

**WATER & FIRE 2024 – 26-27 LUGLIO 2024**  
**REGOLAMENTO WATER & FIRE GAMES - 2° EDIZIONE.**

**SCOPO DEI GIOCHI:** La 2° edizione del Water&Fire Games è stata aperta a tutti, anche non associati al Moby's sub club, per consentire la partecipazione ai giochi di qualsiasi persona in base ai requisiti richiesti dal regolamento di iscrizione.

In tal senso risulta essere una nuova 1° edizione.

Il Water&Fire Games è stato organizzato per scopo puramente ricreativo, amatoriale, divulgativo, propositivo ed inclusivo, con l'ovvia difficoltà gestionale ed eventuali defezioni ma con la speranza di una buona riuscita per l'eventuale riproposta negli anni a venire.

**REQUISITI:**

- a) **ETA' MINIMA:** Potranno partecipare tutti i **nati entro e non oltre il 31.12.2010**. (Previa autorizzazione da parte dei genitori per i minorenni, in mancanza della quale lo/a stesso/a non potrà accedere ai giochi)
- b) **NOME SQUADRA:** "Ogni squadra dovrà presentarsi con maglietta riportante il nome e logo per una migliore identificazione durante i giochi. (lo stesso non dovrà rappresentare nessun tipo di riferimento politico e/o religioso. La maglietta dovrà essere a cura dei partecipanti).
- c) **PRESENZA DI UN DIVERSAMENTE ABILE:** "Ogni squadra dovrà far partecipare al gioco di "CARONTE" un/a ragazzo/a diversamente abile. Se già di propria conoscenza, dovrà comunicarlo all'atto dell'iscrizione, altrimenti potrà avvalersi della presenza di uno dei ragazzi facenti parte delle Associazioni che collaborano con il Moby's Sub Apnea Blu Rieti."
- d) **CAPOSQUADRA:** "Ogni squadra dovrà nominare un capitano, necessariamente maggiorenne, che sarà referente e responsabile della stessa.
- e) **SCARICO RESPONSABILITA' + PRIVACY – foto- video:** "Ogni concorrente sarà tenuto a firmare il modulo di scarico responsabilità (per i minorenni i genitori) e il modulo privacy, da riconsegnare firmato ed allegato alla mail di iscrizione."
- f) **CERTIFICATO MEDICO:** "Ogni concorrente dovrà essere dotato di un buono stato di salute allegando alla mail di iscrizione semplice certificato medico per attività non agonistica, o agonistico per chi già ne è in possesso."
- g) **QUOTA PARTECIPAZIONE/ISCRIZIONE:** "Al momento dell'effettiva iscrizione entro i termini richiesti e successiva comunicazione da parte dell'organizzazione, la squadra o il singolo partecipante sarà tenuta/o al pagamento di quota pari ad **€ 20,00 a persona** entro un termine stabilito (10 giorni dalla comunicazione. Farà fede la data della e-mail di risposta dell'organizzazione), allo scadere del quale, se non pervenuta, il posto sarà assegnato alla prima esclusa fino a scalare.

**I ragazzi diversamente abili non sono soggetti a pagamento quota iscrizione.**

**In caso di ritiro di un singolo o di una squadra al completo, la quota di iscrizione NON verrà in alcun caso restituita.**

- h) **ABBIGLIAMENTO:** "Il fiume Velino ha una temperatura di circa 10° pertanto è OBBLIGATORIO L'USO DI UNA MUTA, il rifiuto non consentirà l'iscrizione, in quanto richiesta da normativa assicurativa. Chi non fosse in possesso di una propria, potrà rivolgersi all'organizzazione. (sarà possibile noleggiarla presso AVVENTURISTICANDO al costo di € 5,00 previo deposito di documento identità che verrà restituito al momento della riconsegna) La necessità e la taglia dovrà essere comunque comunicata al momento dell'iscrizione per una migliore gestione.

E' necessario essere comodi ma protetti, pronti a strusciare, saltare, urtare e soprattutto bagnarsi. **SCARPE:** calzari sub, scarpe da ginnastica o da trekking per una massima aderenza su ogni superficie. **GUANTI:** facoltativi.

- i) **PROTEZIONI OBBLIGATORIE:** saranno forniti dall'organizzazione caschetto e giubbotto da indossare obbligatoriamente.

- j) **ASSICURAZIONE:** L'organizzazione è dotata di una propria assicurazione che estenderà secondo procedura a tutti i concorrenti. Per tale motivo è **OBBLIGATORIO** fornire al momento dell'iscrizione tutti i dati necessari a tale scopo. (Nome e Cognome. Data e Luogo di nascita. Codice fiscale ed e-mail personale)
  - k) **REGOLE DI CONDOTTA:** "Tutti i partecipanti sono tenuti a mantenere un comportamento diligente e sportivo nel pieno rispetto delle regole, degli avversari, degli organizzatori e dei luoghi nei quali si svolgono i giochi
  - l) **GIUDICI DI GARA:** "I giochi saranno seguiti da n.3 giudici ed un cronometrista. Le loro decisioni saranno insindacabili e inappellabili. I giudici potranno applicare penalità a seconda delle irregolarità o comportamenti non adeguati durante lo svolgimento della gara.
  - m) **RITIRO DAI GIOCHI e SQUALIFICA:** "Se durante un gioco una squadra si ritira volontariamente, al termine del gioco stesso non riceverà nessun punteggio. **Il NON regolare svolgimento del gioco comporterà l'esclusione della squadra dallo stesso.** Se una squadra viene squalificata dai giudici per gravi irregolarità o comportamenti scorretti e sleali, sarà posizionata all'ultimo posto della classifica.
- Il **Regolamento Completo dei giochi** sarà disponibile sul sito [www.mobysubrieti.it](http://www.mobysubrieti.it) sezione DOCUMENTI e comunque sarà inviato ad ogni squadra o singolo/a partecipante via email.
- n) **ATTESTATO DI PARTECIPAZIONE:** verrà rilasciato ad ogni partecipante, per cui è necessario nominativo corretto al momento dell'iscrizione.

**NUMERO E COMPOSIZIONE SQUADRE:** N. 6 SQUADRE. Laddove possibile almeno 1 donna in ogni squadra o 1 uomo se la squadra si compone al femminile.

Preparazione: ogni squadra sarà identificata da maglietta di colore diverso sulla quale dovrà essere obbligatoriamente scritto il nome della stessa squadra, e facoltativo il nome del concorrente ed il logo. Il nome e la composizione della squadra dovrà essere comunicato a tutti gli altri partecipanti. Laddove in procinto dei giochi, si verificasse una difficoltà di partecipazione da parte di uno dei concorrenti, (per valida motivazione approvata dai giudici) potrà essere sostituito al momento comunicando ai giudici l'avvenuta modifica. (requisiti: a, b, c, d, e, f, g)

Tenendo conto che il numero dei concorrenti per ogni squadra è 6+1, la mancanza di 1 non comporta la necessità di inserimento di nuovo partecipante. La squadra parteciperà senza riserva.

Laddove in ultimo momento la squadra si troverà senza due concorrenti, per motivi ritenuti validi dai giudici, con numero di giocatori quindi < 6, sarà rimpiazzato da 1 componente del Moby's Sub per consentire la partecipazione ai giochi.

**CONDIZIONI DI GIOCO, CONCLUSIONE:** I giochi verranno svolti in assoluta autonomia, senza costrizione o corruzione alcuna, con mero spirito di divertimento ed inclusione sociale.

Ai vincitori non verrà corrisposto nessun compenso in denaro o bene quantificabile con esso.

Sarà rilasciato semplice attestato di partecipazione a rappresentanza dello svolgimento dell'evento Water & Fire Games. (requisiti: h, i, j, k, l, m, n)

Le prime tre squadre vincenti, saranno premiate il giorno successivo lo svolgimento dei giochi, quindi il 27.07.2024 ore 21:00 circa, prima dell'inizio dello spettacolo Water & Fire.

Se non potrà essere presente nessun rappresentante della squadra, il premio verrà consegnato con successivi accordi privati tra organizzazione e squadra.

**PUNTEGGI E VITTORIA:** La vittoria finale dell'evento W&F Games, verrà aggiudicata alla squadra che avrà conseguito il maggior punteggio totale e a scalare alla 2° e 3°.

Ad ogni gioco verranno assegnati dei punti così specificati:

**1° = 10 punti;**

**2° = 7 punti;**

**3° = 5 punti;**

**4° = 4 punti;**

**5° = 3 punti;**

**6° = 2 punti.**

**1 punto ad ogni squadra solo per la partecipazione in caso di non riuscita dei giochi: Bruco, Dischi Volanti e Ponte tibetano**

**Ogni bandierina del ponte tibetano assegnerà 5 punti**

**Il gioco finale (Palo sulla Morta) assegnerà 6 punti per ogni bandierina conquistata.**

**In situazione di parimerito finale, lo scontro finale verrà disputato sul Tronco Canadese.**

I giochi saranno supervisionati e attestati da giudici (designati dal Moby's Sub Club) per un corretto e trasparente svolgimento degli stessi. Il loro giudizio sarà insindacabile ed inappellabile.

(req.: K, l, m, n)

**OBBLIGHI SICUREZZA:** I giochi verranno svolti in condizioni di sicurezza. I partecipanti saranno obbligati ad indossare la muta per lo svolgimento degli stessi, e saranno altresì obbligati ad indossare giubbotto di protezione e caschetto (forniti da Avventuristico). (req.: f, h, i, j)

### **ELENCO GIOCHI IN ORDINE DI ESECUZIONE**

**CARONTE SPECIAL CO LU PICCARO E LA CONCA:** Il gioco di Caronte quest'anno sarà incentrato proprio sui ragazzi "Special". I vincitori saranno loro, con l'aiuto dei componenti delle squadre per il traghettamento.

**Il gioco avrà tassativamente inizio alle ore 20:00 del 26.07.2024**

**I ragazzi dovranno essere presenti al punto di ritrovo alle ore 18.30-19:00**

Il numero delle squadre dipende dal numero dei ragazzi SPECIAL presenti.

I ragazzi facenti parte di una squadra iscritta giocheranno con la stessa.

I ragazzi non appartenenti a nessuna squadra, saranno aiutati dai componenti del Moby's.

Il gioco premia gli Special, quindi le squadre non avranno nessun punteggio da cumulare agli altri giochi.

Le premiazioni avverranno il giorno successivo alle ore 21:00 circa prima dello spettacolo Water&Fire

A seguire:

**1 – PONTE TIBETANO**

**2 - DISCHI VOLANTI**

**3 - BRUCO**

**4 - TRONCO CANADESE**

**5 - PALO SULLA MORTA**

## DESCRIZIONE DETTAGLIATA GIOCHI:

### CARONTE SPECIAL CO LU PICCARO E LA CONCA

#### SFIDA INDIPENDENTE

**Punti assegnati in base al regolamento riferendosi al quantitativo di acqua nei 5 minuti. (punteggio valutato in base ad acqua e tempo).**

A parità di acqua il punteggio verrà assegnato in base al tempo.

A parità di acqua + tempo il punteggio sarà uguale per ogni squadra, in base alla posizione, facendo riferimento al punteggio da regolamento successivamente a scalare per le altre.

- 3 concorrenti normodotati (due per tiro della corda + 1 sulla pedana) + 1 supporto (Vincere Insieme o Special Olympics o altro). Totale 4 concorrenti.
- Obblighi: caschetto + giubbotto di salvataggio + muta.
- Tempo: 5 minuti

Il gioco del traghetto di Caronte consiste in una pedana in legno, agganciata a corde di acciaio che dovrà attraversare il fiume da una sponda all'altra.

**Svolgimento:** su ogni sponda sarà posizionato un concorrente della squadra che con una corda tirerà la pedana fino al raggiungimento della sponda opposta. Sul traghetto sarà presente un concorrente normodotato accompagnato dal supporto. Il normodotato dovrà mantenere l'equilibrio in piedi durante la traghettata. Il supporto dovrà stare seduto tenendo con sé la conca e lu piccaro.

**Se il concorrente normodotato cade in acqua nel tragitto di andata, la pedana dovrà essere ritirata alla partenza per consentire la salita di un nuovo concorrente.**

Sulla sponda d'arrivo la conca dovrà essere riempita di acqua dal supporto con l'aiuto di lu piccaro e se necessario l'aiuto del normodotato, verrà presa direttamente dal fiume sotto la supervisione di un giudice. Una volta riempita i due concorrenti dovranno essere ritrattati, ovvero riportati alla sponda di partenza dall'altro componente della squadra che ri-tirerà la corda. **IL NORMODOTATO DOVRÀ NUOVAMENTE STARE IN EQUILIBRIO, MANTENENDO STAVOLTA LA CONCA IN MANO.**

Arrivato sulla sponda di partenza, questa verrà direttamente posta su una bilancia digitale per la pesa dal concorrente della squadra che ha traghettato la pedana.

**Il tempo si interrompe all'arrivo della pedana sulla sponda. Il tempo per posizionare la conca sulla bilancia non verrà conteggiato.**

La caduta in acqua del normodotato al ritorno ne pregiudica la vittoria se la conca cade con lui. (vale l'acqua)

Conclusione e vittoria: Vince la squadra che trasporta più acqua in un tempo massimo di 5 minuti con le varianti penalità e tempo.

Difficoltà del gioco: Essendo svolto con corrente di lato, la difficoltà sta nel rimanere in equilibrio, resistendo anche alle strattonature del traghettatore. Altra difficoltà sta nel mantenere l'acqua nella conca sospesa.

## GIOCHI PER LE SQUADRE

## 1 – PONTE TIBETANO

### **Punteggio come da regolamento + bandierine, in base al tempo a parità di bandierine**

Se il concorrente cade in acqua partiranno gli altri a seguire fino a completamento dei 5.

Ogni concorrente potrà partecipare una sola volta.

Se nel tempo max di 5 minuti, non verrà svolto il percorso e non verrà presa nessuna bandierina sarà assegnato 1 punto per la partecipazione.

- 5 concorrenti per squadra
- Tempo: 5 minuti
- Obblighi: muta + caschetto + giubbotto
- Difficoltà: equilibrio – corrente

**Svolgimento:** Il concorrente dovrà attraversare il fiume su un ponte tibetano in legno posizionato a pelo d'acqua.

Partirà da una sponda per raggiungere l'altra correndo sul ponte e dovrà prendere una delle 5 bandierine poste sulla sponda opposta, fare il percorso inverso per riportare la bandierina.

A seguire, fino allo scadere del tempo, dovranno susseguirsi gli altri concorrenti fino al recupero di tutte e 5 le bandierine.

## 3 - DISCHI VOLANTI

### **Punteggio come da regolamento + tempo**

1 punto per la partecipazione se nessun concorrente porta a termine il gioco

- Può partecipare tutta la squadra
- Obblighi: muta + giubbotto di salvataggio + caschetto.
- Tempo: 5 minuti
- Difficoltà: corrente ed equilibrio

Il gioco dei dischi volanti consiste in 8 pedane rotonde in legno, ancorate al fondo, basculanti, poste una di seguito all'altra per consentire l'attraversamento del fiume da una sponda all'altra.

**Svolgimento:** Il concorrente, dovrà attraversare il fiume e raggiungere la sponda opposta, toccare la bandierina sotto la supervisione del giudice, per poi tornare indietro saltando sulle pedane.

Se durante il percorso, il concorrente dovesse cadere in acqua, a sua discrezione potrà decidere di provare a risalire e continuare, dal punto di caduta, oppure delegare il concorrente successivo allo svolgimento dello stesso percorso, facendogli un cenno, cioè alzando un braccio.

**(SE IL CONCORRENTE CADUTO IN ACQUA NON ALZA IL BRACCIO, IL SOSTITUTO NON POTRÀ PARTIRE. Supervisione dei giudici.)**

Lo stesso procedimento può essere ripetuto da tutti i concorrenti fino allo scadere di un tempomax di 5 minuti e fino a che uno di loro non riuscirà ad effettuare il percorso intero.

## 4 - BRUCO

### **Punteggio come da regolamento + tempo**

1 punto per la partecipazione se nei cinque minuti il concorrente non terminerà il gioco.

- 1 concorrente.
- Obblighi: muta + giubbotto + caschetto
- Tempo: 5 minuti
- Difficoltà: corrente – forza.

Il gioco del bruco è strutturato con due piccole pedane il legno, agganciate a cavetti in acciaio con le quali si dovrà attraversare il fiume da sponda a sponda in ginocchio.

**Svolgimento:** “il concorrente dovrà far scorrere le due pedane con lo stesso movimento del bruco, ovvero tipo fisarmonica. Con la forza delle braccia/mani spinge in avanti una pedana e con le ginocchia/gambe tirerà l'altra pedana fino al raggiungimento della sponda opposta. L'eventuale caduta del concorrente porrà fine alla manche.

## 5 - TRONCO CANADESE

### **Punteggio come da regolamento senza tempo**

- Sfida a squadre, due a due.
- 1 concorrente per squadra.
- Obblighi: caschetto + giubbotto +muta
- Tempo: chi cade perde
- Difficoltà: equilibrio

il gioco del Tronco Canadese, consiste nel mantenere l'equilibrio a due a due su un tronco ancorato, che comunque rotola in acqua. Il sorteggio delle squadre verrà effettuato in loco.

**Svolgimento:** i due concorrenti rivali dovranno posizionati ognuno ad un lato del tronco e mantenere il più possibile l'equilibrio. Chi cade prima perde.  
Svolgimento del gioco a “Torneo all'italiana”.

## 6 -PALO SULLA MORTA

### 6 punti per bandierina

il tempo non è componente per l'assegnazione dei punti.

Senza presa di bandierine, verrà assegnato 1 punto ad ogni squadra per la partecipazione.

- 3 concorrenti per squadra
- Obblighi: caschetto + giubbino + caschetto
- Difficoltà: equilibrio, reso instabile dal grasso sul palo.
- Il gioco verrà svolto una squadra per volta a completamento.
- Ogni bandierina assegna 6 punti.
- Partenza in ordine inverso di classifica finale fino a quel momento.

il gioco del Palo sulla Morta consiste come dal nome, da un palo posizionato orizzontalmente sul fiume, con base d'appoggio sulla zona cementificata antistante la rientranza detta "la morta".

**Svolgimento:** I 3 concorrenti della squadra, a susseguirsi dovranno percorrere la lunghezza del palo fino al raggiungimento della bandierina che dovrà essere necessariamente rimossa dallo stesso palo.

Ogni concorrente potrà provare una sola volta.

Il gioco verrà svolto a completamento della squadra. Successivamente in ordine si avvicenderanno le squadre fino a termine.

La manifestazione verrà pubblicizzata con tutti i mezzi di comunicazione che l'organizzazione riterrà utili per la sua diffusione e conoscenza.

La manifestazione ha carattere ludico, sportivo, ricreativo, inclusivo, non agonistico.

Avrà luogo presso il Fiume Velino, zona Ponte Romano con varie tipologie di giochi, ognuno svolto come dallo stesso regolamento.

**I giochi avranno inizio alle ore 20:00 del 26.07.2024. (CARONTE SPECIAL)**

**I PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARSI ALLE ORE 19:00 presso il Ponte Romano per la migliore gestione di tutta l'organizzazione.**

**L'organizzazione declina ogni responsabilità per urti e/o collisioni avvenuti durante lo svolgimento dei giochi acquatici nel fiume Velino.**

**Consigliamo i partecipanti di osservare scrupolosamente le indicazioni fornite dall'organizzazione e dal regolamento.**

Per qualsiasi informazione e curiosità consultare il sito [www.mobysubrieti.it](http://www.mobysubrieti.it)

Potete recarvi in sede del Moby's Sub ogni mercoledì sera in via delle Scuole – San Giovanni Reatino (RI).

Per contatti: cell. Carla Bargiacchi 3492949444 - cell. Luciano Duina 3384177974