

AGRAMIJADA 2025. // 13 - 15 giugno 2025 // Banja Vrućica, BiH

REGOLE

GIOCHI TERRESTRI

RISCALDAMENTO

Inizio: alle 11:00

Durata: cca 10 minuti

PARTECIPANO TUTTI I CONCORRENTI, SPETTATORI E ALTRI PRESENTI



1. GIOCO - Costruzione della torre

Inizio: alle 11:45

Durata: cca 30 minuti

Numero di partecipanti iscritti: 8 concorrenti per squadra - in totale 64 concorrenti

Numero di squadre per partita: 2 (una accanto all'altra - in totale 4 partite)



Modalità di gioco

Due squadre alla volta si sfidano l'una contro l'altra. Partecipano 8 concorrenti di ogni squadra.

Obiettivo

„Costruire“ una torre nel minor tempo possibile, impilando cubi di legno uno sopra l'altro utilizzando esclusivamente il dispositivo con ganci e corde.

Svolgimento del gioco

Prima dell'inizio della sfida, ogni squadra si dispone così: gli 8 concorrenti afferrano le corde e sollevano il gancio metallico. Al segnale del giudice, iniziano a costruire la torre impilando i cubi di legno (una sopra l'altra) nel più breve tempo possibile. Il gioco termina quando tutti e 5 i cubi sono impilati correttamente. Il giudice cronometra la prova. Il tempo massimo è di 4 minuti. Viene redatta una classifica dei tempi ottenuti da tutte le squadre. Le squadre vengono classificate dalla migliore alla peggiore, assegnando punti da 10 a 1.

Vincitori della sfida

Vince la squadra che costruisce la torre nel minor tempo. In caso di parità, le squadre con lo stesso tempo ricevono lo stesso numero di punti.

2. GIOCO - Castello gonfiabile “PUZZLE”

Inizio: subito dopo la fine del gioco precedente

Durata: cca 30 minuti

Numero di partecipanti iscritti: 5 concorrenti per squadra – in totale 40 concorrenti

Numero di squadre per partita: 2 (una accanto all'altra – in totale 4 partite)



Modalità di gioco

Due squadre alla volta si sfidano l'una contro l'altra.

Obiettivo

Raccogliere e comporre, nel minor tempo possibile, un'immagine formata da 9 pezzi (PUZZLE).

Svolgimento del gioco

Prima dell'inizio, tutti i 5 i concorrenti di una squadra si posizionano sulla linea di partenza. Al segnale del giudice, un concorrente alla volta parte per recuperare i pezzi dell'immagine, attraversando il castello gonfiabile: deve salirci sopra e poi scendere.

Quando tutti i pezzi sono stati portati alla posizione di partenza, l'intera squadra inizia a comporre l'immagine. Una volta completato il puzzle, il tempo si ferma. Il giudice cronometrerà la prova. La squadra con il tempo migliore riceve il punteggio più alto. Le squadre vengono classificate dalla migliore alla peggiore, assegnando punti da 10 a 1.

Vincitori della sfida

La squadra che completa l'immagine dai pezzi (PUZZLE) nel minor tempo. In caso di parità, le squadre con lo stesso tempo ricevono lo stesso numero di punti.

3. GIOCO - CORN HOLE

Inizio: subito dopo la fine del gioco precedente

Durata: cca 30 minuti

Numero di partecipanti iscritti: 8 concorrenti per squadra – in totale 64 concorrenti

Numero di squadre per partita: 2 (una accanto all'altra – in totale 4 partite)



Modalità di gioco

Due squadre alla volta si sfidano l'una contro l'altra.

Obiettivo

Colpire il più spesso possibile il buco della tavola nel tempo stabilito.

Svolgimento del gioco

Il tavolo con il buco è posizionato a 8 metri dalla linea di partenza. Due concorrenti per squadra si posizionano alla linea di partenza, ciascuno con due sacchetti da lanciare. Al segnale del giudice, i concorrenti lanciano i sacchetti verso il tavolo e cercano di colpire il buco o la tavola stessa. Dopo aver lanciato i sacchetti, i concorrenti corrono a recuperarli, li riportano alla linea di partenza e li passano ai prossimi due membri del team, continuando il ciclo. La partita dura 4 minuti. Il giudice cronometrerà il tempo. Quando il tempo scade, si sommano i punti ottenuti. Ogni sacchetto che entra nel buco vale 3 punti, mentre ogni sacchetto che rimane sulla tavola o tocca il bordo della tavola vale 1 punto. Viene redatta una classifica dei punteggi ottenuti da tutte le squadre. Le squadre vengono classificate dalla migliore alla peggiore, assegnando punti da 10 a 1.

4. GIOCO - Metti la pallina nella buca

Inizio: subito dopo la fine del gioco precedente

Durata: cca 30 minuti

Numero di partecipanti iscritti: 7 concorrenti per squadra – in totale 56 concorrenti

Numero di squadre per partita: 2 (una accanto all'altra – in totale 4 partite)



Modalità di gioco

Due squadre alla volta si sfidano l'una contro l'altra. Ogni squadra è composta da 7 concorrenti.

Obiettivo

Nel tempo stabilito (4 minuti), la squadra di 7 concorrenti deve infilare le palline nella buca giusta su un telo con più buchi. Solo una buca è quella giusta. Sei concorrenti tengono il telo sospeso in aria, mentre un concorrente pone le palline sul telo. Al segnale del giudice, i concorrenti cercano di lanciare le palline verso la buca giusta. Il giudice cronometrerà il tempo. Alla fine dei 4 minuti, si conta quante palline sono state infilate correttamente nella buca giusta.

Vincitori della sfida

Vince la squadra che ha infilato il maggior numero di palline nella buca giusta. In caso di parità, le squadre con lo stesso punteggio ricevono lo stesso numero di punti.

GIOCHI D'ACQUA

RISCALDAMENTO

Inizio: alle 15:00

Durata: cca 10 minuti

PARTECIPANO TUTTI I CONCORRENTI, SPETTATORI E ALTRI



1. GIOCO - Pistola ad acqua

Inizio: subito dopo il riscaldamento

Durata: cca 30 minuti

Numero di partecipanti iscritti: 6 concorrenti per squadra – in totale 48 concorrenti

Numero di squadre per partita: 2



Modalità di gioco

Due squadre partecipano allo stesso gioco.

Obiettivo

Spostare il bersaglio mobile dal punto di partenza al traguardo.

Svolgimento del gioco

Due concorrenti tengono una corda tesa sopra l'acqua. Sulla corda si trovano 4 bersagli (bicchieri) che si muovono lungo la corda. Al segnale del giudice, il primo concorrente utilizza la pistola ad acqua per spingere il bersaglio verso il traguardo. Quando il bersaglio raggiunge il traguardo, restituisce la pistola ad acqua al punto di partenza al prossimo concorrente, che continua il gioco. Quando tutti e quattro i concorrenti della squadra hanno spostato i bersagli al traguardo, il tempo si ferma. Viene stilata una classifica in base ai tempi di tutte le squadre. Le squadre vengono classificate dalla migliore alla peggiore, assegnando punti da 10 a 1.

Vincitori della sfida

Vince la squadra che ottiene il punteggio più alto. In caso di parità, le squadre con lo stesso punteggio ricevono lo stesso numero di punti.

2. GIOCO - Ippopotamo

Inizio: subito dopo la fine del gioco precedente

Durata: cca 30 minuti

Numero di partecipanti iscritti: 4 concorrenti per squadra – in totale 32 concorrenti

Numero di squadre per partita: 2 (una accanto all'altra – in totale 4 partite)



Modalità di gioco

Due squadre alla volta si sfidano l'una contro l'altra.

Obiettivo

Colpire il bersaglio con la pallina.

Svolgimento del gioco

In gioco partecipano 4 concorrenti per squadra. Il primo giocatore si trova alla partenza con l'ippopotamo gonfiabile. Il secondo giocatore (cavaliere) aspetta al centro della piscina. Il terzo giocatore si trova a bordo piscina con le palline, mentre il quarto giocatore è sul traguardo sulla terraferma. Al segnale del giudice, il primo giocatore salta dalla terraferma nella piscina e spinge l'ippopotamo gonfiabile fino al cavaliere. Il cavaliere sale sull'ippopotamo, prende le palline dal terzo giocatore e cerca di colpire il bersaglio che tiene in mano il quarto giocatore sul traguardo (sulla terraferma). Quando la squadra colpisce 10 volte il bersaglio, il tempo si ferma. Viene stilata una classifica basata sui tempi di tutte le squadre. Le squadre vengono classificate dalla migliore alla peggiore, assegnando punti da 10 a 1.

Vincitori della sfida

Vince la squadra che colpisce il bersaglio con 10 palline nel minor tempo. In caso di parità, le squadre con lo stesso tempo ricevono lo stesso numero di punti.

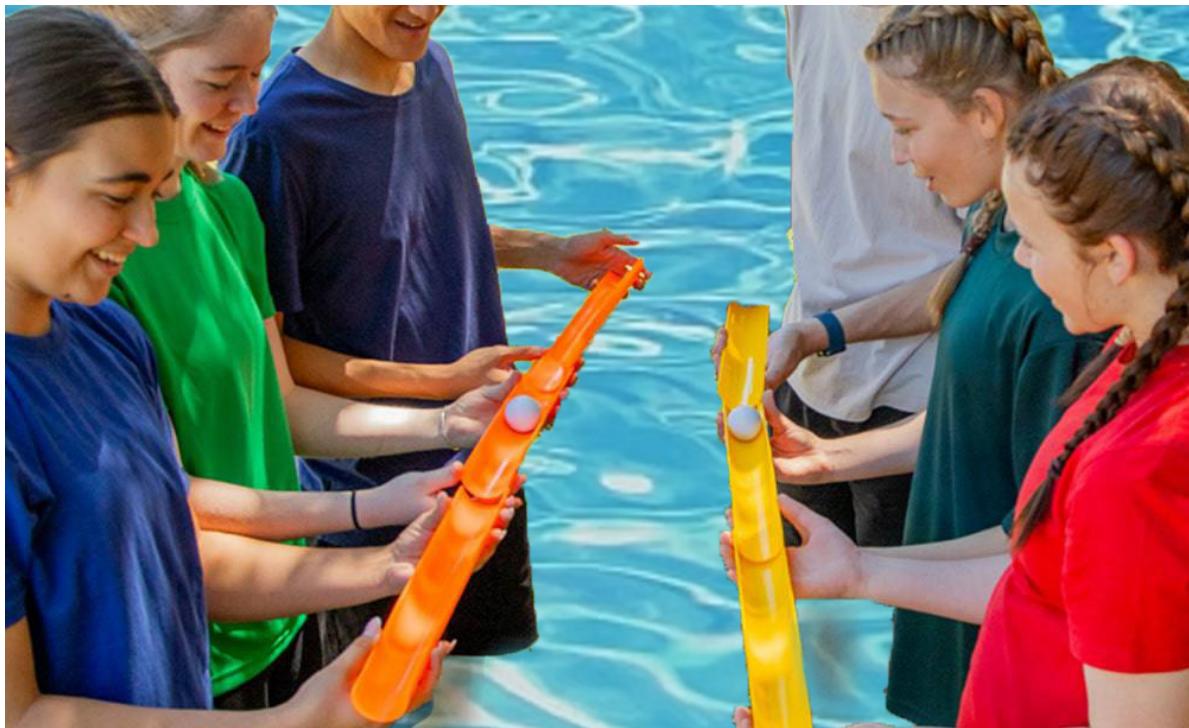
3. GIOCO - Aquedotto

Inizio: subito dopo la fine del gioco precedente

Durata: cca 30 minuti

Numero di partecipanti iscritti: 4 concorrenti per squadra – in totale 32 concorrenti

Numero di squadre per partita: 2 (una accanto all'altra – in totale 4 partite)



Modalità di gioco

Due squadre alla volta si sfidano l'una contro l'altra.

Obiettivo

Trasportare la pallina da un estremo della piscina all'altro esclusivamente tramite le tubature.

Svolgimento del gioco

Quattro concorrenti per squadra hanno ciascuno due metà di tubo. Insieme formano un tubo lungo. Al segnale del giudice, il primo giocatore inserisce la pallina nel primo tubo. Una volta che la pallina raggiunge il secondo concorrente, il primo giocatore corre rapidamente alla fine della fila e continua a collegare il tubo. Ogni concorrente continua la fila fino a raggiungere l'altro lato della piscina. Poi tornano indietro con due palline nei tubi. Se una pallina cade fuori dalla linea nell'acqua, la squadra riceve una penalità di 5 secondi e continua dal punto in cui la pallina è caduta. Il gioco termina quando entrambe le palline sono state trasportate. Viene stilata una classifica basata sui tempi di tutte le squadre. Le squadre vengono classificate dalla migliore alla peggiore, assegnando punti da 10 a 1.

Vincitori della sfida

Vince la squadra che trasporta entrambe le palline nel minor tempo. In caso di parità, le squadre con lo stesso tempo ricevono lo stesso numero di punti.

RISULTATI COMPLESSIVI:

Vincitore dei giochi terrestri e acquatici: La squadra che si classifica al primo posto in ogni gioco guadagna 10 punti, quella al secondo posto guadagna 8 punti, quella al terzo posto guadagna 6 punti, quella al quarto posto guadagna 5 punti, quella al quinto posto guadagna 4 punti, quella al sesto posto guadagna 3 punti, quella al settimo posto guadagna 2 punti, e quella all'ottavo posto guadagna 1 punto.

In caso di parità, entrambe le squadre coinvolte ottengono lo stesso numero di punti e condividono la posizione. Dopo tutti i giochi, i punti vengono sommati e la squadra con il punteggio più alto totale (somma dei giochi terrestri e acquatici) vince il primo posto.