

Associazione di Promozione Sociale "Esistiamo"

Regolamento Giochi popolari della vallata

Premessa

Il presente regolamento disciplina il comportamento delle squadre invitate a partecipare alla prima edizione dei "Giochi popolari della vallata", all'interno della manifestazione "La vallata del Sant'Agata- Alla riscoperta di antichi mestieri e tradizioni". L'iniziativa è rivolta a tutti gli abitanti del territorio di Motta S.Agata ed ha la particolarità di coinvolgere, all'interno di ogni squadra, tutte le fasce d'età. Non sono ammesse deroghe a quanto previsto negli articoli e si raccomanda a ciascuna squadra l'osservanza delle regole definite. Si ricorda infatti che lo spirito che anima l'iniziativa è quello di promuovere l'aggregazione e la condivisione delle esperienze utilizzando il gioco come strumento educativo.

Art. 1 - Descrizione

E' indetta la prima edizione dei "Giochi popolari della vallata". Possono partecipare tutti i borghi che fanno parte della vallata del S.Agata, ciascuno con una squadra in rappresentanza. Nello specifico, i borghi sono:

- Gallina
- Armo-Puzzi
- Arangea
- Cataforio
- S.Salvatore
- Cardeto
- Mosorrofa
- S. Sperato

Art. 2 - Composizione squadre

La squadra è composta da un numero minimo di 12 giocatori, suddivisi per le seguenti fasce d'età:

- N. 2 bambini delle elementari
- N. 2 ragazzi delle medie
- N. 4 giovani delle superiori (2 Maschi e 2 Femmine)
- N. 4 Adulti (2 Maschi e 2 Femmine)

Possono aggiungersi giocatori fino ad un massimo di 20 persone, rispettando comunque la rappresentanza delle fasce d'età come indicato sopra.

Art. 3 – Personaggi storici

All'elenco dei giocatori, ogni squadra dovrà aggiungere i seguenti personaggi:

- Una coppia vestita in stile medievale
- Una mascotte (bambino/a) vestita stile medievale

La coppia e la mascotte parteciperanno alla "sfilata di apertura" e concorreranno per vincere il premio "Modelli dal Medioevo", assegnato da una giuria al termine della competizione.

Art. 4 – Lista della squadra

Ogni borgo dovrà presentare la lista dei componenti della squadra, compilando in ogni sua parte il modulo in allegato, indicando:

- Nome della squadra da affiancare al borgo (Es: I Falchi di Mosorrofa, I contadini di Gallina, o il nome storico del borgo, ecc.....)
- Lista dei componenti della squadra
- Nominativo del capitano
- Nominativo e recapiti del responsabile
- Nominativo e recapiti dell'arbitro (vedi art. 8)

Il responsabile e l'arbitro saranno invitati a partecipare alle riunioni organizzative che precederanno l'inizio dei giochi.

Art. 5 – Scadenza iscrizioni

Al fine di consentire all'organizzazione di poter preparare al meglio l'evento, ciascuna squadra deve consegnare la lista, compilata in ogni sua parte, entro la data del 16 settembre 2010. La consegna potrà avvenire a mano, presso gli uffici della XIV Circoscrizione – Gallina, via email, all'indirizzo giochidellavallata@esistiamo.it, o al fax 0965.1870489.

La mancata consegna della lista entro i termini stabiliti comporterà l'esclusione del borgo dalla competizione.

Art. 6 - Prove

Le squadre si sfideranno in 6 prove che alla fine, determineranno il vincitore della competizione che assumerà, per tutto l'anno, il titolo di "Borgo della vallata".

Art. 7 - Punteggi

I punteggi per ciascun gioco, saranno distribuiti secondo il seguente schema:

- 1) 100 punti
- 2) 90 punti
- 3) 80 punti
- 4) 60 punti
- 5) 50 punti
- 6) 40 punti
- 7) 30 punti
- 8) 20 punti

Ciascuna squadra dispone di un **Jolly** da poter utilizzare in una delle prove previste ad eccezione della n. 4 (come da Allegato - "I Giochi"). Il Jolly, che va dichiarato prima dell'inizio di ciascuna prova, una volta giocato raddoppia il punteggio ottenuto dalla squadra nella prova prescelta.

Art. 8 – Modalità

La modalità di ciascuna sfida sarà illustrata a tutti i responsabili e arbitri delle squadre, dieci giorni prima dei giochi, con la consegna di un opuscolo informativo contenente la descrizione delle prove da superare.

Art. 9 - Arbitro

Come previsto dall'art. 4, ogni squadra dovrà fornire il nominativo di un arbitro, scelto tra le persone più corrette e responsabili, che, su indicazioni del comitato organizzatore, avrà il compito di dirigere una o più sfide e di far parte della giuria dei giochi. Questa scelta è stata fatta per garantire a tutti la massima trasparenza nello svolgimento dei giochi e per rendere ancora più evidente la finalità ludico-educativa dell'iniziativa. Nel caso di comportamento sleale, teso a favorire esclusivamente la propria squadra o a danneggiare l'avversario, l'arbitro, a giudizio insindacabile del comitato organizzatore, sarà escluso dalla competizione senza possibilità di essere sostituito.

Art 10 – Motivi di esclusione

Considerate le finalità di promozione dei valori della condivisione, dell'aggregazione, della gioia di vivere insieme un'esperienza di confronto generazionale, nel caso di comportamento sleale, scorretto e teso esclusivamente ad arrecare danno all'avversario, o nel caso di utilizzo di violenza a qualsiasi titolo, l'intera squadra sarà esclusa con effetto immediato dalla competizione.

Art. 11 – Accettazione regolamento

Le squadre, con l'iscrizione della squadra ai giochi, accettano integralmente il presente regolamento e si impegnano a rispettarlo in tutte le sue parti.

Allegato 1 - I GIOCHI

Il momento cosiddetto "sociale" dell'iniziativa è quello dei giochi, pensati con l'intenzione di rivivere alcuni momenti che hanno caratterizzato la secolare storia della Vallata del S. Agata, intrecciando gli aspetti prettamente storici con quelli relativi all'artigianato locale. Il primo gioco si rifà all'attacco dei musulmani, avvenuto agli inizi del X secolo, che trovò una strenua resistenza negli abitanti della Motta. Da una parte i saraceni, abili combattenti, dall'altro la popolazione locale che, con il sostegno dei *costruttori di armi*, proverà a resistere in un emozionante sfida all'ultimo colpo.

Il secondo gioco riprende invece la disputa centenaria tra angioini e aragonesi per la supremazia del territorio. E qui i *maestri dell'intreccio e della lavorazione tessile* si impadroniranno della scena. Utilizzando infatti una fune prodotta dalle sapienti mani di costoro sarà inscenato il classico tiro alla fune, condito da una prova di abilità, nel quale i borghi si sfideranno per cercare di portare a casa il maggior punteggio.

La terza prova è ambientata all'epoca del passaggio di Motta Sant'Agata città papale, quando vennero consegnate le chiavi della città al cardinale Di Roverella. Il mestiere richiamato sarà quello del *fabbro* che si occuperà di serrare la porta della città. Sarà una sfida caratterizzata da un mix di rapidità e fortuna che potrà cambiare le sorti della classifica generale.

La quarta sfida ripropone l'attacco dei turchi alla Motta: utilizzando le 4 torri che caratterizzavano il sistema di difesa della città, si rivivranno le scene della drammatica difesa delle mura da parte degli agatensi che cercheranno di respingere l'assalto turco utilizzando l'olio bollente fornito dai *produttori di olio della vallata*, chiamati a raccolta per difendere la propria indipendenza.

Il quinto gioco richiama l'evento più tragico della storia cittadina: il terremoto che distrusse completamente la Motta. Si vedranno gli abitanti cercare di fuggire il più velocemente possibile, salvando il salvabile, mentre il castello, inesorabilmente, si sgretola sotto l'incendio del terremoto. Sarà compito dei *figli dei pastori*, rapidi e scattanti per stare al passo con gli animali, cercare di aiutare i propri concittadini a recuperare gli oggetti lasciati per in casa e a mettersi in salvo nel più breve tempo possibile.

La prova finale è un gioco che ripercorre la tradizione: attraverso un percorso ad ostacoli, caratterizzato dalla presenza di alcuni oggetti della produzione locale, tutti i membri della squadra saranno impegnati a sfidarsi per cercare di arrivare in cima alla vetta sulla quale piantare la bandiera del proprio borgo ed affermare la supremazia sulla vallata.

DESCRIZIONE GIOCHI

GIOCO N. 1 - LE INCURSIONI MUSULMANE

Il gioco ripropone l'attacco dei musulmani nel X secolo e la resistenza della popolazione locale.

Modalità

2 squadre contro

Numero giocatori

4 per squadra con età a scelta. Un cecchino, un caricatore, 2 salva-colpi.

Svolgimento

Nella zona di campo da gioco delimitata si schiereranno da un lato i musulmani (Squadra A) e dall'altro i locali (Squadra B). Le due squadre saranno separate dalla sagoma di un vascello.

Ogni squadra è dotata di di 50 "colpi" da sparare verso il campo avversario con l'aiuto di due "catapulte" (pale o altro) e di 2 "reti" salva-colpo. Al termine della prova (2 minuti x manche) vince la squadra che, avendo sparato tutti e 50 i propri colpi, ha nell'ordine:

- Salvato il maggior numero di colpi avversari
- Impiegato il minor tempo per sparare i propri colpi

Nel caso rimangano dei colpi da sparare, ciascun colpo rimasto è considerato una penalità che andrà a decrementare in egual modo il numero di colpi salvati

GIOCO N. 2 – LA DISPUTA

Partendo dalla disputa secolare tra Angioini e Aragonesi questo gioco vuole rappresentare la sfida per la supremazia del territorio della vallata.

Modalità

2 squadre contro

Numero giocatori

12 per squadra in rappresentanza di tutte le età.

Svolgimento

E' il classico "tiro alla fune" su 3 manche (2 su 3) rivisitato in chiave storica. Le squadre si schierano una dal lato opposto dell'altra afferrando la propria metà della fune in quest'ordine:

- 2 giovani superiori
- 2 bambini elementari
- 2 adulti
- 2 bambini medie
- 2 adulti
- 2 giovani superiori

Al via si comincia a tirare cercando di portare dalla propria metà il fazzoletto posto al centro della corda. Nel frattempo l'ultimo di ogni fila (poi il penultimo, il terzultimo e così via...) si dirige rapidamente verso un'altra zona del campo da gioco per sfidare l'avversario in un duello. Al termine del duello lo sconfitto viene eliminato e lascia la sua squadra in inferiorità mentre l'altro può tornare a tirare la fune; la sfida continua con un'altra coppia (penultimi, terz'ultimi, ecc...) .

La prova della sfida sarà una lotta 1 contro 1 in equilibrio su un asse: vince chi, colpendo con una "lancia" l'avversario riesce a farlo cadere dall'asse.

GIOCO N. 3 – LA CHIAVE DELLA CITTÀ

Rievocazione storica del passaggio di Motta S. Agata a città papale, con la consegna della chiave al Card. Di Roverella.

Modalità

Tutti contro tutti – unica manche

Numero giocatori

1 giovane superiori per squadra.

Svolgimento

Il vecchio gioco dell'ago nel pagliaio con una variante.

Al via tutti i giocatori dovranno tuffarsi in un enorme pagliaio recintato, nel quale sono state nascoste delle chiavi avvolte in un panno. Al ritrovamento della chiave il giocatore deve correre fuori dal pagliaio, verso la porta della città, inserirla e, se la porta si apre, consegnare la chiave al cardinale che si trova dall'altro lato della porta.

Nel caso in cui la chiave non apre, il giocatore può tornare nel pagliaio e cercare ancora.

Il punteggio è così ripartito:

10 punti per ogni chiave "provata"

20 punti "bonus" per la chiave giusta

GIOCO N. 4 – MAMMA LI TURCHI

Racconto della strenua difesa degli abitanti del S. Agata contro l'invasione turca.

PROVA A SORPRESA

GIOCO N. 5 – IL TERREMOTO!

Il terremoto del 5 febbraio 1743 che ha devastato Motta S. Agata. Rivivremo la distruzione del castello e la fuga degli abitanti fuori dalle mura.

Modalità

2 squadre una contro l'altra (4 squadre contemporaneamente su due lati)

Numero giocatori

4 per squadra. 2 elementari e 2 medie. Due colpitori (medie), due salva-oggetti (elementari).

Svolgimento

Ogni squadra ha una zona di campo nella quale sono sistemati un "castello" pericolante e un deposito dove sono conservati gli oggetti da salvare prima che il castello sia definitivamente distrutto. Al via una squadra deve colpire il "castello" avversario cercando di abbatterlo (come il gioco dei barattoli) e l'altra deve cercare, prima che gli avversari completino la distruzione, di portare in salvo tutti gli oggetti (che avranno ciascuno un punteggio diverso... occhio ai più preziosi!).

Vince chi riesce a fare più punti con gli oggetti salvati prima che il castello venga distrutto o prima che scadano i 2 minuti della prova.

GIOCO N. 6 – EVVIVA LA TRADIZIONE!

Una riscoperta di alcuni giochi popolari condensati in un emozionante staffetta ricca di colpi di scena

Modalità

2 squadre per volta.

Numero giocatori

12 per squadra in rappresentanza di tutte le età.

Svolgimento

Il percorso si sviluppa su tutto il perimetro della piazza. Si gioca due squadre per volta. Al via:

- Punto 1: Un giocatore guida una carriola con dentro un compagno, facendo uno slalom tra degli ostacoli mentre il compagno raccoglie delle bandierine, e superando un "ponte mobile" (un bilico), arrivano al punto 2;
- Punto 2: la prima coppia cede il posto alla seconda coppia che, a piedi nudi, legandosi a vicenda un piede con un laccio deve correre verso il punto 3 cercando di fare attenzione alle trappole del percorso (ciottoli, pozze d'acqua, paglia, ecc...);
- Punto 3: parte la terza coppia, con un compagno che porta l'altro sulle spalle; chi sta sopra ha un bastone che servirà a colpire una "pentolaccia" posta su una corda; all'interno della pentolaccia ci sarà un punteggio bonus/malus che si sommerà al punteggio finale della prova; nel caso in cui una squadra giocasse il Jolly in questa prova, il bonus/malus sarà applicato al punteggio finale (che si ottiene dalla somma del punteggio ottenuto nella prova, raddoppiato per effetto del Jolly).
- Punto 4: la quarta coppia parte con il primo giocatore bendato con un cestino e il secondo che, a distanza di 1 mt., deve guidare il compagno attraverso un piccolo sentiero ad ostacoli, nel quale sono posizionati degli oggetti che il primo dovrà raccogliere;
- Punto 5: corsa dei sacchi, con due giocatori nello stesso sacco;
- Punto 6: Il primo giocatore dovrà ricomporre la scritta "S. Agata" su un drappo; una volta ricomposta il drappo dovrà essere posto, dal secondo giocatore, in cima ad una "torre", a simboleggiare la conquista della città.