



Arcidiocesi di FERMO, Vicaria Valdaso



Provincia di FERMO

CONCORSO “Diocesi Senza Frontiere”

Regolamento

In occasione della GMG 2012 si indice una sfida tra vicarie dal nome “Diocesi senza frontiere” rivolta a tutti i giovani che vogliono cimentarsi in giochi di squadra quali corse, staffette ecc... così da mettere alla prova le proprie abilità.

Composizione squadre

- 1) Ogni squadra deve essere composta da 10 elementi di età compresa tra i 14 anni (nati nel 1998) e i 22 anni (nati nel 1987).
- 2) Ogni squadra deve essere composta da almeno 4 ragazze.
- 3) Ogni squadra rappresenta una vicaria e deve essere preferibilmente composta da persone provenienti da parrocchie diverse all'interno della stessa vicaria.

Modalità di iscrizione

Per partecipare al concorso si deve compilare l'apposito modulo riportato in allegato ed inviarlo **ENTRO il 15 Dicembre 2011** tramite posta elettronica al seguente indirizzo: **concorsimgfermo@gmail.com**

Eventuali proroghe di scadenza verranno riportate sul sito **www.giovanivaldaso.it**

E' necessario inoltre riportare come oggetto dell'e-mail la seguente dicitura: DIOCESI SENZA FRONTIERE.

Nel modulo di partecipazione si devono indicare le seguenti informazioni:

- 1) - il nome della squadra;
- 2) - i componenti della squadra;
- 3) - il responsabile della squadra, il quale deve avere almeno 18 anni ma non deve necessariamente essere un membro della stessa.

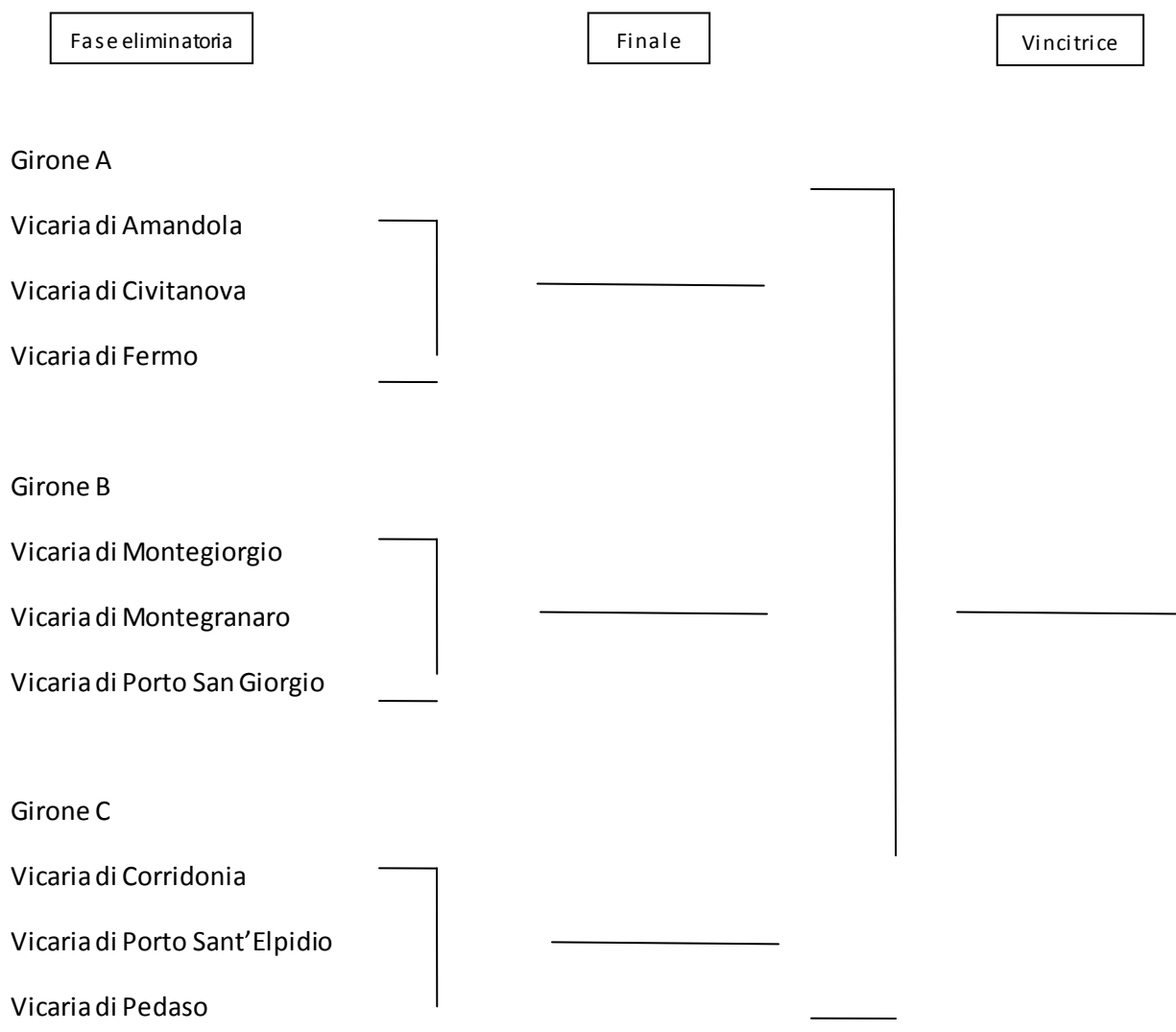
Si richiede inoltre che il giorno in cui si svolgeranno le gare ciascun giocatore presenti un documento di riconoscimento.

Modalità di svolgimento dei giochi

Le squadre si affronteranno in una prima fase eliminatoria che prevede tre gironi.

Le vincitrici di ogni girone si affronteranno nella finale.

Tabellone gironi:



I giochi della fase eliminatoria e le loro regole sono riportati in coda, mentre i giochi e le regole della finale saranno resi noti solo a conclusione della fase eliminatoria.

Il luogo e le date in cui si svolgeranno le sfide e tutte le ulteriori informazioni di carattere organizzativo relative allo svolgimento del concorso "Diocesi senza Frontiere", verranno comunicati in seguito ai responsabili delle squadre partecipanti. Orientativamente gli incontri si terranno di sabato pomeriggio dalle 16:30 fino alle 20:30 circa.

GIOCHI

I giochi previsti sono i seguenti:

ABBATTI IL MURO

Una costruzione fatta di barattoli colorati è posta al centro del campo. I barattoli riporteranno i colori delle vicarie in gioco.

Si disporranno le squadre a 120° l'una dall'altra, in modo tale che siano equamente distribuite rispetto alla costruzione di barattoli. Ogni squadra avrà a disposizione un cestino di palline con cui abbattere la costruzione, facendo attenzione ad abbattere quanti più barattoli possibile del proprio colore.

CORSA CON I SACCHI

Le squadre al completo saranno chiamate a giocare. Metà squadra sarà disposta a un lato del campo e l'altra metà si disporrà sul lato opposto. Ogni squadra sarà dotata di un sacco di iuta. La staffetta prevede che i giocatori percorrano la distanza tra i due gruppi saltando, avendo però le gambe infilate nel sacco di iuta che fungerà da testimone e che quindi sarà passato da un concorrente all'altro.

TRAMPOLIERI

Sei giocatori saranno coinvolti in questo gioco. Due coppie sono disposte a un lato del campo e una coppia sta all'altro capo del campo. In ogni coppia i due concorrenti si dispongono uno di fronte all'altro; ambedue sollevano, allungandola davanti a sé, una gamba (entrambi la destra o la sinistra) e sostengono quella del proprio compagno trattenendola con una mano in un punto qualsiasi purché tra ginocchio e piede.

Al VIA, mantenendo questa posizione, devono andare verso la linea di fondo dove dovranno, con le mani libere, far scoppiare un palloncino. Dovranno quindi ritornare alla partenza, girare attorno ad un birillo (senza farlo cadere pena lo STOP per la squadra) e ritornare ancora verso la linea di fondo dove c'è un secondo palloncino da scoppiare.

Fatto questo dovranno tornare alla linea di partenza: a quel punto può partire la seconda coppia che farà lo stesso giro e poi la terza.

La posizione iniziale deve essere mantenuta durante tutto il gioco. Se una squadra ostacola un'altra viene squalificata, e la squadra danneggiata ripete il gioco immediatamente dopo.

La classifica finale terrà conto del tempo impiegato a completare l'intero percorso e, nel caso di squalifica, del numero di palloncini correttamente scoppiati.

OCCHIO AL CANESTRO

Al "VIA" il primo concorrente si avvia verso un recipiente contenente mele cotte e ne trasporta una alla volta (facendo dunque la spola per tutta la durata del gioco) al secondo concorrente.

Questi è bendato e rimane sempre fermo nella sua postazione: quando il suo compagno gli porta una mela la deve lanciare verso il terzo concorrente, che dovrà cercare di recuperarla al volo entro un sacco di plastica che ha legato in vita.

Il sacco va tenuto aperto con entrambe le mani e il concorrente può dare indicazioni al suo lanciatore su

come regolare il tiro.

A terra è segnata una linea che il concorrente con il sacco non potrà mai superare.

PESCA MIRACOLOSA

In un campo circolare sono racchiusi in ordine sparso alcuni componenti delle tre squadre legati, bendati e in piedi. Fuori dal campo ci sono i pescatori di ogni squadra (1 per ogni squadra) muniti di una lunga canna da pesca che termina ad una estremità con un cappio.

I pescatori dovranno pescare i componenti della propria squadra accalappiandoli e guidandoli a bordo campo, dove si trova un altro compagno di squadra che li raccoglie a salame e li mette nella cesta.

Vince chi pesca più componenti della propria squadra nel tempo stabilito.

UOVA SAPONATE

In un campo circolare saponato si trova 1 giocatore per ogni squadra. In mezzo al campo ci sono 2 cassette: in una si trovano delle uova e nell'altra non c'è niente.

I giocatori al centro del campo sono legati tra loro con un elastico. Essi devono prendere dalla cassetta un uovo del colore della propria squadra e devono riuscire a portarlo al compagno a bordo campo, il quale lo prende e lo deve tirare dentro la cassetta vuota a centro campo.

Scopo del gioco è far arrivare quante più uova possibile nella cassetta a centro campo nel tempo stabilito.

Il presente bando di concorso con allegato il modulo d'iscrizione sono consultabili e scaricabili dal sito **www.giovanivaldaso.it**

Per informazioni e chiarimenti:

Stefania – 340 5582936

Laura – 333 9771925

email - concorsimgfermo@gmail.com (specificare nell'oggetto: DIOCESI SENZA FRONTIERE)

sito - <http://www.giovanivaldaso.it>



MODULO DI ISCRIZIONE

Vicaria di:

Tel (del referente):

Nome squadra:

Email (del referente):

	NOME E COGNOME	DATA E LUOGO DI NASCITA	INDIRIZZO	CODICE FISCALE	PARROCCHIA
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
Referente					

I dati comunicati, ai sensi dell'art.13 del D.Lgs. n. 196/2003, saranno trattati esclusivamente per uso interno e fini assicurativi, nel rispetto di tale normativa.