



GIOCHI 2011

GIOCO N° 1

ATTACCO DAL MARE

*“Cetraro, così come tutti i paesi rivieraschi furono orrendamente devastati. Subirono periodici saccheggi e
finanche deportazioni di uomini e donne.
Si ricorda che la mattina del 04 Agosto 1534, si vide accostare alla marina di Cetraro un'intera flotta di 80
velieri, con uomini armati fino ai denti...”*

Art. 1) Al gioco parteciperanno cinque (5) concorrenti, di cui due (2) di sesso femminile.
Le concorrenti di sesso femminile saranno vestite da contadine (gonna con elastico camicetta e foulard come copricapo), mentre i concorrenti maschi saranno in costume da bagno con scarpe da piscina o con calzini o scalzi.

Art. 2) Al via dell'arbitro le due concorrenti, con in mano un cesto, andranno a posizionarsi in un'area ben delimitata, posta a circa dodici (12) metri dalla linea di partenza, e dovranno raccogliere degli ortaggi che dovranno mettere nei cesti.

Gli altri tre (3) concorrenti, prenderanno un canotto posto sulla linea di partenza e dopo aver percorso circa dieci (10) metri raggiungeranno uno dei lati corti della piscina (postazione A) e si tufferanno nella stessa. L'entrata in piscina dovrà avvenire dopo aver oltrepassato la linea di demarcazione di entrata. Mentre due (2) dei concorrenti raggiungeranno a nuoto la parte opposta della piscina (postazione B) il terzo dovrà salire sul canotto e dovrà attraversare la piscina.

Il canotto potrà essere preso da uno da due o da tutti e tre i concorrenti. I giocatori potranno aiutarsi fra di loro nell'attraversare la piscina

Art. 3) Una volta usciti dall'acqua due (2) dei concorrente andranno a rapire le contadine e le porteranno nell'area d'arrivo, distante circa dieci (10) metri; il terzo concorrente dovrà rubare otto (8) oggetti (4 calici, 2 cucchiari, 2 brocche) di valore, posti su un tavolo che si troverà a circa otto (8) metri dal bordo della piscina, metterli in un sacco che troverà sul tavolo e raggiungere, con il sacco contenente gli 8 oggetti, l'area d'arrivo.

Art. 4) L'ultimo dei concorrenti che arriverà nell'area d'arrivo suonerà la campanella di fine gara, posta nell'angolo sinistro dell'area stessa.

Art. 5) Le contadine una volta rapite, senza cesto, non potranno mettere, se non quando avranno raggiunto l'area d'arrivo, i piedi per terra, in caso contrario il Rione sarà penalizzato di dieci (10) secondi ogni qualvolta ciò accadrà.

Art. 6) Se al terzo concorrente durante il percorso cadrà il sacco o cadranno oggetti dal sacco lo/i potrà raccogliere e potrà continuare il gioco

Art. 7) Tempo massimo della prova quattro (4) minuti. Se i concorrenti non effettueranno il gioco come da regolamento il Rione sarà squalificato per quel gioco

Art. 8) La graduatoria sarà stilata in base al tempo impiegato.

GIOCO N°2

LA BEFFA DEL MONACO ASTUTO

“Il custode delle chiavi di Cetraro, che aprivano le tre porte storiche (Porta i mari, Porta i vasciu e Porta i supra) era solito, di notte, per paura che qualcuno potesse rubarle tenerle nascoste in una vasca con tante altre chiavi simili.

Tre saraceni, venuti a sapere di questa abitudine del custode, travestiti da frati, decidono di rubare le tre chiavi, non sapendo però che oltre a queste ce n'erano altre di varia grandezza. Per farla breve, rubarono tutte le chiavi ma si fece giorno e vennero scoperti dai monaci che a quei tempinon erano affatto “duci i Sali””.

Art. 1) Al gioco parteciperanno tre (3) concorrenti, di cui uno (1) almeno di sesso femminile, vestiti da monaci. Sotto il saio due concorrenti indosseranno la divisa del rione mentre il terzo un costume da bagno e potrà essere scalzo o utilizzare scarpe da piscina

Art. 2) I concorrenti non potranno, per nessun motivo, togliersi il saio durante il gioco, ad eccezione del concorrente che si immergerà nella piscina.

Art. 3) Sul fondo della piscina si troveranno sparse dieci (10) chiavi, le stesse saranno buttate nella piscina, prima della prova, da uno degli arbitri; e tutte dovranno essere raccolte dal concorrente.

Art. 4) Al via dell'arbitro i concorrenti, posizionati sulla linea di partenza posta a circa sei (6) metri dal bordo della piscina, dovranno raggiungere ognuno la loro posizione, per cui il primo concorrente raggiungerà il centro del lato corto della piscina (postazione A) si toglierà il saio, indosserà occhialini o maschera subacquea, che si troveranno su un tavolino, e si tufferà in piscina, senza respiratore, pinne subacquee e quanto altro che possa essere d'aiuto nello svolgimento della prova. Il secondo concorrente si posizionerà in un'area ben delimitata, al di fuori della piscina, posta dalla parte opposta di entrata nella piscina (postazione B), il terzo concorrente si posizionerà vicino ad un tavolino (postazione C), posto a circa quindici (15) metri dalla linea di partenza.

Art. 5) Il primo concorrente una volta immerso dovrà cercare di recuperare, in apnea, tutte le chiavi, tenendole solo in mano, e consegnarle al secondo concorrente che si troverà nella postazione B.

Art. 6) Il primo concorrente potrà immergersi una sola volta, per cui una volta uscito con qualsiasi parte della testa fuori dall'acqua dovrà consegnare le chiavi raccolte fino a quel momento al secondo concorrente. In caso contrario verrà fermato dall'arbitro e la squadra sarà squalificata per quel gioco.

Art. 7) Se durante lo scambio tra il primo concorrente e il secondo uno più chiavi cadranno nella piscina non potranno essere più raccolte. Mentre se cadranno al di fuori della piscina potranno essere raccolte dal secondo concorrente, senza penalità

Art. 8) Il secondo concorrente dopo aver preso le chiavi dal primo concorrente le poggerà su un tavolo, dove saranno posizionati una catena ed un moschettone con cui legherà le chiavi. Una volta legati le chiavi dovrà compiere un percorso lungo circa 9 metri in cui dovrà superare sei (6) pneumatici entrandovi con i piedi dentro ed attraversare un tunnel, posto a circa 1,70 metri dall'ultimo pneumatico, lungo circa tre (3) metri ed alto circa 0,80 metri. Al termine del percorso poggerà le chiavi su un tavolino.

Art. 9) Se al secondo concorrente cadranno le chiavi dal tavolino, o durante il percorso o per l'apertura del moschettone le stesse potranno essere raccolte senza penalità, mentre il Rione subirà una penalizzazione di dieci (10) secondi ogni qualvolta il concorrente non entrerà con i piedi nel pneumatico

Art.10) Il terzo concorrente, una volta che il secondo concorrente poggerà le chiavi Legate sul tavolino le prenderà e dovrà compiere un percorso lungo circa sei (6) metri in cui dovrà saltare due ostacoli alti 60 cm, poggerà le chiavi su un tavolino e dopo averle sganciate dal moschettone le appenderà, una per ogni gancio posto a 1,50 metri da terra e distanti 10 cm l'uno dall'altro, su un pannello.

Art.11) Se il terzo concorrente durante il suo percorso farà cadere uno o più ostacoli la squadra sarà penalizzata di dieci (10) secondi per ogni ostacolo fatto cadere.

Art.12) Il gioco si concluderà quando tutte le chiavi saranno appese al pannello ed il terzo concorrente suonerà una campana posta al lato del pannello.

Art.13) Tempo massimo della prova quattro (4) minuti.

Art.14) La graduatoria sarà stilata in base alle chiavi appese al pannello e a parità di chiavi dal tempo impiegato.

GIOCO N° 3

ALLARME! ALLARME!...CHIUDETE LE PORTE DELLA CITTA'

“I saraceni, erano soliti effettuare gli attacchi alla città di notte , per sfruttare l'effetto sorpresa. Quel dì di primavera non si sa perché decisero di attaccare di giorno. Le sentinelle cetratesi si accorsero subito dell'attacco per cui diedero l'allarme. le guardie civiche si allertarono facendo entrare dalle tre porte della città, i contadini, intendi nei loro lavori quotidiani nei campi.”

Art. 1) Al gioco parteciperanno cinque (5) concorrenti, di cui uno (1) almeno di sesso femminile, vestiti con la divisa del rione tranne uno in costume da bagno, che potrà utilizzare scarpette da piscina.

Art. 2) Prima del via tre (3) concorrenti si posizioneranno fuori dalle tre porte, il quarto concorrente si posizionerà in piscina al centro del lato corto (postazione A), mentre il quinto concorrente si posizionerà dal lato opposto della piscina (postazione B), in una postazione ben delimitata.

Art. 3) Al via dell'arbitro il concorrente in piscina prenderà da un tavolino, posizionato al di fuori della piscina, una delle tre chiavi e, senza respiratore, pinne subacquee e quanto altro che possa essere d'aiuto nello svolgimento della prova, nuotando raggiungerà il lato opposto della piscina e consegnerà la chiave al secondo concorrente (postazione B)

Art. 5) Il secondo concorrente una volta presa dalle mani del primo concorrente la chiave dovrà cercare di aprire una delle tre porte, una volta aperta la porta entrerà il terzo concorrente che andrà a posizionarsi nell'area delimitata al bordo della piscina (postazione B).

Art. 6) Il terzo concorrente dovrà prendere dalle mani del primo concorrente la seconda chiave e con questa dovrà aprire la seconda porta, una volta aperta la porta entrerà il quarto concorrente che compirà lo stesso percorso del secondo concorrente

Art. 7) Dopo che il quarto concorrente avrà aperto la porta entrerà il quinto concorrente che chiuderà tutte le porte a mandata con le chiavi e dopo averle tolte dalla serratura dovrà appoggiarle su un tavolo, che si troverà a circa cinque (5) metri dalla terza porta e dovrà suonare una campana, posta nelle vicinanze del tavolino.

Art 8) Il primo concorrente dopo aver consegnato la chiave al secondo, terzo e quarto concorrente ritornerà, a nuoto, nella propria posizione e senza uscire dalla piscina prenderà le altre chiavi una per volta.

Art. 9) Se durante la gara al primo concorrente cadrà la chiave, o al di fuori della piscina la raccoglierà il capitano non giocatore mentre se la stessa cadrà in piscina, lo stesso la raccoglierà e continuerà il gioco. Se la chiave cadrà, al di fuori della piscina, nello scambio tra il primo concorrente e gli altri concorrenti la stessa sarà recuperata dal concorrente posto fuori dalla piscina che continuerà il gioco, la stessa cosa succederà se la chiave cadrà per terra nel corso della gara

Art.10) Le porte saranno posizionate a semicerchio, a una distanza l'una dall'altra di 6 metri circa e a 5 metri dal gradino più alto della piazza, e ognuna si aprirà con la propria chiave.

Art. 11) I concorrenti una volta aperte le porte dovranno posizionarsi al fianco delle stesse.

Art. 12) Tempo massimo della prova quattro(4) minuti

Art.12) La graduatoria sarà stilata in base al tempo impiegato e alla chiusura regolare delle tre porte

GIOCO N° 4

PAUSA IN CONVENTO (QUANDO IL GATTO NON C'E' I TOPI BALLANO)

“A quei tempi in convento la vita era abbastanza complicata, dalla sveglia mattutina, fino al tramonto del sole i frati erano sempre impegnati nelle preghiere e poi nelle attività lavorative, sempre sotto l’occhio vigile del Priore.

Di tanto in tanto capitava che il Priore, però, si assentava per cui i cari fraticelli si potevano godere un po’ di svago.”

Art. 1) Al gioco parteciperanno due (2) concorrenti, di cui uno (1) almeno di sesso femminile, vestiti da frati. Sotto il saio i due concorrenti indosseranno la divisa.

Art. 2) Al via dell’arbitro il primo concorrente, dovrà prendere un racchettone di plastica da spiaggia e una pallina da ping pong, poste su un tavolo in vicinanza della linea di partenza ed inizierà a palleggiare, palleggiando dovrà compiere un percorso lungo circa dieci (10) metri in cui dovrà superare a slalom cinque (5) aste posti alla distanza di un (1) metro l’uno dall’altra ed alte circa 1,50 metri.

Art. 3) Oltrepassata la linea d’arrivo il primo concorrente passerà, sempre palleggiando con il racchettone, la pallina al secondo concorrente che si troverà in un’area delimitata a circa un metro dalla linea d’arrivo, anch’esso munito di racchettone di plastica da spiaggia, che dovrà far passare, sempre palleggiando, la pallina attraverso 4 cerchi, distanti l’uno dall’altro un (1) metro con un diametro di 25 cm e posti ad un altezza di due (2) metri, fissati ad una corda tesa, lunga circa dieci (10) metri. I cerchi saranno posti longitudinalmente alla corda.

Art. 4) Solo dopo aver completato il percorso e superato la linea d’arrivo, il secondo concorrente suonerà una campanella di fine gioco posta in vicinanza dell’ultimo cerchio.

Art. 5) Se il primo concorrente farà cadere una o più aste il Rione sarà penalizzato di dieci (10) secondi per ogni asta abbattuta e il gioco proseguirà.

Art. 6) Se il secondo concorrente non riuscirà a far passare la pallina nei cerchi potrà riprovare fino a quando non riuscirà nell’intento, sempre rispettando l’ordine di collocazione dei cerchi.

Art. 7) Se a uno dei due concorrenti cadrà la pallina, dovrà essere recuperata dal capitano non giocatore che la consegnerà al concorrente che continuerà il gioco da dove si è interrotto.

Se la pallina nel cadere, non potrà essere recuperata (danneggiata o persa) verrà sostituita con una nuova pallina, posta in una scatola posizionata a metà percorso, che sarà presa dal capitano non giocatore e consegnata al giocatore senza fermare il gioco.

Art. 8) Se durante lo scambio della pallina tra il 1° e il 2° concorrente la pallina cadrà a terra, questa dovrà essere recuperata dal capitano non giocatore e consegnata al secondo giocatore.

Art. 9) I concorrenti, tranne all'inizio alla fine del gioco e nei casi previsti, non potranno mai toccare la pallina con le mani, in caso contrario il Rione sarà penalizzato di dieci (10) secondi ogniqualvolta succederà.

Art.10) Tempo massimo tre (3) minuti

Art.11) La graduatoria sarà stilata in base al tempo impiegato a compiere regolarmente il gioco, in caso contrario si terrà conto dei centri effettuati

GIOCO N° 5

MENTRE IL RE SARACENO STUDIA, L'ESERCITO GIOCA

“Il re saraceno con le sue truppe, da più giorni accampati sulla spiaggia di Cetraro, studiava una strategia per poter assaltare la città, intanto l'esercito occupava il tempo libero giocando.”

Art. 1) Al gioco parteciperanno quattro (4) concorrenti, di cui due (2) di sesso femminile, vestiti da saraceni*

Art. 2) I concorrenti non potranno, per nessun motivo, togliersi il vestito durante il gioco.

Art. 3) Al via dell'arbitro il primo concorrente, dovrà percorrere un tragitto di circa dieci (10) metri, utilizzando 3 pedane in legno (lati 15 x 25 x10), con manici ai lati.

Le tre pedane saranno disposte a terra vicino alla linea di partenza ed il primo concorrente dovrà percorrere il tragitto salendo sulle pedane ed utilizzandole tutte e tre.

Art. 4) Dopo che il primo concorrente avrà oltrepassato la linea d'arrivo con tutte e tre le pedane, partirà il secondo concorrente che farà il tragitto inverso adoperando sempre le tre pedane.

Il secondo concorrente non potrà toccare le pedane se non dopo che il primo concorrente avrà oltrepassato la linea d'arrivo. In caso contrario il Rione sarà penalizzato di dieci (10) secondi

Art. 5) La gara, per i due concorrenti, si concluderà nel momento che il secondo concorrente avrà oltrepassato, con le tre pedane, la linea d'arrivo(che era la linea di partenza).

Art. 6) I due concorrenti non dovranno mai poggiare o i piedi o le mani per terra, in caso contrario il rione sarà penalizzato di dieci (10) secondi ogniqualvolta succederà.

Art. 7) Sempre al via dell'arbitro il terzo concorrente dovrà percorrere un tragitto di circa dieci (10) m portando in equilibrio un'asta sul palmo o sulle dita della mano destra o sinistra. Non sono ammesse altre tecniche, tipo asta portata con la mano chiusa o socchiusa, ect. Non potranno essere indossati guanti o altro materiale. Il gioco dovrà essere compiuto a mano nude, in caso contrario il Rione sarà squalificato.

Art 8) Concluso il percorso il terzo concorrente poserà l'asta sul un tavolo e passerà il testimone, toccandolo, al quarto concorrente, che si troverà in un'area ben delimitata posta a circa due (2) metri dal tavolino.

Il quarto concorrente dovrà lanciare 5 palline da tennis, cercando di centrare un canestro (tipo pallacanestro) di 50 cm di diametro, posto ad una distanza di 5 m ed alto 1,40 metri.

Art. 9) Il quarto concorrente, durante la prova, non potrà mai superare la linea di lancio, in caso contrario il Rione sarà penalizzato di dieci (10) secondi ogniqualvolta succederà.

Art. 10) Il gioco avrà termine quando o il secondo concorrente o il quarto concorrente, alla fine della loro prova, suoneranno una campana posta in vicinanza del canestro.

Art.10) Tempo massimo quattro (4) minuti

Art.11) La graduatoria sarà stilata in base al tempo impiegato e al numero di centri effettuati.

Nb. VESTITI SARACENI

UOMINI: BERMUDA, FASCIA IN VITA, SCARPE DA TENNIS, TORSO NUDO, BANDANA

DONNE: BERMUDA, FASCIA IN VITA, SCARPE DA TENNIS, CORPETTO, FASCIA PER CAPELLI

COPPA " GIUSEPPE RICUCCI "

CETRARO FRA STORIA E LEGGENDA (Spara la turricezza e fa primera.....)

"A difesa della città, a seguito ai numerosi attacchi saraceni, vennero erette delle torri di avvistamento, la più famosa, a Cetraro, è la Torre di Rienzo, ancora oggi si può ammirare sul promontorio della Ingramata (loc Lampetia).

Pare che per assemblarla ci siano voluti quasi 50.000 blocchi di pietra."

Art. 1) Al gioco parteciperanno sette (7) concorrenti, di cui due (2) di sesso femminile, indossando la divisa del Rione, nati tra il 14.08.1998 e il 15.08 2001

Art. 2) Sulla linea di partenza saranno posizionati, in delle scatole, sei (6) cubi e su una faccia dei cubi sarà impressa una parte di un'immagine (Torre di Rienzo).

Art. 3) Sei (6) concorrenti saranno legati a coppie tramite una cintura in vita, La distanza tra un giocatore e l'altro sarà di circa sessanta (60) cm. Al via dell'arbitro la prima coppia prenderà, a caso, due (2) cubi, uno per ogni concorrente, e dovrà percorrere un tragitto lungo circa quindici (15) e consegnarli al settimo concorrente che si troverà dietro la linea d'arrivo, in un'area ben delimitata.

Appena oltrepassata la linea d'arrivo, senza attendere la consegna dei cubi, al fischio dell'arbitro, potrà partire la seconda coppia che nel frattempo avrà preso, sempre a caso, altri due (2) cubi che consegnerà alla fine del percorso al settimo concorrente. Quando la seconda coppia avrà oltrepassato la linea d'arrivo, sempre al fischio dell'arbitro, potrà partire la terza coppia, che nel frattempo avrà preso gli ultimi due (2) cubi, che consegnerà al settimo concorrente.

Art. 4) Dopo che tutte e tre le coppie, avranno terminato il percorso, e consegnati tutti e sei i cubi, il settimo concorrente dovrà assemblare, nella sua area, i cubi, tipo puzzle, fin quanto uscirà l'immagine raffigurata.

Alla fine suonerà una campanella, posta sempre nell'area delimitata, che sancirà la fine del gioco.

Art. 5) Lungo il tragitto le coppie dovranno entrare con i piedi su quattro (4) pneumatici, messi uno dietro l'altro, posti a circa due (2) metri dalla linea di partenza, oltrepassare a slalom quattro (4) aste poste a circa due (2) metri dai pneumatici e distanziati fra loro di 1,30 metri ed alti circa 1,50, ed infine dovranno correre per altri quattro (4) metri fino al oltrepassare la linea d'arrivo.

Art. 6) Se durante il percorso uno dei cubi cadrà i giocatori si fermeranno e il capitano non giocatore lo recupererà consegnandolo alla coppia che continuerà il gioco senza penalità, mentre se una delle coppie farà cadere un'asta il Rione sarà penalizzato di cinque (5) secondi per ogni asta abbattuta. La stessa sarà reinalzata dall'organizzazione.

Art. 7) Tempo massimo della prova quattro (4) minuti

Art. 8) La graduatoria sarà stilata tenendo conto del tempo impiegato e della giusta raffigurazione dell'immagine.

COPPA “ NATHAN MARITATO “

TRIBUTI E SACRIFICI

“A quei tempi, la popolazione cetrarese era formata principalmente da contadini, pastori, pescatori e artigiani i quali erano costretti a pagare i tributi in beni materiali, per cui, in particolare i contadini nell’arco dell’anno mettevano da parte piccole quantità di raccolti con cui pagavano i tributi.”

Art. 1) Al gioco parteciperanno quattro (4) concorrenti, di cui uno (1) almeno di sesso femminile, indossando la divisa del Rione, nati tra il 16.08.2001 e il 15.08 2004.

Art. 2) Su un percorso lungo circa dieci (10) metri saranno posti 5 tavolini, distanziati l’uno dall’altro di circa due (2) metri, e sui quali si troveranno cinque (5) cestini nel quale vi saranno cinque (5) tipi diversi di prodotti della terra e del mare (pesci (2), mele, pere, uva).

Art. 3) I concorrenti si dovranno disporre dietro il tavolino e dovranno prendere con le solo mani un prodotto alla volta e posizionarlo nel cesto del tavolino successivo.

Art. 4) Al via dell’arbitro il primo concorrente prenderà dal cesto posizionato sul suo tavolino un prodotto alla volta e dopo aver percorso un tragitto di circa due (2) metri e saltato un ostacolo alto circa trenta (30) cm. lo metterà nel cesto posto sul secondo tavolino e ritornerà indietro, sempre saltando l’ostacolo, a prendere il secondo prodotto. Dopo che il primo concorrente avrà posizionato nel cesto i cinque prodotti, il secondo concorrente prenderà dal cesto, sempre una alla volta, i prodotti portati dal primo concorrente e dopo aver percorso un tragitto di circa (2) metri e saltato un ostacolo alto circa trenta (30) cm li metterà nel terzo cesto posto sul terzo tavolino e ritornerà indietro, sempre saltando l’ostacolo, a prendere il secondo,terzo,quarto e quinto prodotto. Il terzo ed il quarto concorrente compiranno lo stesso gioco fatto dai concorrenti precedenti. Il quarto concorrente dopo che avrà messo i cinque prodotti nella cesta prenderà la stessa e tenendola sulla testa con le mani dovrà suonare una campanella di fine gara, posta a circa cinque (5) metri dall’ultimo tavolino.

Art. 5) I prodotti caduti per terra o posizionati fuori dal cesto potranno essere raccolti dal concorrente che sta effettuando il gioco senza fermare il tempo

Art. 6) Tempo massimo della prova quattro (4) minuti.

Art. 7) La graduatoria sarà stilata in base al tempo impiegato a trasportare i cinque (5) prodotti.