



REGOLAMENTO GENERALE

Domenica 21 giugno 2026, presso il campo B. Mainardi della **Polisportiva Il Cervo di Collecchio**, si terrà la prima edizione delle Collecchiadi. La manifestazione nasce come una serata di festa, sport e aggregazione, che vedrà competere **10 squadre** in rappresentanza delle frazioni di Collecchio. L'obiettivo? Conquistare la medaglia d'oro della Prima edizione delle Collecchiadi.

Elenco delle Squadre Partecipanti

Le frazioni che prenderanno parte alla competizione sono:

- Collecchio Campiolo-Monte
- Collecchio Viali
- Collecchio Prati
- Collecchio Stazione
- Gaiano
- Lemignano
- Madregolo
- Ozzano
- Pontescodogna
- San Martino Sinzano

Composizione delle Squadre

Ogni squadra dovrà essere costituita secondo i seguenti criteri:

- Ogni squadra sarà composta da **10 giocatori**, i cui nominativi dovranno essere comunicati entro e non oltre le 23:59 del 3 Giugno 2026.
- Sarà obbligatoria la presenza di almeno **4 donne** all'interno dei 10 partecipanti.
- Almeno **7 componenti** su 10 dovranno risiedere nella frazione rappresentata. (In extremis, fino a 3 giocatori potranno essere esterni, unica eccezione per le squadre Pontescodogna e Lemignano che potranno arrivare ad avere fino a 5 giocatori esterni).
- Ogni squadra dovrà avere sufficienti **riserve** per coprire eventuali assenze e completare la squadra rispettando i criteri stabiliti dal regolamento.

- Ogni squadra dovrà nominare un **Caposquadra** (obbligatoriamente tra i 10 giocatori) e un **Referente** (punto di contatto con l'organizzazione, che potrà non coincidere con un giocatore e non rientrare nel conteggio dei 10). Le due figure potranno, tuttavia, essere ricoperte dalla stessa persona.
- Tutti i partecipanti dovranno essere **maggiorenni** e in possesso del Certificato medico sportivo (agonistico o non agonistico) in corso di validità il 21 Giugno 2026.
- Tutti i partecipanti dovranno indossare la maglietta da gara consegnata dall'organizzazione

Ad ogni squadra sarà assegnato, tramite sorteggio, un **colore** che dovrà caratterizzare la frazione per tutta la durata dell'evento.

Programma

La manifestazione si svilupperà secondo il seguente programma:

- **Ore 10:00: Sfilata inaugurale**, ritrovo al Centro sportivo "B. Mainardi" e arrivo in piazza Repubblica. Ogni frazione presenterà la propria **Mascotte** e la propria squadra.
- **Ore 19:00:** Ritrovo obbligatorio per le squadre presso la Polisportiva Il Cervo. Ad ogni squadra verrà assegnata la propria base logistica dove sarà possibile definire le ultime strategie di gioco e ricevere chiarimenti dal comitato organizzatore.
- **Ore 20:30:** Dopo una breve introduzione dei giochi da parte del presentatore, sarà fischiate l'inizio ufficiale della manifestazione.

Punteggi

La competizione sarà articolata in un totale di **7 giochi**.

Al termine di ogni gioco verrà stilata la relativa classifica, la squadra prima classificata otterrà **100 punti**, la seconda **90 punti**, e così via diminuendo il punteggio di 10 punti.

In caso di **pari merito**, le 2 o più squadre coinvolte non riceveranno il punteggio della posizione ma **quello immediatamente inferiore**. Per esempio, se **due squadre arriveranno prime**, invece di ricevere 100 punti, riceveranno entrambi **90 punti** - la terza classificata riceverà comunque 80 punti.

La valutazione della mascotte, del motto e della bandiera avverrà la domenica mattina e costituirà un gioco vero e proprio con punteggio 10 a 100 punti.

La squadra che al termine dei 7+1 giochi avrà guadagnato più punti sarà la vincitrice delle Collecchiadi.

Codice di Condotta e Penalità

La giuria avrà la facoltà di assegnare penalità o decurtare punti in caso di violazione dei regolamenti specifici dei singoli giochi o del presente regolamento generale.

Sono severamente vietati:

- Partecipazione di persone non regolarmente iscritte e/o sostituzioni non comunicate, non autorizzate e non rispettanti i criteri di composizione della squadra.
- Qualsiasi forma di violenza fisica o verbale verso avversari, arbitri o organizzatori.
- Danneggiamento volontario o manomissione di attrezzature, materiali e spazi comuni.
- Contestazione irrispettosa delle decisioni arbitrali.
- Tentativi di corruzione o condotta antisportiva.
- Utilizzo di attrezzature sportive di qualsiasi genere (es. scarpe con i tacchetti, ginocchiere...) ad esclusione di quelle esplicitamente menzionate nei regolamenti dei singoli giochi.

In caso di violazione del regolamento saranno assegnate eventuali penalità a discrezione della giuria.

Qualsiasi variabile non nominata all'interno del regolamento sarà valutata arbitrariamente dalla giuria.



ASPETTANDO LE COLLECCHIADI

Nelle settimane precedenti all'inizio dei giochi, ogni squadra (giocatori e sostenitori) sarà chiamata a collaborare per la preparazione delle seguenti attività:

Allestimento: Ogni squadra sarà invitata a decorare **la propria frazione** con bandiere, festoni e addobbi del colore assegnato. L'organizzazione fornirà un set di bandierine da esporre, ma sarà possibile arricchire liberamente gli spazi con ulteriori decorazioni.

Sarà possibile anche decorare a proprio piacimento la base logistica che ospiterà la squadra il giorno delle Collecchiadi.

Motto: Creazione di un motto che rappresenti l'orgoglio e lo spirito della squadra.

Bandiera: Ogni squadra dovrà realizzare una bandiera originale, utilizzando i colori della propria frazione e un simbolo o disegno rappresentativo. Questa potrà essere realizzata con qualsiasi materiale, ma dovrà essere dotata di un'asta per poter essere inserita nella biga al momento opportuno.

Mascotte: Ogni squadra dovrà ideare e realizzare una mascotte con un travestimento completo, dalla testa ai piedi.

La mascotte dovrà:

- includere obbligatoriamente il **colore** della squadra;
- essere il più possibile **originale**, creativa ed eventualmente legata alla tradizione della frazione;
- essere associata a una **breve storia coerente** con l'idea;
- essere vestita durante tutto l'arco della manifestazione (sfilata della mattina + giochi della sera);
- essere interpretata da un 11esimo membro che non parteciperà attivamente ad alcun gioco. Per il gioco delle bighe la mascotte dovrà essere sostituita con uno dei 10 componenti della squadra titolare.

Mascotte, bandiera e motto **saranno valutati** da una giuria composta da 5 giudici domenica mattina all'arrivo della sfilata in Piazza Repubblica. Il punteggio sarà il medesimo dei giochi serali da 10 a 100 punti e determinerà la prima classifica parziale delle Collecchiadi.

CRITERI DI VALUTAZIONE:

- Motto - da 1 a 5 punti

- Bandiera - da 1 a 10 punti
- Mascotte - da 1 a 20 punti

Loghi

- Non sarà consentito inserire loghi non approvati dall'organizzazione su materiali utilizzati dagli atleti durante tutta la giornata delle Collecchiadi (magliette, cappelli, bandiera, gazebo, festoni, ecc...)
- Su materiali non ufficiali (quindi non forniti dall'organizzazione), non sarà consentito inserire il logo delle Collecchiadi.



STENDIPANNI

Preparazione

- **5 Magliette per squadra:** 5 partecipanti per ogni squadra dovranno consegnare la propria maglietta da gara prima dell'inizio del gioco, in modo che lo staff le raccolga e le distribuisca all'interno delle piscinette. 4 dei 5 partecipanti che lasceranno la maglia, i **CORRIDORI**, dovranno correre la staffetta finale.
- **Cappellini da gara**
- **Piscinette:** all'interno del campo di gioco si troveranno 9 piscinette disposte a quadrato contenenti acqua, schiuma e stoffe varie.
- **Stendino con filo e mollette:** ogni maglietta recuperata dalle piscinette dovrà essere stesa ad uno stendino con due mollette.

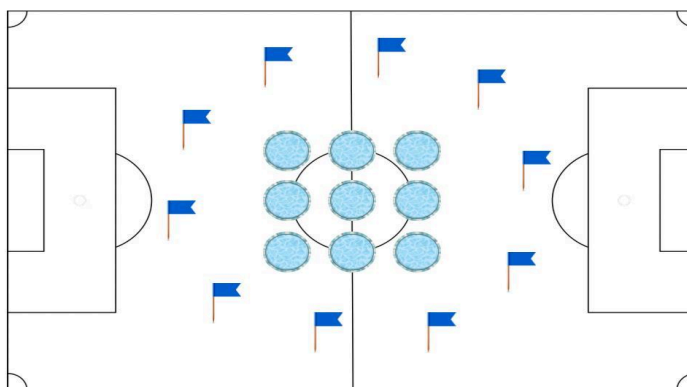
Svolgimento del gioco

Le squadre saranno disposte a cerchio equidistanti da centrocampo. I componenti della squadra che parteciperanno al gioco saranno 4 **CORRIDORI** + 5 **CERCATORI**.

I 5 corridori lasceranno la maglia ai giudici e indossano il **cappello della squadra**.

I 5 cercatori dovranno trovare le magliette all'interno delle piscinette.

Le magliette saranno distribuite casualmente dai giudici all'interno delle piscine.



Una volta dichiarato l'inizio del gioco, un Cercatore per ogni squadra correrà verso le piscinette alla ricerca di **una sola** maglietta del colore della propria squadra. Appena trovata, tornerà indietro e la consegnerà (**NON LANCIARE**) al secondo Cercatore, che dovrà stenderla sull'apposito stendino disposto presso la postazione della propria squadra.

Ogni maglietta dovrà essere obbligatoriamente **agganciata con due mollette**. Una volta agganciate le mollette, il secondo Cercatore potrà partire alla ricerca della seconda maglietta.

Questa procedura sarà svolta allo stesso modo per le prime 4 magliette.

L'ultimo Cercatore, dopo aver trovato l'ultima maglietta, **NON** dovrà tornare alla propria postazione ma dovrà dirigersi verso il punto di partenza della **staffetta** dove ci sarà il primo dei 4 Corridori.

Il primo Corridore (posizionato già al punto di partenza della staffetta), correrà utilizzando la **maglietta come testimone** verso la zona di cambio per il passaggio della stessa. Il testimone andrà passato in mano al corridore successivo (**NON LANCIARE**). La staffetta sarà composta da quattro corridori, l'ultimo dei quali dovrà **tagliare il traguardo**.

Un arbitro per squadra controllerà l'andamento del gioco e fischierà quando l'ultimo corridore avrà tagliato il traguardo con la maglia. La prima squadra che taglierà il traguardo della staffetta vincerà il gioco. Si stilerà poi la classifica di arrivo, assegnando punteggi da 10 a 100. Il gioco finisce quando tutte le squadre hanno tagliato il traguardo.

Comportamenti vietati

- ogni cercatore potrà cercare una e una sola maglietta;
- in caso di partenza anticipata del primo cercatore - l'arbitro lo richiamerà al punto di partenza;
- il cercatore non potrà lanciare la maglietta al cercatore successivo - in caso contrario l'arbitro lo obbliga a rifare il passaggio della maglietta da mano a mano;
- ogni cercatore potrà partire soltanto quando entrambe le mollette saranno attaccate allo stendino - in caso contrario il cercatore verrà richiamato dall'arbitro a sistemare e ripartire nuovamente dal punto di partenza;
- non è possibile intralciare cercatori avversari nella ricerca della propria maglietta (es. prendere una maglia di colore diverso e spostarla) - in caso contrario una maglietta stesa sarà rimessa in una piscinetta;
- i corridori dovranno correre con il cappello della squadra in testa e la maglietta in mano - nel caso dovesse perdere uno dei due il corridore dovrà recuperarli per riprendere la corsa;
- i corridori non potranno lanciarsi il testimone - il corridore verrà richiamato a ripetere la corsa dalla tappa da cui è partito.



BASKET POOL

Il gioco avverrà su **2 turni**, 5 squadre sorteggiate per ogni turno.

Ogni squadra avrà a disposizione 5 palloni colorati di diverse tipologie che dovrà lanciare all'interno delle piscinette situate al centro del campo da gioco. Saranno quindi presenti 5 set di palloni di 5 colori diversi, colori che saranno sorteggiati ad inizio round e che non saranno obbligatoriamente uguali a quelli assegnati alla propria frazione.

Il gioco sarà articolato su 3 fasi:

- **Fase di lancio:** la squadra avrà 10 secondi per lanciare tutti i palloni a disposizione, una palla alla volta;
- **Fase di recupero:** due membri della squadra dovranno recuperare in 20 secondi più palloni possibile e riportarli all'interno della zona di lancio;
- **Fase di preparazione:** la squadra selezionerà i tiratori per la fase di lancio successiva.

Le fasi saranno scandite da un **count-down** e successivamente il suono di una sirena. Le tre fasi saranno ripetute per 8 volte per un totale di 5 minuti circa, alla fine dei quali sarà conteggiato il punteggio conquistato da ogni squadra. Ogni tipo di pallone avrà un valore diverso:

- Palla da calcio - 1 punto
- Palla da tennis - 1 punto
- Palla da rugby - 2 punti
- Fitball - 2 punti
- Pallina rimbalzina - 3 punti

La classifica finale sarà stilata al termine del secondo round, classifica unica per tutte le 10 squadre. In caso di parità i criteri valutati saranno:

1. maggior numero di canestri
2. minor numero di penalità ricevute

Comportamenti vietati:

- non è possibile lanciare più palloni contemporaneamente - in caso di canestro questo non verrà conteggiato
- durante la fase di recupero non è consentito ostacolare altri partecipanti né prendere palloni di un colore diverso da quello assegnato ad inizio gioco - penalizzazione di 3 punti per ogni occorrenza

- durante la fase di recupero, i palloni dovranno essere posati (NON LANCIATI!) all'interno dell'area di lancio entro il suono della sirena - in caso contrario il pallone in questione non sarà utilizzabile nella fase di lancio successiva



FINO ALLA FUNE

Il gioco consisterà nel classico tiro alla fune, 1 squadra contro l'altra.

Le due squadre, situate ai due lembi opposti della corda, inizieranno a tirare quando l'arbitro darà il via; vincerà la squadra che riuscirà a suonare il sonaglio posto dietro l'ultimo componente della fila. Il sonaglio dovrà essere suonato con la mano dall'ultimo componente della fila senza lasciare la presa sulla corda.

Le squadre sorteggeranno un numero da 1 a 10, che determinerà l'avversario di ogni turno. Vi sarà da riferimento il seguente **tabellone** dove verranno indicate le varie sfide:

	Campo 1	Campo 2	Campo 3	Campo 4	Campo 5
Turno 1	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10
Turno 2	9 - 8	1 - 10	3 - 2	5 - 4	7 - 6
Turno 3	7 - 4	9 - 6	1 - 8	3 - 10	5 - 2
Turno 4	5 - 10	7 - 2	9 - 4	1 - 6	3 - 8
Turno 5	3 - 6	5 - 8	7 - 10	9 - 2	1 - 4

Per ogni turno, ci saranno delle regole specifiche:

- 1° turno: parteciperanno tutti e **10** i componenti della squadra.
- 2° turno: **7** componenti per squadra.
- 3° turno: **5** giocatori per squadra
- 4° turno: **2** componenti per squadra .
- 5° turno: **4 donne** per ogni squadra.

I punteggi saranno suddivisi così :

- La vittoria entro i 25 secondi varrà un punteggio di **3 punti**.
- La vittoria oltre i 25 secondi varrà un punteggio di **2 punti**.
- La sconfitta oltre i 25 secondi varrà un punteggio di **1 punto**.
- La sconfitta entro i 25 secondi varrà un punteggio di **0 punti**.

(vittoria in 25 secondi esatti = 2 punti)

La somma dei punteggi di ogni sfida determinerà la classifica del gioco, in caso di parità verranno considerati i seguenti parametri:

- maggior numero di vittorie;
- minor somma dei tempi ottenuti nelle vittorie

Comportamenti vietati:

- Non sarà possibile utilizzare scarpe con tacchetti;
- Vietato legare la corda intorno alle mani/ vita;
- La falsa partenza sarà punita con la sconfitta del sfida (0 punti);
- Ogni gesto antisportivo / infrazione del regolamento verrà sanzionata con la sconfitta del turno (0 punti).

N.B. è consentito l'utilizzo e si consiglia di munirsi di **guanti** (NON saranno forniti dall'organizzazione).



MINGLE

Struttura Generale

- 100 giocatori totali
- 10 squadre da 10 giocatori
- Campo da calcio regolamentare

Le squadre servono esclusivamente per la classifica finale. Durante il gioco ogni partecipante gioca individualmente.

Area di gioco

Il campo sarà suddiviso in due aree:

1. Zona centrale

- Il cerchio di centrocampo sarà il punto di partenza di ogni round.
- Tutti i giocatori dovranno rimanere all'interno di quest'area durante la fase iniziale.

2. Stanze

- All'interno delle due aree di rigore saranno presenti le 10 stanze
- Ogni stanza potrà essere occupata da un solo gruppo per round

Svolgimento del Gioco

Il gioco sarà composto da round consecutivi.

FASE 1 — INIZIO ROUND

Tutti i giocatori saranno situati all'interno del cerchio di centrocampo. Quando partirà la musica, i giocatori dovranno muoversi liberamente all'interno della zona centrale.

Non sarà consentito uscire dai limiti dell'area finché la musica suona.

Non sarà consentito rimanere fermi.

FASE 2 — ANNUNCIO DEL NUMERO

Quando la musica si interrompe, verrà annunciato un numero. Il numero verrà comunicato una sola volta e da quell'istante partirà un timer di 30 secondi.

FASE 3 — FORMAZIONE DEI GRUPPI

I giocatori dovranno organizzarsi in gruppi composti esattamente dal numero annunciato. I gruppi potranno essere formati da giocatori di squadre diverse. Sarà possibile cambiare gruppo durante i 30 secondi.

FASE 4 — ACCESSO ALLE STANZE

Per **salvarsi**, ogni gruppo dovrà entrare in una delle 10 stanze entro il tempo limite di 30 secondi, essendo composto esattamente dal numero dichiarato, e con entrambe le mani toccare le spalle della persona davanti a sé (a trenino).

Nota bene:

- Ogni stanza potrà contenere **un solo gruppo**;
- Nel momento in cui il primo giocatore del gruppo entra nella porta, potranno entrare esclusivamente i giocatori attaccati a lui; da quel momento la porta appartiene al gruppo e sarà chiusa dall'arbitro.

FASE 5 — ELIMINAZIONI

Allo scadere dei 30 secondi:

- tutti i giocatori rimasti fuori dalle stanze saranno eliminati;
- tutti i giocatori presenti in una stanza in numero errato saranno eliminati.

I **giocatori eliminati** dovranno andare dalle panchine del campo da calcio e attendere la fine del gioco.

I **giocatori salvi** torneranno nel cerchio di centrocampo per l'inizio di un nuovo round. Una squadra viene eliminata quando tutti i suoi membri sono stati eliminati dal gioco.

Classifica

Le squadre eliminate riceveranno punti in base all'ordine di uscita, la prima eliminata prenderà 10 punti e così in successione. Al termine del gioco vincerà la squadra che avrà il maggior **numero di giocatori ancora in gioco**. In caso di arrivo in parità i criteri considerati saranno:

- maggior numero di giocatori portati più avanti nel gioco

es. Squadra A e B portano alla fine 2 giocatori ciascuno; la squadra A al penultimo round aveva 5 giocatori mentre la squadra B ne aveva 3. In questo caso la squadra A si classificherà davanti alla B.

Comportamenti Vietati

- uscire dal cerchio di centrocampo prima del blocco della musica;
- bloccare l'ingresso alle stanze;
- entrare in una porta senza essere attaccati alle spalle dell'ultimo membro del gruppo;
- staccare con la forza un membro del gruppo;
- altri comportamenti anti-sportivi;
- passare da una stanza all'altra.

La violazione di una di queste regole comporta l'eliminazione immediata del giocatore.



UN SACCO DI SACCHI

Composizione delle squadre

Parteciperanno al gioco tutti e 10 i componenti della squadra. Di questi:

- 8 membri parteciperanno alla corsa, suddivisi in:
 - 4 persone all'interno del sacco nella prima metà del percorso;
 - 4 persone all'interno del sacco nella seconda metà del percorso.
- 2 membri svolgeranno il ruolo di guida vocale:
 - 1 per l'andata;
 - 1 per il ritorno.

Le 10 squadre parteciperanno al gioco contemporaneamente.

Obiettivo della gara

Vince la squadra che completerà correttamente **l'intero percorso nel minor tempo possibile**, considerate eventuali penalità.

Modalità di svolgimento

Prima fase

I primi 4 componenti entreranno nel sacco e la prima guida vocale si occuperà di chiuderlo. Una volta chiusi tutti i sacchi, le squadre partiranno al segnale di partenza.

Il sacco dovrà avanzare ascoltando le indicazioni della guida vocale lungo il percorso prestabilito fino alla linea di metà percorso.

Cambio squadra

Una volta che il sacco avrà completamente superato la linea di metà percorso:

- sarà aperto esclusivamente dalla seconda guida vocale;
- i primi 4 partecipanti usciranno;
- entreranno gli altri 4 membri della squadra;
- il sacco verrà richiuso esclusivamente dalla seconda guida vocale.

Solo dopo il completamento corretto del cambio il sacco potrà ripartire per il tragitto di ritorno, lungo lo stesso percorso.

Seconda fase

Gli altri 4 concorrenti percorreranno il tragitto di ritorno fino alla linea finale, coincidente con la linea di partenza.

Il tempo di ciascuna squadra verrà stoppato quando l'intero sacco chiuso supererà completamente la linea d'arrivo.

Guide vocali

Le guide:

- possono fornire esclusivamente indicazioni verbali;
- aprono e/o chiudono il sacco prima delle due partenze e dei cambi;
- non possono toccare il sacco o i partecipanti dopo il via;

Percorso

Il percorso consiste in uno **slalom** uguale per tutte le squadre definito dall'organizzazione prima della gara. Il percorso:

- deve essere seguito integralmente;
- è delimitato da linee o coni non superabili;
- deve essere affrontato sia all'andata sia al ritorno lungo lo stesso tracciato.

Comportamenti Vietati:

È vietato:

- ricevere aiuto fisico esterno dalla guida vocale - 5 secondi di penalità ad ogni occorrenza
- uscita dai limiti laterali del percorso - 3 secondi di penalità
- toccare gli ostacoli del percorso - 3 secondi di penalità
- non rispettare il percorso - pena eliminazione della squadra
- uscire dal sacco durante la gara - pena eliminazione della squadra
- rottura del sacco durante la gara - pena eliminazione della squadra



VIVA LA BIGA

Il gioco consiste in una corsa tra due squadre che dovranno trainare la propria mascotte sopra una biga lungo un tracciato grosso all'incirca come il perimetro di metà campo.

Svolgimento del Gioco e Punteggio

Al fischio di partenza dell'arbitro, le due squadre dovranno tirare la propria biga, sulla quale sarà sempre presente **la mascotte**, per 4 giri. La mascotte dovrà essere uno dei 10 membri titolari della squadra, non l'11esimo membro travestito fino a questo momento.

Traineranno la biga 2 componenti per volta, obbligatoriamente un maschio e una femmina. I componenti potranno fare più giri, ma non consecutivi; ad ogni giro completato sarà OBBLIGATORIO fermarsi e cambiare la coppia tirante per questioni di sicurezza.

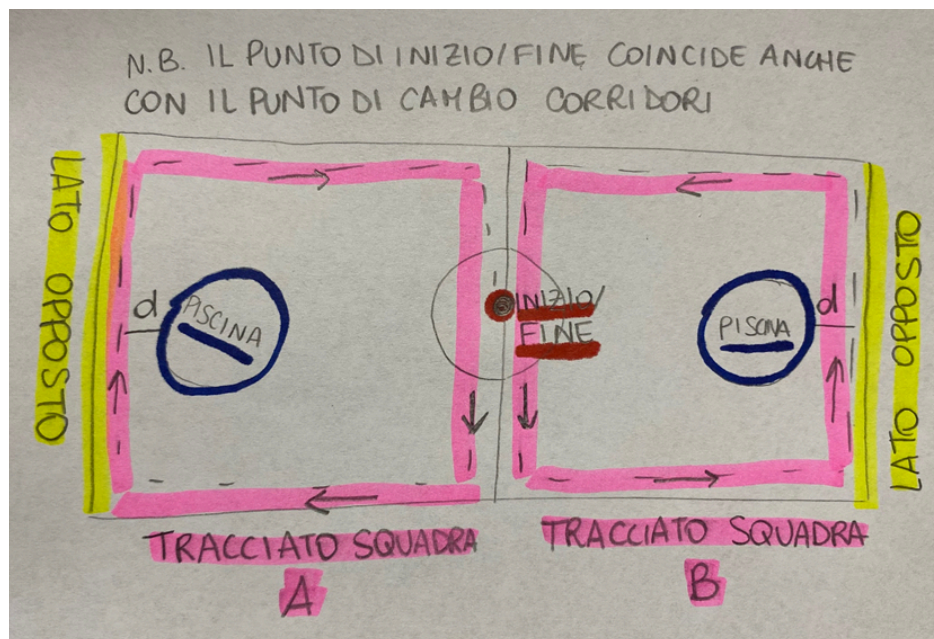
Per ottenere punti extra verranno posizionate due piscinette sul lato opposto al lato della partenza. Alla mascotte verrà consegnata una palla che potrà lanciare cercando di fare canestro; la palla potrà essere lanciata **una volta sola** durante i quattro giri. La palla dovrà essere lanciata quando la biga starà percorrendo il lato opposto al lato d'inizio, come indicato nel disegno. Qualora la palla centrasse la piscinetta verranno attribuiti **10 punti extra**.

Vincerà la squadra la cui biga taglierà per prima il traguardo al termine del quarto giro.

L'abbinamento delle due squadre sarà ad estrazione. L'ordine delle 5 sfide seguirà la classifica al momento della gara (la prima classificata correrà per ultima).

Ogni squadra prima dell'estrazione deciderà quanti **punti scommettere sul gioco**, minimo 10 punti, massimo 60. Se vince la sfida raddoppierà la puntata altrimenti perderà l'importo scommesso. I punti che la squadra deciderà di scommettere saranno **comunicati solo ed esclusivamente alla giuria**.

Le sfide saranno in totale 5, ogni squadra gareggerà una sola volta.



Comportamenti Vietati

- Uscire dal percorso delimitato
- Fare il passaggio di biga senza fermarsi
- La Mascotte non potrà toccare il terreno
- Arrivo senza un componente

In caso di violazione la squadra avrà perso la sfida.



GRANNY PANTS

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco consiste nel trasferire la maggior quantità possibile di acqua nelle bottiglie della propria squadra in un tempo di 5 minuti, utilizzando **50 gavettoni** e rispettando le modalità di lancio, ricezione e svuotamento previste dal regolamento.

Composizione della squadra

Ogni squadra è composta da 10 giocatori:

- 1 ricevitore con granny pants
- 6 lanciatori
- 3 svuotatori

Campo di gioco

Il campo è suddiviso in tre zone:

1. Zona lanciatori
2. Zona ricevitore
3. Zona svuotatori

Svolgimento della sfida

I lanciatori dovranno lanciare i 50 gavettoni a loro disposizione verso il ricevitore, non superando la linea che delimita la propria zona.

Il ricevitore dovrà intercettare e trasportare i gavettoni utilizzando esclusivamente i granny pants, senza toccarli con le mani. Durante la ricezione dovrà rimanere con almeno un piede all'interno della propria zona. Il ricevitore potrà decidere liberamente quando raggiungere la zona svuotatori per trasportare i gavettoni raccolti.

Una volta raggiunta la zona svuotatori, essi dovranno scoppiare i gavettoni nel secchio fornito. Fatto ciò dovranno introdurre l'acqua nelle bottiglie utilizzando esclusivamente le spugne fornite e senza mai lasciare la propria area.

Allo scadere dei 5 minuti i partecipanti dovranno interrompere il gioco. **Verrà conteggiata esclusivamente l'acqua all'interno delle bottiglie.**

Determinazione della classifica

Al termine della sfida, i giudici misureranno la quantità d'acqua presente nelle bottiglie versandola in un apposito contenitore graduato. Le squadre verranno classificate in base alla **quantità totale di acqua raccolta**.

Comportamenti vietati

- Superare la linea che delimita la propria zona durante il lancio - pena rimozione del gavettone lanciato;
- Toccare i gavettoni con le mani da parte del ricevitore - pena rimozione del gavettone preso;
- Ricevere i gavettoni senza mantenere almeno un piede all'interno della propria area - pena rimozione del gavettone preso;
- Trasferire l'acqua nelle bottiglie senza usare la spugna fornita;
- Gli svuotatori non potranno uscire dalla zona dedicata allo svuotamento;
- Ostacolare in qualsiasi modo le altre squadre durante il gioco;
- Utilizzare oggetti o strumenti diversi da quelli forniti dagli organizzatori.

NOTA BENE

Questi regolamenti sono ancora in fase di lavorazione. Potranno dunque subire modifiche che vi saranno tempestivamente comunicate.