



TORNEO DEI QUARTIERI GRAN LEÒ DE JESI REGOLAMENTO DEI GIOCHI EDIZIONE 2026

STAFFETTA COL PALLO'

Obiettivo del Gioco

Lo scopo del gioco è completare una staffetta a squadre nel minor tempo possibile, effettuando il passaggio di un pallone tra i componenti della squadra senza l'utilizzo delle mani e completando una prova finale con un palloncino. Vince la squadra che conclude correttamente la prova nel minor tempo possibile, tenendo conto di eventuali penalità.

Composizione delle Squadre

Ogni squadra è composta da 6 partecipanti. La metà dei partecipanti dovrà essere composta da uomini, l'altra metà da donne. Le squadre gareggiano contemporaneamente.

Svolgimento del Gioco

1. I concorrenti si disporranno in fila.
2. Al segnale di partenza, il primo concorrente riceverà un pallone.
3. Il pallone dovrà essere passato al compagno successivo utilizzando esclusivamente il corpo, senza mai afferrarlo o trasportarlo con le mani.
4. Il passaggio dovrà proseguire lungo tutta la fila fino a raggiungere il sesto concorrente.
5. Una volta ricevuto il pallone, l'ultimo concorrente correrà verso il punto di arrivo, dove sarà posizionata una sedia con un palloncino gonfiato ad aria.
6. Il concorrente dovrà:
 - appoggiare il pallone a terra;
 - prendere il palloncino;
 - sedersi sulla sedia e tentare di far scoppiare con il sedere il palloncino.
7. Dopo aver fatto scoppiare il palloncino, il concorrente recupererà il pallone e tornerà al punto di partenza posizionandosi all'inizio della fila.
8. A questo punto, il pallone ripartirà, passando nuovamente tra tutti i componenti della squadra con le stesse modalità previste all'andata.
9. La prova si considera conclusa quando sarà fatto scoppiare il palloncino dell'ultimo concorrente.

Regole del Gioco

- È vietato utilizzare le mani per passare il pallone.
- I passaggi dovranno essere effettuati esclusivamente mediante il contatto del pallone con il corpo dei concorrenti.
- I concorrenti dovranno rimanere nella propria posizione durante l'esecuzione dei passaggi, salvo il concorrente incaricato della corsa verso la sedia.

Penalità

In caso di caduta del pallone durante un passaggio:

- il pallone dovrà essere recuperato dal concorrente che ha effettuato il passaggio errato;
- il gioco potrà riprendere solo dal punto in cui si è verificata la caduta;
- verrà applicata una penalità di 5 secondi per ogni caduta del pallone;

- verrà applicata una penalità di 10 secondi per ogni utilizzo volontario delle mani durante il passaggio.

Classifica

La classifica sarà determinata dal tempo totale impiegato per completare la prova, sommato alle eventuali penalità assegnate dagli arbitri. La squadra vincitrice sarà quella che avrà realizzato il minor tempo complessivo.

STAFFETTA COL CUCCHIARI'

Obiettivo del Gioco

Lo scopo del gioco è trasferire il maggior numero possibile di palline da ping-pong da un punto di partenza a una bacinella, utilizzando esclusivamente cucchiari di plastica tenuti in bocca, entro il tempo massimo di 5 minuti. Vince la squadra che, al termine della prova, avrà depositato il maggior numero di palline nell'apposito contenitore.

Composizione delle Squadre

Ogni squadra è composta da 6 partecipanti. La metà dei partecipanti dovrà essere composta da uomini, l'altra metà da donne. Le squadre gareggiano contemporaneamente.

Svolgimento del Gioco

1. I concorrenti si disporranno in fila.
2. Al segnale di partenza, il primo concorrente riceverà una pallina da ping-pong posizionata sul proprio cucchiario di plastica, tenuto esclusivamente in bocca.
3. La pallina dovrà essere trasferita nel cucchiario del concorrente successivo e così via, senza utilizzare le mani.
4. Il passaggio proseguirà fino all'ultimo componente della fila.
5. L'ultimo concorrente, ricevuta la pallina sul proprio cucchiario, correrà fino alla bacinella posta nell'area di arrivo e vi depositerà la pallina sempre con il cucchiario.
6. Successivamente tornerà al punto di partenza posizionandosi all'inizio della fila per consentire il trasferimento della pallina successiva.
7. La squadra dovrà ripetere la procedura cercando di trasferire il maggior numero possibile di palline entro il tempo massimo di 5 minuti.

Regole del Gioco

- Il cucchiario dovrà essere tenuto esclusivamente in bocca per tutta la durata del trasferimento.
- È vietato utilizzare le mani per sostenere il cucchiario o la pallina durante i passaggi.
- Le mani potranno essere utilizzate esclusivamente per recuperare la pallina quando nei trasferimenti la pallina cade a terra.
- Ogni pallina depositata correttamente nella bacinella entro il tempo limite sarà conteggiata come valida.

Penalità

Se durante un passaggio la pallina cade a terra:

- dovrà essere recuperata esclusivamente dal concorrente che ha effettuato il passaggio errato (ossia colui dal quale la pallina è caduta);
- il gioco riprenderà dal punto in cui si è verificata la caduta;
- sarà applicata una penalità di 5 secondi per ogni pallina caduta;
- sarà applicata una penalità di 10 secondi per ogni utilizzo delle mani durante il trasferimento della pallina.

Classifica

Al termine dei 5 minuti verrà conteggiato il numero di palline correttamente depositate nella bacinella.

La classifica sarà determinata secondo l'ordine del numero di palline depositate.

LA COSTRUZIONE DEL QUARTIERE

Obiettivo del Gioco

Lo scopo del gioco è ricomporre, nel minor tempo possibile, il puzzle raffigurante il simbolo del proprio Quartiere. Ogni squadra dovrà recuperare i tasselli del puzzle lungo il percorso e ricostruire correttamente l'immagine su un apposito tabellone. Vince il Quartiere che completerà il puzzle nel minor tempo e senza errori.

Composizione delle Squadre

Ogni squadra è composta da 6 partecipanti. La metà dei partecipanti dovrà essere composta da uomini, l'altra metà da donne. Le squadre gareggiano contemporaneamente.

Svolgimento del Gioco

1. I concorrenti si disporranno in fila dietro la linea di partenza.
2. Al segnale di partenza, il primo concorrente correrà fino al punto in cui sono collocati i tasselli del puzzle.
3. Potrà prelevare un solo tassello.
4. Raggiungerà quindi il tabellone e posizionerà il tassello nel punto che riterrà corretto.
5. Dopo aver collocato il tassello, tornerà alla linea di partenza dando il cambio al compagno successivo.
6. Il secondo concorrente ripeterà la stessa procedura e così via.
7. I concorrenti potranno, oltre a collocare il proprio tassello, spostare o correggere l'eventuale posizione errata dei tasselli precedentemente posizionati, qualora lo ritengano necessario.
8. La prova termina quando tutti i dieci tasselli saranno stati collocati e il puzzle risulterà completo.

Regole del Gioco

- Ogni concorrente può trasportare un solo tassello per volta.
- Non è consentito partire prima che il concorrente precedente abbia oltrepassato completamente la linea di partenza.
- È consentito correggere la posizione dei tasselli già applicati sul tabellone.
- Il puzzle sarà considerato concluso solo quando tutti i tasselli saranno correttamente posizionati.

Penalità

Saranno applicate le seguenti penalità:

- 5 secondi per ogni partenza anticipata;
- se, al termine della prova, il puzzle presenta uno o più tasselli posizionati in modo errato, il tempo continuerà a scorrere fino alla completa correzione dell'immagine.

Classifica

Vincerà il Quartiere che completerà correttamente il puzzle nel minor tempo possibile.

Il tempo finale sarà dato dal tempo impiegato per completare il puzzle, comprensivo delle eventuali penalità.

GIMO IN GIRO PER LA CITTÀ

Obiettivo del Gioco

Lo scopo del gioco è individuare, attraverso degli indizi, 5 luoghi tra vie, piazze, monumenti o altri punti caratteristici della città di Jesi. La squadra che indovina correttamente il maggior numero di luoghi utilizzando il minor numero di indizi possibili sarà dichiarata vincitrice.

Composizione delle Squadre

Ogni squadra è composta da 10 partecipanti. La metà dei partecipanti dovrà essere composta da uomini, l'altra metà da donne. Le squadre gareggiano contemporaneamente.

Svolgimento del Gioco

1. Tutti i Quartieri si posizioneranno dietro la linea di partenza.
2. Sul lato opposto del campo sarà predisposto un punto di raccolta degli indizi.
3. Al segnale di partenza, un concorrente per ogni squadra correrà fino al punto di raccolta per prelevare il primo indizio, uguale per tutti i Quartieri.
4. Il concorrente tornerà dalla propria squadra e consegnerà l'indizio ai compagni.
5. Tutti i componenti del Quartiere potranno confrontarsi e cercare di individuare il luogo descritto.
6. Trascorsi 20 secondi, l'arbitro autorizzerà la partenza di un nuovo concorrente per il ritiro del secondo indizio e così via ogni 20 secondi fino al quinto indizio.
7. Durante la prova sono ammessi esclusivamente il confronto e la collaborazione tra i componenti dello stesso Quartiere.

Regole del Gioco

In qualsiasi momento, a partire dal primo indizio, un Quartiere, che ritenga di aver individuato la risposta, potrà tentare la soluzione.

Un concorrente dovrà:

- scrivere su un apposito foglietto il nome del luogo, della via o del monumento individuato;
- consegnare il foglietto all'arbitro.

Le risposte comunicate verbalmente non saranno considerate valide.

Classifica

Per ciascun luogo sarà stilata una classifica in base a chi avrà indovinato correttamente il luogo con il minor numero di indizi.

Vincerà il gioco il Quartiere che avrà totalizzato più punti al termine dei 5 luoghi da indovinare.

LA CORSA COL SACCO

Obiettivo del Gioco

Completare una staffetta a squadre, con 6 partecipanti ciascuno, saltando in un sacco su un percorso prestabilito. Vince la squadra che completa il percorso con tutti e 6 i membri nel minor tempo possibile.

Composizione delle Squadre

Ogni squadra è composta da 6 partecipanti. La metà dei partecipanti dovrà essere composta da uomini, l'altra metà da donne. Le squadre gareggiano contemporaneamente.

Svolgimento del Gioco

1. Il primo partecipante di ciascuna squadra parte dal punto di partenza, all'interno del sacco, tenendolo con entrambe le mani. Deve saltare fino all'area di passaggio.

2. Arrivato al traguardo del proprio tratto, passa il sacco al compagno successivo, che, a sua volta, entra nel sacco e parte.
3. Questa sequenza si ripete fino al sesto partecipante, che completa l'ultimo tratto fino al traguardo finale.

Regole del Gioco

- Il partecipante può entrare nel sacco solo dopo che il compagno lo ha completamente lasciato.
- Il sacco non può essere lanciato: deve essere passato a mano o appoggiato per terra.
- Il partecipante deve saltare per tutto il tragitto.
- Non è ammesso camminare, correre o trascinare il sacco.

'L PADELLO' DE LO STAGNARO

Obiettivo del Gioco

Riempire il più possibile con acqua una bottiglia in 5 minuti, utilizzando una padella per attingere acqua da una bacinella e dei bicchieri di plastica per versarla nella bottiglia. Vince la squadra che, al termine del tempo, ha raccolto più acqua nella propria bottiglia.

Composizione delle Squadre

Ogni squadra è composta da 6 partecipanti. La metà dei partecipanti dovrà essere composta da uomini, l'altra metà da donne. Le squadre gareggiano contemporaneamente.

Svolgimento del Gioco

1. Tre giocatori si posizionano nell'area dove si trovano la padella e la bacinella piena d'acqua, gli altri tre giocatori si posizionano nell'area dove sono presenti il bicchiere di plastica e la bottiglia da riempire.
2. Al via, uno dei giocatori con la padella attinge l'acqua dalla bacinella e corre fino all'area denominata di scambio, in cui sarà presente anche il giocatore munito di bicchiere, che, al via, è partito dalla sua area e si è diretto verso l'area di scambio.
3. A questo punto, il giocatore con la padella versa l'acqua nel bicchiere del suo compagno.
4. Appena versata l'acqua, il giocatore con la padella ritorna nella sua area e passa la padella al suo compagno, che ripeterà la stessa azione, mentre il giocatore con il bicchiere ritorna nella sua area e versa l'acqua all'interno della bottiglia.
5. Appena terminato di versare l'acqua, il giocatore passa il bicchiere al suo compagno, che riparte per andare nell'area di scambio.
6. Si ripeterà il suddetto processo a ciclo continuo per 5 minuti fino al segnale di stop.

Regole del Gioco

- La padella non può essere portata fino alla bottiglia: l'acqua va necessariamente passata al bicchiere.
- La bottiglia deve restare nel punto indicato per tutta la durata del gioco.
- Nessun rabbocco della bacinella è consentito.

Classifica

Vince la squadra che, al termine del tempo, ha raccolto più acqua nella propria bottiglia.