

HAPPY SENZA FRONTIERE 2018 REGOLAMENTO GENERALE

1. LE SQUADRE

Ogni squadra è composta da tutte le classi di ogni sezione.

Ad ogni squadra/sezione è abbinato il seguente colore:

Squadra/sezioni A: GIALLO

Squadra/sezioni B: ROSSO

Squadra/sezioni C: VERDE

Squadra/sezioni D: BLU

Squadra/sezioni E: VIOLA

Squadra/sezioni F: ARANCIONE

Squadra/sezioni G: NERO

Squadra/sezioni H: BIANCO

I bambini di ogni squadra dovranno indossare un accessorio e/o un indumento del colore ad essa abbinato.

Ogni classe dovrà nominare un capitano scelto tra gli insegnanti, i rappresentanti di classe o un adulto.

2. LE SPECIALITA'

Tutte le classi che compongono la squadra dovranno mettersi alla prova nelle seguenti specialità:

- a. Happy Run Mat
- b. Catena d'acqua
- c. Trissiamo
- d. Palline in pista
- e. Il bruco mela

Sarà cura del capitano scegliere quali bambini della classe far partecipare ad ogni specialità secondo le attitudini o le preferenze del bambino stesso.

Secondo le specifiche regole previste per quella determinata specialità, il punteggio totalizzato al completamento di ogni prova sarà registrato dall'arbitro designato.

3. AREA DI GIOCO

L'area di gioco sarà allestita all'interno del campo Lolli adiacente l'area di via Brunatti.

All'interno dell'area di gioco saranno allestite tante postazioni quante sono le specialità in cui le squadre si dovranno mettere alla prova.

In caso di maltempo le postazioni saranno allestite in idonea area al chiuso e potranno essere riveste le modalità di gioco in base alle effettive disponibilità di spazio.

4. ACCESSO AI GIOCHI

Tutte le classi potranno accedere all'area di gioco **autonomamente dalle ore 15 alle ore 17.00 di domenica 3 giugno 2018**. Prima di iniziare i giochi il capitano dovrà ritirare al tavolo del check-in la scheda di partecipazione sulla quale gli arbitri annoteranno i punteggi che la classe farà registrare in ogni specialità. Il capitano al completamento di tutte le specialità riconsegnerà (tassativamente entro l'orario di chiusura dei giochi) la scheda con i punteggi registrati al tavolo del check-out per l'annotazione sul tabellone generale.

5. **CLASSIFICA**

La somma dei punteggi di ogni specialità, che ogni squadra farà registrare sul tabellone generale, formerà il punteggio complessivo di squadra che sarà preso a riferimento per la classifica dei giochi.

6. **VINCITORE**

La squadra che avrà totalizzato il maggior punteggio complessivo vincerà i giochi e si aggiudicherà il premio del vincitore.

7. **PREMIO SPECIALE AL TIFO**

Mentre i compagni di classe saranno impegnati nelle prove a loro assegnate dal capitano, gli altri potranno incitarli con i metodi più disparati e folcloristici.

Una giuria itinerante valuterà la tifoseria più espressiva e divertente a cui verrà assegnato un premio speciale.

8. **ALLEGATI REGOLAMENTI**

- a. Happy Run Mat
- b. Catena d'acqua
- c. Trissiamo
- d. Palline in pista
- e. Il bruco mela

