



GIOCHI & MOTORI 2011



REGOLAMENTO DI GARA

Rev.03

Nome della gara: **Giochi & Motori**

Data della gara: **Domenica 10 luglio 2011**

Organizzatore unico: **Radio Dimensione Musica S.r.l.** - Silla di Gaggio Montano (Bo)

Punto di arrivo in serata: **Silla di Gaggio Montano (Bo)** - Giardini pubblici

Lo scopo di questo 'gioco' a squadre è esclusivamente da ricercare in fini di divertimento e socializzazione. Non si tratta né di una manifestazione competitiva, né di velocità ma esclusivamente di puro svago legata all'abilità dei concorrenti e soprattutto è stata organizzata per conoscere e scoprire i paesi del nostro territorio. Per questi motivi si raccomanda il rispetto totale del Codice della strada.

A tal proposito le forze dell'ordine avranno in largo anticipo comunicazione dello svolgimento di suddetta manifestazione.

Scopo del gioco: Ogni equipaggio dovrà fare 'tappa' in ciascuno dei 17 paesi aventi un proprio Punti di gioco, effettuare una prova di abilità, ed accumulare il punteggio derivato dalla prova stessa (le tappe da effettuare sono tracciate nella cartina allegata).

Vincerà la gara chi alla fine avrà accumulato il maggior punteggio.

In caso di pari-merito finale verrà effettuato tra i due o più equipaggi a pari punteggio uno spareggio in serata a Silla tramite Prova di abilità a 'sorpresa' le cui modalità saranno comunicate poco prima della prova stessa.

La partecipazione al gioco sarà possibile solamente tramite spostamenti degli 'equipaggi' con autovetture. Non è ammessa la partecipazione con moto, quad, camper, o altri veicoli non considerati di fatto autovetture.

Gli equipaggi iscritti possono essere composti da un **minimo di 2** fino ad un **massimo di 5 persone** (si potranno iscrivere anche minorenni che però non potranno effettuare certi tipi di prove)

Le iscrizioni degli equipaggi sono aperte dal giorno **10 Giugno** fino a **Venerdì 08 Luglio 2011** compresi.

L'iscrizione è effettuabile (previo versamento quota di partecipazione e compilazione modulistica) presso:

Radio Dimensione Musica -Via Giovanni XXIII, 34- Silla di Gaggio M. (Bo) tel.0534-31116

oppure presso: **Bar Pizzeria Lastra Rossa** -Loc.Lastra Rossa- Silla di Gaggio M. (Bo) tel.0534-30478

oppure presso: **Bottega del Gusto** -Via Giovanni XXIII, 14- Silla di Gaggio M. (Bo) tel.0534-30025

Il **costo dell'iscrizione è fissato in Euro 20,00** ad equipaggio (indipendentemente dal numero di membri dell'equipaggio stesso).

NB: alla sera è prevista la cena per festeggiare tutti assieme la gara presso i Giardini pubblici di Silla

Chi fosse interessato, al momento dell'iscrizione, potrà ritirare i 'Buoni pasto' della serata disponibili per tutti i membri dell'equipaggio al prezzo fisso di 12€ cad anziché 15€ (menù completo, bevande e caffè compresi).

Per motivi organizzativi, **le iscrizioni si chiuderanno al raggiungimento di nr.80 equipaggi.**

Farà fede l'ordine cronologico di iscrizione presso le sedi spotracitate.

(prima di mobilitarsi per iscrivere il proprio equipaggio, sarebbe cosa gradita telefonare presso le sedi per chiedere conferma della possibilità di iscrizione).

Al momento dell'iscrizione, sul modulo di accettazione, il referente dovrà riportare:

- * Il nome del proprio equipaggio (anche di fantasia)
- * Il numero, i nominativi dei componenti dell'equipaggio (capitano e tutti gli altri)
- * Numero di cellulare ed e-mail di un membro dell'equipaggio in caso di comunicazioni organizzative
- * Marca e modello e targa dell'autovettura di gara

Contestualmente, nel momento dell'iscrizione, verrà consegnato a ciascun equipaggio:

- * Copia ufficiale del '**Regolamento di gara**'
- * Copia ufficiale della '**Scheda personale giochi**'
- * Copia ufficiale della '**Cartina di gara**' con posizioni 'Punti di gioco'
- * Copia ufficiale dei **Regolamenti**, modalità e punteggi **delle prove di abilità** per ciascun 'Punto di gioco'
- * **T-shirt** di gara per tutti i membri dell'equipaggio (obbligo di indossarle tutte durante la tutta la gara)
- * **Adesivo Jolly** numerato personale
- * **Nr.2 adesivi** con personale numero di equipaggio da applicare obbligatoriamente sulle **portiere laterali** dell'autovettura prima della partenza
- * **Medaglia di partecipazione**

Una volta comunicati i membri dell'equipaggio in fase di iscrizione, i membri stessi non si potranno sostituire. Potranno effettuare le prove solamente le persone i cui i nominativi siano presenti sul Modulo di Accettazione.

La partenza è prevista alle ore 9:00 da qualsiasi 'Punto di gioco' (ognuno può partire da dove vuole). I responsabili dei 'Punti di gioco' alle ore 9:00 apriranno le prove di abilità.

E' normale che all'orario di apertura possa esserci già 'fila' di concorrenti (più equipaggi che 'Punti gioco'). Se non volete cambiare quindi 'Punto gioco', per evitare contestazioni sull'ordine di arrivo al tavolo della giuria, è **obbligatorio richiedere e prelevare il numero progressivo** di arrivo al Responsabile del 'Punto gioco' (un pò come si fa all'ufficio postale).

In base alla numerazione progressiva di quei tagliandi verranno chiamati gli equipaggi per effettuare la prova. I Responsabili dei Punti gioco, in caso di 'fila', non faranno effettuare la prova se non sarete in possesso del tagliando progressivo numerato, quindi **richiedetelo appena giungete al tavolo** della giuria 'Punto gioco'.

In caso di contestazione sarà comunque il responsabile del 'Punto di gioco' (ogni punto ne avrà uno) a stabilire l'ordine di partecipazione.

Per la finalità non prettamente agonistica del gioco, ai partecipanti si chiede correttezza e sportività.

NB: Il regolamento di ciascun 'Punto gioco', consegnato contestualmente al ritiro del presente Regolamento generale di gara, potrà subire delle variazioni in fatto di punteggi o modalità perché redatto 30 giorni prima dell'evento. In ogni caso, copia del Regolamento che farà fede come validità, sarà affissa e consultabile accanto ad ogni tavolo di gioco di ciascun punto nella giornata di gara.

Consigliamo inoltre a tutti gli equipaggi già di ipotizzare una partenza 'intelligente' da un 'Punto di gioco' prestabilito perché non è da escludere che buona parte degli equipaggi decida di partire dai punti più lontani.

Ogni equipaggio ha la facoltà di effettuare tutte le prove secondo un proprio percorso.

Non esiste nessun ordine di 'Punti giochi' da rispettare.

Ogni equipaggio potrà percorrere il percorso preferito in base alle proprie idee.

L'orario di chiusura dei 'Punti di gioco' è fissato alle ore 18.

Chiunque arrivi presso il tavolo del 'Punto di gioco' entro quell'ora e ritiri dal Responsabile del 'Punto di gioco' il tagliando con numerazione progressiva avrà diritto ad effettuare la prova di abilità anche in caso di 'fila' ed anche se l'orario delle ore 18 sarà superato.

Farà fede quindi l'orario di arrivo di un membro dell'equipaggio entro le ore 18.

L'orario massimo per la consegna della 'Scheda personale giochi' è fissato per le ore 19 presso il tavolo della giuria organizzativa che sarà situato in maniera ben visibile presso i Giardini pubblici di Silla (arrivare 4 ore prima o nel minuto massimo di consegna schede è la stessa cosa, quindi non correte).

L'orario di consegna della propria 'Scheda personale giochi' per le ore 19 è tassativo.

(per gli equipaggi è ancora in 'fila' tipo alle 18:30 è consigliabile dirigersi verso Silla...)

Gli equipaggi che non consegneranno la 'Scheda personale giochi' entro il termine massimo delle ore 19 non potranno partecipare al conteggio finale per l'aggiudicazione dei premi.

I 'Punti di gioco' sono i seguenti:

Bombiana (Bo) -Campo sportivo- gioco: **Percorso di Guerra**
Borgo Capanne (Bo) -presso Pizzeria 'Le Capanne'- gioco: **Il Rompipalle**
Borgo Capponi Relais (Bo) -Via Passo Brasa, 31- Castel d'Aiano gioco: **L'Aperitivo**
Castel d'Aiano (Bo) -Loc.Croce di Castel d'Aiano (distributore Ezzo)- gioco: **Gimkana in Bicicletta**
Castelluccio (Bo) Comune di Porretta T. -Parco Castello Manservisi- gioco: **Scopri gli ingredienti**
Granaglione (Bo) -Sala giochi Valverde- Loc.Valverde, 3 -Ponte della Venturina- gioco: **Tiro ai Canestri**
Lizzano in Belvedere (Bo) -Parco la Rotonda- Via IV Novembre gioco: **La Palla pazza**
Maserno (Mo) -Retro Masiparero Disco Club gioco: **Corsa con Mattoni sotto i piedi**
Montese (Mo) -P.zza IV Novembre- gioco: **Lancio della Piastrella**
Ponte della Venturina (Bo) -Parco di Ponte della Venturina- gioco: **Le Corde**
Porretta Terme (Bo) -Bar Renzo- Via Mazzini, 84 gioco: **Biliardo a bocchette 'Le Buche'**
Pucciga (Bo) -di Porretta T.- Via F.Ili Cervi -Campo sportivo Corvella- gioco: **Il Puzzle**
Silla di Castel di Casio (Bo) -Parcheggio retrostante Stazione FS di Silla- gioco: **Gimkana Auto**
Silla di Gaggio Montano (Bo) -Giardini pubblici- Via Giovanni XXIII, 250 gioco: **Gimkana Quad**
Taviano (Pt) -Piazza del Municipio - Pizzeria Le Roggiole- gioco: **La Campana**
Vergato (Bo) -Via Marconi- gioco: **Gli Atleti**
Villa d'Aiano (Bo) -Piazza La Cà- gioco: **Giochi d'Acqua**

Le prove "Gimkana Auto" a Silla e "Gimkana Quad" a Gaggio Montano potranno essere effettuate da persone maggiorenni.

Per poter effettuare la prova di abilità, un membro dell'equipaggio dovrà presentare la propria Scheda personale giochi' al tavolo della giuria di ciascun 'Punto di gioco'.

La propria autovettura di gara con relativo numero di equipaggio dovrà essere sempre visibile dal tavolo di ciascun 'Punto di gioco' (tranne nei 'Punti di gioco' dove il parcheggio non sarà accanto al tavolo giuria).

Non è consentito fare 'prove' nella giornata di gara prima della partecipazione ai diversi giochi.

Gli organizzatori non autorizzeranno le prove.

Una volta iniziata, la prova di abilità sarà quella valida ai fini del punteggio.

Ogni singola prova di abilità potrà essere effettuata da un solo componente dell'equipaggio (ovviamente uno solo per i giochi 'singoli', due se giochi di 'coppia').

Al momento dell'arrivo presso il tavolo giuria di ogni 'Punto di gioco' dovrà essere reso noto il membro dell'equipaggio che effettuerà la prova (prima dell'inizio prova).

Raccomandiamo sempre **massimo rispetto e correttezza** verso gli avversari e verso tutti gli organizzatori.

Il punteggio per ciascuno dei 'Punti di gioco' sarà derivante, ad esempio, dal numero di canestri o goals effettuati oppure sarà derivante dal tempo impiegato per effettuare la prova di abilità sommato al tempo accumulato per eventuali penalità inflitte come da regolamento di gara.

Come già ricordato, regolamento, modalità e attribuzione dei relativi punteggi per ciascun gioco sarà consegnato a ciascun equipaggio in fase di iscrizione.

I punteggi di ogni prova di abilità sono stati attribuiti nella maniera analoga e più proporzionale possibile rispetto a tutte le 17 prove (anche grazie a scaglioni di punteggio).

Come già sopracitato, al momento dell'iscrizione, verrà rilasciato a tutti gli equipaggi un adesivo 'JOLLY' riportante il proprio numero personale di equipaggio.

Il 'JOLLY' potrà essere 'giocato' in qualsiasi 'Punto di gioco', è però obbligatorio 'dichiarare' al tavolo giuria l'intenzione di usufruirne prima di iniziare la prova di abilità.

Il 'JOLLY' permette di raddoppiare il punteggio ottenuto nella prova prescelta.

Ovviamente se si dichiara di voler 'giocare' il Jolly a prova conclusa esso non potrà valere.

Se tale adesivo verrà accidentalmente smarrito durante la gara, esso non potrà essere sostituito, si perderà quindi il diritto di poterne usufruire (se non per eventuale deroga decisa da RDM dopo interessamento e parere del Giudice unico).

Ai fini della regolarità del gioco, non è assolutamente obbligatorio effettuare le prove in tutti i 'Punti di gioco'. In tal caso, il punteggio totalizzato nei punti dove non si è effettuata la prova sarà ovviamente pari a 'zero'.

Per la verifica della correttezza dei punteggi, alla consegna avvenuta della 'Scheda personale giochi', dalla giuria finale verranno effettuati **controlli incrociati** tra le schede stesse e i fogli di gioco consegnati dai responsabili di ogni 'Punto di gioco'.

ATTENZIONE: Se la 'Scheda personale giochi' verrà smarrita oppure 'manomessa' dall'equipaggio, l'equipaggio stesso non potrà partecipare al conteggio finale per l'aggiudicazione dei premi.

La classifica finale ufficiale verrà comunicata nel corso della serata dopo l'elaborazione ed il controllo di tutti i dati. La premiazione verrà effettuata nella fase immediatamente successiva alla stesura della classifica.

In caso di discrepanze emerse dal 'controllo incrociato' delle schede di gioco, farà fede il punteggio scaturito dalla somma dei punteggi totalizzati sulle Schede dei vari 'Punti gioco' e non dalla Scheda personale giochi' in possesso di tutti gli equipaggi.

L'appello finale, considerata la finalità non agonistica ma di divertimento e svago della competizione, è di evitare contestazioni durante lo svolgimento delle prove di abilità e della stesura dei punteggi finali. Assicuriamo fin da ora che nessun favoritismo sarà portato a nessun partecipante e nessuno dolo da parte degli organizzatori sarà in atto.

Nella sincera speranza che non si avverino, in caso di contestazioni, dopo aver ascoltato le motivazioni del caso, l'ultima decisione sui fatti verrà presa dal Sig. Barsotti Ettore responsabile, Giudice unico e referente per Radio Dimensione Musica Srl.

Tale decisione sarà inappellabile.

- 1° premio: €500 in gettoni d'oro + TROFEO**
- 2° premio: TV LCD + COPPA**
- 3° premio: NOTEBOOK 10,1" + COPPA**
- 4° premio: Mountain Bike**
- 5° premio: Macchina da caffè**
- 6° premio: Macchina da caffè**
- 7° premio: Buono valore €100 -Natural Skin-**
- 8° premio: Prosciutto -Brugnolo Parma-**
- 9° premio: Buono torta x 30 persone -Cose buone di Porretta-**
- 10° premio: Buono valore €50 -David Hair Porretta Terme**
- 11° premio: Buono valore €50 -Natural Skin Porretta-**
- 12° premio: Buono valore €50 -DICO Porretta Terme-**
- 13° premio: Buono valore €50 -DICO Porretta Terme-**
- 14° premio: Buono valore €50 -DICO Porretta Terme-**
- 15° premio: Cartone di vino Toscano -Pizzeria Lastra Rossa Silla-**

in più, a giudizio insindacabile del Comitato organizzatore, senza che questo influenzi la classifica ufficiale...

- ° Premio aggiuntivo all'equipaggio 'più simpatico' (costumi e originalità) **-Prosciutto Macelleria Passini-**
- ° Premio aggiuntivo all'equipaggio 'più pazzo' composto da sole donne **-Buono valore €100 David Hair-**
- ° Premio all'equipaggio che viene da più lontano **-Prosciutto Brugnolo-**

PROMEMORIA cosa portare:

- 1) Tutti la T-shirt
- 2) Applicare i due adesivi sulle portiere autovettura
- 3) Cronometro -che serve sempre-

RDM avvisa e consiglia di sintonizzarsi sulle sue frequenze durante tutta la giornata di gara.

Ci sarà una diretta non-stop sulla situazione di gara ed interviste divertenti ai partecipanti.

RADIO DIMENSIONE MUSICA - SILLA- FM 88.5 100.8 103.1 (tel 0534-31116) www.radiordm.it

**BUON
DIVERTIMENTO
A TUTTI**



**FM 88.5
FM 100.8
FM 103.1**



