

***COMUNE DI
BORGO TICINO***

***PAESINGIOCO
19 GIUGNO 2022***

(In caso di maltempo il 26 Giugno 2022)

***Borgo Ticino
Agrate Conturbia
Bellinzago
Cavaglio D'Agogna
Mezzomerico
Momo
Romagnano Sesia
Comignago
Varallo Pombia***

PROGRAMMA

Ore 10.00 Ritrovo di tutti i partecipanti in Piazza Roma (sotto la Chiesa) per la presentazione dei Comuni

Ore 10.30 Partenza da Piazza Martiri, per le vie del paese, del Corteo dei partecipanti preceduto dalla Banda Musicale e dal Carro di Paesi in Gioco. L'arrivo del Corteo è previsto in Piazza Roma

Ore 11.00 Benvenuto del Sindaco e aperitivo tra gli stand

Ore 12.00 Pranzo presso Oratorio

Ore 13.45 Ritrovo agli stand in Piazza Roma

Ore 14.00 INIZIO GIOCHI

	ORARIO	GIOCO	GIOCATORI	POSTAZIONE
1	Ore 14.00	Torneo di Briscola	2 giocatori Da 40 anni	Vicino Bar Madonnina Ang. Via Orgoglia
2	Ore 14.00	Torneo di Scopa	2 giocatori Da 40 anni	Vicino Bar Cin Cin Via Vittorio Emanuele
3	Ore 14.00	Torneo di "Uno"	1 giocatore Da 6 a 10 anni	Vicino Bar Centrale P.zza Martiri
4	Ore 14.00	Torneo di Calcio Balilla	2 giocatori Età libera	Vicino Bar La Piazzetta P.zza Roma
5	Ore 14.10	Tutti Brilli	1 uomo + 1 donna Da 18 anni	P.zza Martiri
6	Ore 14.30	Corsa delle Pignatte	2 uomini + 1 donna Da 18 anni	P.zza Martiri
7	Ore 15.30	Spaghetтата in compagnia	1 giocatore Da 18 anni	Oratorio
8	Ore 16.00	Bimbi in piscina	Da 4 a 10 Bambini Da 6 a 10 anni	Oratorio
9	Ore 16.30	La Fontana	2 giocatori 1 + 18 anni 1 – 18 anni	Oratorio
10	Ore 17.00	Le Rotoballe	5 giocatori Da 18 anni	Da Via Vitt. Emanuele (al semaforo)
11	Ore 18.00	Talpagol	3 giocatori Da 15 anni	Bar L'Arena Parco del Volontariato
	Ore 18.30	PREMIAZIONI		Arena Parco del Volontariato

1° GIOCO

TORNEO DI BRISCOLA

PARTECIPANTI: 1 COPPIA

ETA': DAI 40 ANNI

LUOGO: Vicino Bar Madonnina – Via Vitt. Emanuele – h. 14.00

Ogni sfida si svolgerà al meglio di 3 partite all'interno di 3 triangolari estratti a sorte tra le squadre, i primi di ciascuno dei triangolari formeranno a loro volta un nuovo triangolare per determinare il 1°, 2° e 3°; i secondi a loro volta formeranno il triangolare per 4°, 5° e 6°; i terzi lo formeranno per 7°, 8° e 9°. Nel momento in cui una delle due coppie abbia raggiunto le due partite vinte, la successiva non sarà disputata.

Si gioca tradizionalmente con un mazzo di 40 carte milanesi.

Estraendo una carta a testa, colui che avrà in mano la carta inferiore, sarà il primo mazziere. Il mazziere distribuisce le carte dopo averle ben mischiate e obbligando il terzo di mano a tagliare il mazzo (senza contare le carte). E' proibito alzarne solo una.

Le carte vanno distribuite in senso antiorario.

I punti disponibili per ogni gioco sono in totale 120, vince chi ne realizza almeno 61, se i punti sono 60 per entrambi, la partita risulterà pari. I valori di presa sono nell'ordine decrescente: Asso, 3, Re, Donna, Fante, 7, 6, 5, 4 e 2.

Vige l'obbligo di NON SCAMBIARSI LE CARTE E DI NON PARLARE tra i giocatori della stessa squadra.

Nell'ultima mano è possibile prendere visione delle carte del proprio compagno di squadra.

Verrà stilata una classifica in base al posizionamento all'interno del torneo e di conseguenza verrà aggiornata la classifica generale.



2° GIOCO

TORNEO DI SCOPA D'ASSE

PARTECIPANTI: 1 COPPIA

ETA': DAI 40 ANNI

LUOGO: Vicino Bar La Piazzetta – P.zza Roma - h. 14.00

Ogni sfida si svolgerà su 4 mani e vincerà la coppia che avrà accumulato il punteggio più alto.

Si formeranno 3 triangolari estratti a sorte tra le squadre, i primi di ciascuno dei triangolari formeranno a loro volta un nuovo triangolare per determinare il 1°, 2° e 3°; i secondi a loro volta formeranno il triangolare per 4°, 5° e 6°; i terzi lo formeranno per 7°, 8° e 9°. Nel momento in cui una delle due coppie abbia raggiunto le due partite vinte, la successiva non sarà disputata.

Estraendo una carta a testa, colui che avrà in mano la carta inferiore, sarà il primo mazziere. Il mazziere distribuisce le carte dopo averle ben mischiate e obbligando il terzo di mano a tagliare il mazzo (senza contare le carte). E' proibito alzarne solo una.

Le carte vanno distribuite in senso antiorario (3 carte a testa e 4 in tavola).

PUNTEGGI

Scopa: Ogni scopa effettuata durante la mano vale un punto

Carte: La coppia che ha preso più carte ottiene un punto.

Denari: La coppia che ha preso più carte del seme di denari (quadri) ottiene un punto.

Primiera: La coppia che vince la Primiera ottiene un punto. La Primiera si calcola verificando quale coppia ha il maggior numero di sette e, nel caso di parità, il maggior numero di sei. In caso di parità il punto non viene assegnato.

Sette Bello: La coppia che ha preso il sette di denari (quadri) ottiene un punto

Napola: La coppia che ottiene la Napola guadagna tanti punti quante sono le sue carte in scala, partendo dall'asse di denari (quadri) e avanzando in modo crescente (con le carte di quadri) fino a che la scala non si interrompe. La Napola però non si realizza se la coppia non ottiene almeno l'asso, il due e il tre di quadri. La scala di denari dall'Asse al Re assegna 10 punti ma non la partita.

3° GIOCO

TORNEO DI UNO



PARTECIPANTI: 1 GIOCATORE

ETA': DA 6 A 10 ANNI

LUOGO: Vicino Bar Centrale – P.zza Martiri - h. 14.00

Ogni sfida si svolgerà in unica partita di 9 giocatori con eliminazione diretta.

Ogni giocatore pesca a caso una carta dallo 0 al 9, chi ha la carta col valore più alto diventa mazziere. Compito del mazziere è di mescolare le carte e distribuire, una alla volta, 7 carte ad ogni giocatore. Chi è alla sinistra del mazziere inizia il gioco.

Nel caso termini il mazzo da cui pescare, prima che qualcuno sia riuscito a chiudere, si prendono le carte già scartate (lasciando però sul tavolo l'ultima carta scartata per continuare il gioco), e si mescolano per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

Vince chi scarta per primo tutte le proprie carte, cioè rimane senza carte in mano.

Carte Speciali:

Le carte speciali sono contraddistinte dal colore e da un simbolo. E' possibile scartare una di queste carte se il suo colore o il suo simbolo corrispondono al colore o al simbolo dell'ultima carta scartata.

"Pesca +2": se viene scartata questa carta, il giocatore successivo deve pescare 2 carte e saltare il turno di gioco.

"Cambia giro": quando viene scartata questa carta, l'ordine di gioco viene invertito. Si prosegue cioè il gioco in senso antiorario. Se in seguito viene giocata una altra carta "CAMBIO", si riprende a giocare in senso orario come all'inizio, e così via.

"Salta il turno": quando viene scartata questa carta, il giocatore successivo salta il turno.

"Jolly": queste carte possono essere scartate quando si vuole, indipendentemente dall'ultima carta scartata. La carta "JOLLY" vale per il colore che si dichiara al momento di scartare. Il giocatore successivo dovrà giocare tenendo conto del colore dichiarato.

"Jolly+4": con questa carta si obbliga il giocatore successivo a pescare 4 carte e a saltare un turno. Questa carta, diversamente dal JOLLY, può essere giocata SOLO se non si ha in mano nessuna carta del colore dell'ultima carta scartata.



4° GIOCO

TORNEO DI "CALCIO BALILLA"

PARTECIPANTI: 2 GIOCATORI

ETA': LIBERO

LUOGO: Vicino Bar Cin Cin – Via Vitt. Emanuele - h. 14.00

Girone all'italiana con un totale di 9 partite per ogni squadra

Punteggio partita: al 6 o due gol di scarto se 5 a 5

Valgono le regole base del biliardino

Verrà stilata una classifica relativa alla prova

Per l'assegnazione dei punteggi in classifica generale vale la tabella standard

5° GIOCO

"TUTTI BRILLI"



PARTECIPANTI: 2 GIOCATORI (1 UOMO + 1 DONNA) legati tra loro per una caviglia

ETA': DA 18 ANNI

LUOGO: P.zza Martiri - h. 14.10

Il gioco si svolge in un'unica manche dalle 9 squadre

Ci saranno 9 damigiane posizionate su un lato del campo di gioco, una per ogni squadra, riempite tutte con la stessa quantità di vino.

Ogni concorrente avrà a disposizione una canna di gomma con la quale travasare il vino della damigiana in una bottiglia di plastica da ½ litro fornita dall'organizzazione.

La bottiglia dovrà essere poi svuotata in un contenitore di raccolta posto a qualche metro di distanza.

Ogni singolo concorrente dovrà portare sempre con sé la propria canna di travaso durante tutto il gioco, estraendola quindi dalla damigiana ogni volta che si sposterà per svuotare la bottiglietta.

Vince la squadra che, nel tempo prefissato di 5 minuti, riesce a travasare la maggior quantità di vino. La valutazione avverrà pesando i contenitori.

Il gioco inizierà con i concorrenti posti a fianco del contenitore di raccolta e con la canna di aspirazione in mano.

6° GIOCO

"COSA DELLE PIGNATTE"

PARTECIPANTI: 3 GIOCATORI (2 UOMINI + 1 DONNA)

ETA': DA 18 ANNI

LUOGO: P.zza Martiri - h. 14.30

Le partenze saranno cadenzate ogni 2 minuti.

I primi due giocatori partiranno dietro la linea di partenza con la carriola già alzata, impugnando la carriola ognuno da un manico. Al via la donna dovrà caricare 2 pignatte sulla carriola e tutti e tre dovranno correre fino al punto di sosta.

Al punto di sosta gli uomini lasceranno la carriola e la donna dovrà caricare altre 2 pignatte posizionandole sopra quelle caricate precedentemente.

Gli uomini riprenderanno ciascuno il proprio manico della carriola e tutti e tre insieme correranno fino al traguardo (P.zza Martiri)

E' obbligatorio utilizzare un solo braccio a concorrente per spingere la carriola, rimanendo all'esterno.

La mano libera di ogni uomo non può essere usata, così come la donna non può né aiutare né tenere il contenuto della carriola.

Vince chi completa il percorso nel minor tempo possibile. Per ogni pignatta caduta (che dovrà essere recuperata anche se rotta) al di fuori della carriola verranno dati 30 secondi di penalità

Per ogni pignatta non recuperata **ulteriore** penalità di 1 minuto

L'ordine di gioco sarà deciso tramite sorteggio





7° GIOCO

“SPAGHETTATA IN COMPAGNIA”

PARTECIPANTI: 1 GIOCATORE

ETA': DA 18 ANNI

LUOGO: Oratorio - h. 15.30

Ogni giocatore avrà a disposizione 1 piatto di spaghetti (tutti i piatti avranno lo stesso peso di 200g cotti) da divorare nel minor tempo possibile con le mani dietro alla schiena.

Ad ogni squadra verrà assegnato un numero secondo ordine alfabetico.

Il giudice assegnato, per stabilire l'ordine di classifica, alzerà il braccio destro e dirà a gran voce il numero della squadra che ha portato a termine il proprio piatto di pasta. Il piatto e la bocca devono essere completamente vuoti.

In caso di parità verrà assegnato un punteggio pari, in base alla posizione di classifica nella tabella standard.

8° GIOCO

"BIMBI IN PISCINA"



- **PARTECIPANTI: DA 4 A 10 BAMBINI**
- **ETA': DA 6 a 10 ANNI**
- **LUOGO: Oratorio - h. 16.00**

Il gioco si svolge in un'unica da 9 squadre, divise su due piscine riempite di acqua e palline di polistirolo.

I bambini parteciperanno a coppie e dovranno correre sino alla piscina mantenendosi entrambi dentro un unico hula-hop. Dovranno entrare in piscina, e, mantenendo l'hula-hop con una mano a testa, cercare un ortaggio o frutto ciascuno e riportarlo alla base di partenza sempre muovendosi a coppie all'interno dell'hula-hop.

Gli ortaggi e i frutti avranno un diverso punteggio in base alla loro dimensione, il punteggio sarà indicato su ogni singolo frutto/ortaggio

Il gioco si svolge in un'unica manche e avrà una durata di 5 minuti.

La divisione delle squadre per piscina sarà deciso tramite sorteggio.

9° GIOCO

"LA FONTANA"

- **PARTECIPANTI: 2 GIOCATORI**
- **ETA': 1 GIOCATORE MAGGIORENNE NELLA PISCINA + 1 GIOCATORE MINORENNE AL DI FUORI**
- **LUOGO: Oratorio - h. 16.30**

Gareggiano 9 giocatori contemporaneamente divisi su due piscine

I 5 o 4 giocatori designati verranno posti in piedi, di schiena e legati fra di loro, in cerchio al centro di ogni piscina con un secchio in testa; il secchio dovrà essere tenuto fermo sulla testa con entrambe le mani. Gli altri giocatori saranno posti intorno alla piscina ad ugual distanza e con dei bicchieri di carta dovranno tirare l'acqua per riempire il secchio del proprio compagno. **Vince la squadra che raccoglie la maggior quantità di acqua nel secchio.**

In caso di caduta del secchio, la squadra verrà eliminata e non avrà diritto ad alcun punteggio in classifica.
La valutazione avverrà pesando i contenitori

Il gioco si svolgerà in un'unica manche e avrà una durata di 5 minuti.

La divisione delle squadre sarà la stessa sorteggiata con il gioco Bimbi in Piscina



10° GIOCO

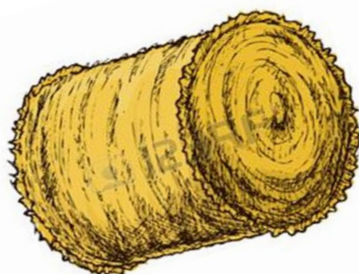
"LE ROTOBALLE"

- **PARTECIPANTI: 5 GIOCATORI**
- **ETA': DA 18 ANNI**
- **LUOGO: da Via Vitt. Emanuele (semaforo) a Parco del Volontariato (Arena) –
h. 17.00**

Le squadre partiranno singolarmente con partenza ogni 120 secondi di distanza una dall'altra e dovranno spingere la rotoballa fornita dall'organizzazione lungo il percorso segnalato con partenza da Via Vitt. Emanuele (al semaforo) e arrivo all'Arena, girando intorno al Parco del Volontariato e con traguardo all'interno del parco.

Vince la squadra che percorre il giro completo nel minor tempo e il gioco terminerà quando la rotoballa e tutti i componenti supereranno la linea di traguardo.

L'ordine di partenza sarà deciso tramite sorteggio - la palla da utilizzare verrà sorteggiata poco prima della partenza





11° GIOCO

"TALPAGOL"

- **PARTECIPANTI: 1 GIOCATORE + 1 ACCOMPAGNATORE + 1 SUGGERITORE**
- **ETA': DA 15 ANNI**
- **LUOGO: Parco del Volontariato (Arena) - h. 18.00**

Il gioco si svolge su 2 manche da 5 squadre.

Ogni squadra nominerà 1 rigorista, 1 accompagnatore e 1 suggeritore.

I rigoristi partiranno bendati al centro campo dando le spalle al pubblico e, tenendosi per mano, formeranno un cerchio. Al primo fischio di un giudice, i giocatori dovranno fare un girotondo fino al suono del secondo fischio.

A quel punto si fermeranno, entreranno in campo gli accompagnatori che consegneranno ad ognuno la propria palla in mano e poi usciranno (senza parlare né spostare di posizione il rigorista)

Al VIA del giudice (da questo momento parte il tempo) ogni suggeritore dovrà dirigere il proprio compagno verso una delle due porte fino all'area di tiro segnalata sul campo.

Quando il rigorista sarà nell'area di tiro potrà posizionare la palla a terra e tirare verso la porta per fare gol.

Il suggeritore potrà decidere di dirigere il giocatore in una o nell'altra porta e saranno quindi validi i gol segnati in tutte e due le porte.

La posizione dell'accompagnatore e del suggeritore è fuori dal campo e potranno muoversi lungo la linea esterna, avanti e indietro, per seguire il gioco del proprio compagno.

Ogni palla verrà contrassegnata dall'organizzazione per distinguere chiaramente le squadre.

Ad ogni gol l'accompagnatore potrà entrare in campo e posizionare la palla in mano al rigorista e portarlo in centro campo, in modo che possa così riprovare a tirare, fino all'esaurimento del tempo.

Saranno validi solo i gol tirati dall'area di tiro.

Vince il gioco la squadra che nel tempo massimo di 5 minuti farà più punti:

gol: 10 punti

pali e traversa: 5 punti

L'ordine di gioco sarà deciso tramite sorteggio.

REGOLE GENERALI:

- Partecipano ai giochi una squadra per ogni comune iscritto, con un numero di concorrenti adeguato a coprire le necessità per i vari giochi.
- Ogni comune dovrà fornire un giudice munito di cronometro
- Per ogni singolo gioco, qualora una squadra non potesse partecipare per la mancanza di giocatori nella fascia di età stabilita, si vedrà assegnare 0 (zero) punti per la prova saltata.
- Per ogni gioco sarà stilata una classifica ordinata dal 1° al 9° posto, secondo i punteggi definiti da tabella standard.
- Il punteggio ottenuto in ciascuna competizione verrà annotato su un tabellone generale, che con la sommatoria finale dei punteggi, permetterà di decretare la squadra vincitrice.
- In caso di parità nelle singole prove, verrà assegnato alle squadre ex equo, lo stesso punteggio e la posizione successiva in classifica rimarrà libera e non utilizzabile (es. due squadre prime a pari merito, la seguente si classifica al terzo posto con il punteggio assegnato al terzo posto).
- Ogni squadra ha la possibilità di giocare un Jolly che permetterà di raddoppiare il punteggio raggiunto nel gioco per il quale il jolly viene speso.
- Il Jolly deve essere giocato e consegnato ai giudici in busta chiusa prima dell'inizio del primo gioco. Le buste verranno aperte solo alla fine di tutti i giochi.
- La squadra che non si dovesse presentare in tempo utile per lo svolgimento del singolo gioco, secondo l'ordine prestabilito, salterà il gioco e si vedrà assegnare 0 (zero) punti per la prova saltata.

PUNTEGGI IN CLASSIFICA

CLASSIFICA GIOCO	PUNTEGGIO
1°	15
2°	12
3°	9
4°	7
5°	6
6°	5
7°	4
8°	3
9°	2