentamente esaminate tutte le clausole contenute nella dichiarazione di esonero di responsabilità degli organizzatori e di approvarne specificatamente i punti 2 e 3.

Camerota, li _____
genitore o

Firma (per i partecipanti minorenni e/o persone con disabilità, firma del
tutore legale)

LIBERATORIA PER RIPRESE FOTO E VIDEO – GIOCHI DEI RIONI 2026

(Da compilare in stampatello)

DATI DEL PARTECIPANTE (CONCORRENTE)

(Compilare sempre, sia per partecipanti maggiorenni che minorenni)

Nome e Cognome: _____

Nato/a a _____ il ____ / ____ / ____

Residente a _____

Via/Piazza _____ n° _____

DATI DI CHI AUTORIZZA (DICHIARANTE)

(Se il partecipante è maggiorenne, compilare con i propri dati. Se il partecipante è minorenne, compilare con i dati del genitore o tutore.)

Nome e Cognome: _____

Nato/a a _____ il ____ / ____ / ____

Residente a _____

Via/Piazza _____ n° _____

Documento di identità: _____

Numero: _____

Rilasciato da: _____ il ____ / ____ / ____

In qualità di (barrare la voce corretta):

☐ Partecipante maggiorenne

☐ Genitore / Tutore legale del partecipante minorenne o della persona con disabilità

AUTORIZZA

la registrazione, l'utilizzo, la riproduzione e la diffusione, a titolo gratuito e senza limiti di tempo, luogo o mezzo, delle immagini e/o registrazioni audio-video che ritraggono me stesso/a (oppure mio/mia figlio/a, in caso di minore) realizzate durante la manifestazione "Giochi dei Rioni", che si terrà nei giorni 5 e 6 agosto 2026.

Tali materiali potranno essere utilizzati per finalità informative, promozionali, istituzionali o documentative, anche attraverso pubblicazione su siti web, social network, stampa, TV e altri canali di comunicazione, nel rispetto della normativa vigente in materia di protezione dei dati personali.

Rinuncio sin da ora a qualsiasi pretesa economica e ad oppormi all'uso delle immagini o registrazioni nei limiti sopra indicati.

Camerota, lì ____ / ____ / ____

Firma del dichiarante: _____

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali" e del GDPR (Regolamento UE 2016/679).

Camerota, lì _____
persone con disabilità, firma del genitore o tutore legale)

Firma (per i partecipanti minorenni e/o

Registro delle modifiche

Versione	Data	Modifiche
ver.20260719	19/07/2026	Prima versione dell'edizione 2026. Modifiche rispetto all'edizione 2025 • Ridistribuzione fasce d'età • Modifica tempo secchi bucati • Quota d'iscrizione • Brani giochi Artistici