**GIOCHI E FOLLIE ALLE VELE 2025**

Giochi acquatici a squadre composte da almeno otto partecipanti (max 10). Ogni squadra dovrà schierare almeno 3 partecipanti di sesso femminile e 3 di sesso maschile. Le squadre si daranno un nome di battaglia, che può essere anche quello di uno sponsor e saranno sempre rappresentate da un capitano. Ogni squadra avrà una mascotte o simbolo da utilizzare come jolly raddoppia punteggio da utilizzare in uno dei giochi della serata. Il jolly dovrà essere presentato alla giuria al termine del gioco precedente.

Il punteggio verrà conteggiato in base al piazzamento ottenuto in ciascun dei sei giochi con attribuzione come segue:

**8 squadre**

primo classificato 10 punti

secondo classificato 8 punti

terzo classificato 6 punti

quarto classificato 5 punti

quinto classificato 4 punti

sesto classificato 3 punti

settimo classificato 2 punti

ottavo classificato 1 punti

**6 squadre:**

primo classificato 8 punti

secondo classificato 6 punti

terzo classificato 4 punti

quarto classificato 3 punti

quinto classificato 2 punti

sesto classificato 1 punti

Vincerà la squadra che al termine dei giochi avrà totalizzato il maggio punteggio e le altre saranno classificate con lo stesso criterio. Se al termine di tutti i giochi ci sarà un caso di parità di punteggio per il primo posto assoluto tra due o più squadre, si procederà immediatamente ad effettuare altre tre manche dell’ultimo gioco, il MUSICHIERE, per stabilire la squadra vincitrice ed eventualmente le altre posizioni. Se la parità sarà invece per la seconda o terza posizione si darà la priorità a chi avrà conseguito più vittorie nella serata (o piazzamenti sul secondo o eventualmente sul terzo gradino del podio).

Se una squadra si presenterà senza il minimo di otto partecipanti prenderà parte ai giochi e quando necessaria la partecipazione di otto concorrenti (otto sul canotto, omino michelin, il musichiere) terminerà il gioco all’ultimo partecipante presente.

Non è richiesta una quota di iscrizione ma una cauzione di 200€ per squadra da presentare all’atto dell’iscrizione che verrà restituita al termine della serata. Se una squadra non si presenterà con almeno sei concorrenti la quota sarà trattenuta dall’organizzazione come penale.

Le iscrizioni dovranno essere presentate via mail alla Segreteria dell’Assonautica, sul modulo apposito, con i dati anagrafici di tutti i componenti e la dichiarazione di saper nuotare. Per i minori occorre compilare la manleva firmata da entrambi i genitori

**ACQUATHLON – 2 PARTECIPANTI PER SQUADRA (1 MASCHIO ED 1 FEMMINA)**

Giocano tutte le squadre in unica manche oppure in due manche da 4 squadre. Si tratta di un percorso da compiere due volte, il primo da parte di un ragazzo ed il secondo da una ragazza.

Tempo massimo 8 minuti. Si parte dal pontone mobile con tuffo, si deve nuotare per circa 10 metri, poi si sale su un ponte galleggiante ed lo si attraversa passandovi esclusivamente sopra (nel caso si dovesse cadere in acqua bisognerà ripetere l’ostacolo dall’inizio), sempre seguendo il percorso si arrivare dal lato opposto, si doppia la boa galleggiante, si passa obbligatoriamente sotto gli ostacoli tornando verso il bordo di partenza facendo lo slalom tra le boe, per dare il cambio alla compagna di squadra (toccandola).

La seconda giocatrice, toccata dal compagno potrà tuffarsi per percorrere il suo tratto di gara.

La ragazza terminerà la prova della squadra toccando il pontile di partenza.

**OTTO SUL CANOTTO – 8 PARTECIPANTI PER SQUADRA**

Si tratta di un gioco con metodo della staffetta, giocano 8 squadre per volta. Obiettivo è quello di percorrere la vasca di circa 25 metri e da ogni lato sale un compagno di squadra in più sul canotto sino al raggiungimento a bordo di otto giocatori che devono percorrere l’ultimo lato. I partecipanti che saliranno sul canotto devono essere sempre interamente sopra il natante, non vale appendersi al canotto e stare in acqua, l’acqua deve essere toccata solo da mani e al limite piedi.

Il gioco termina quando l’ultima squadra torna al bordo di partenza dopo aver caricato l’ottavo compagno, o con quelli superstiti, o si dichiara affondata o ribaltata. Nel caso in cui uno o più giocatori cadano in acqua non potranno essere recuperati. Vince il gioco chi termina con 8 concorrenti nel minor tempo, seguono poi in classifica quelli che arrivano al traguardo con meno concorrenti sempre a tempo (conta primariamente il numero di passeggeri all’arrivo, poi il tempo, gli equipaggi ribaltati saranno classificati a seguire in base al numero di concorrenti a bordo).

**CALCI DI RIGORE – 2-3 TURNI DI GIOCO – 6 PARTECIPANTI PER SQUADRA**

Giocano 2 (3) squadre per manche. In questo gioco vengono posizionate in acqua le porte di fronte alla banchina da dove ogni squadra ha a disposizione 8 palloni con l’obiettivo di fare gol nella porta difesa da un componente di una squadra avversaria. Vince chi totalizza il maggior numero di reti entro il tempo previsto dal gioco. I calci di rigore verranno tirati da almeno sei partecipanti diversi. Vale la parità, non conta il tempo.

**OMINO MICHELIN – 8 PARTECIPANTI PER SQUADRA**

Giocano tutte le squadre in unica manche. In questo gioco ogni squadra posiziona 4 giocatori per lato dello specchio acqueo sui pontili. Ogni giocatore deve essere munito di ciambella. Il gioco consiste in una staffetta natatoria con i salvagenti, il primo giocatore percorre la distanza tra i due pontili indossando la sua ciambella, e una volta raggiunto il lato opposto consegnerà il salvagente al compagno che dovrà infilarlo e partire con due ciambelle. Il gioco prosegue finchè l’ottavo partecipante attraverserà il tratto di mare con otto ciambelle. (Il cambio deve essere fatto esclusivamente vicino al bordo del pontile o in piedi sullo stesso).

Il gioco, a tempo, si conclude quando l’ultimo giocatore arriva al traguardo ed in rimis si valuterà il numero di ciambelle portate all’arrivo. In seconda battuta il tempo impiegato. (le ciambelle perse lungo il percorso non possono essere più recuperate, solo quelle in prossimità del pontone sfilate durante le operazioni di cambio).

Tempo massimo 10 minuti.

**IL MUSICHIERE – TUTTI INSIEME MANCHE UNICA**

E’ il gioco finale che vedrà tutte le squadre impegnate simultaneamente, un remake acquatico di un vecchio, divertentissimo gioco televisivo. I concorrenti seduti sul pontone di partenza, con un salvagente già indossato, ascoltano il pezzo di una canzone che viene proposta ad alto volume dal dj. I concorrenti, una volta identificato il titolo, dovranno nuotare mantenendo il salvagente infilato all’altezza delle anche, fino a raggiungere il pontile opposto accaparrandosi così il diritto di rispondere in base all’ordine di arrivo dallo speaker. Guadagnerà un punto il concorrente che darà la risposta esatta (titolo ed autore della canzone) ma perderà un punto chi la fornirà sbagliata. Vince il gioco la squadra che conquisterà più punti al termine di otto manche. Ad ogni manche successiva si potrà sostituire a piacimento il concorrente deputato a nuotare e rispondere.

**GIOCO DI RISERVA** (che sostituirà uno dei sei giochi precedenti in caso di problema tecnico o avaria all’attrezzatura che ne impedisse lo svolgimento)

**PESCA FACILITATA – 3 PARTECIPANTI, ALMENO UNA RAGAZZA**

Giocano 4 o 5 squadre per volta in due manche. In questo gioco verrà considerato il punteggio accumulato raccogliendo gli oggetti galleggianti nello specchio acqueo a prescindere dal tempo impiegato.

Ogni oggetto recuperato e mantenuto a bordo al termine del tempo limite porterà un punto.

Ogni squadra parteciperà con tre giocatori tutti a bordo del canotto, tra cui almeno una donna che avrà il ruolo di recuperare gli oggetti galleggianti; la ragazza indosserà una benda che le impedirà di vedere, e dovrà basarsi sui suggerimenti dei compagni che saranno anche deputati a remare per spostare il canotto nello specchio acqueo.

E’ assolutamente vietato, pena la squalifica, ogni contatto fisico non accidentale tra le ragazze, rubare gli oggetti già imbarcati sui canotti altrui, togliersi la benda, per i rematori caricare a bordo gli oggetti.