

Info e Regolamento

Le squadre

Sono ammesse al torneo 10 squadre, composte al massimo da 10 partecipanti ciascuna. In base alla composizione del gruppo degli iscritti il torneo sarà organizzato in due turni: un turno per la fascia d'età 6/10 anni, un turno per la fascia d'età 11/14 anni. In ciascun turno saranno ammesse al massimo 5 squadre, ciascuna composta al massimo da 10 partecipanti.

Le manche

Il torneo di nascondino è organizzato in tante manche quante sono le squadre.

Ad ogni manche scende in campo 1 partecipante per ciascuna squadra. Ciascun giocatore indossa una fascia di colore diverso per distinguere l'appartenenza alle diverse squadre. In ciascuna manche il gruppo di giocatori sfida sempre una squadra fissa e neutrale di cercatori.

Ogni manche si sviluppa come segue: il luogo di partenza del gioco è la tana. Dalla tana un giocatore della squadra dei cercatori conta 60 secondi. In questi 60 secondi i giocatori devono nascondersi. Al termine della conta il cercatore grida "VIA" e comincia a cercare. Ogni volta che vede o trova un giocatore nascosto deve correre fino alla tana e toccarla esclamando ad alta voce "TANA!" precisando il luogo del ritrovamento e il giocatore individuato con riferimento al colore della squadra (es. "squadra blu, dietro l'albero!"). Il cercatore di turno continua la ricerca degli altri concorrenti nascosti. Il giocatore nascosto che è stato trovato dal cercatore può correre verso la tana nel tentativo di raggiungerla più velocemente del cercatore stesso e totalizzare punti. Se un giocatore raggiunge la tana prima di essere visto o trovato da chi ha contato, la tocca e dichiara ad alta voce "TANA!". Ogni manche dura 11': 60" di conta e 10' di ricerca.

Al termine della manche a ciascun giocatore viene attribuito un punteggio che viene trasferito alla squadra di appartenenza. Al termine delle manche verrà stilata una classifica generale, frutto dei punteggi totalizzati dai singoli giocatori.

In caso di play-off (con unico turno)

Le prime tre squadre classificate nel turno proseguiranno ad un play-off mettendo in campo, ciascuna, lo stesso numero di giocatori e al massimo 3. La manche di play-off si svolge secondo le medesime modalità delle manche iniziali.

Attribuzione dei punteggi

Al giocatore che è stato trovato e raggiunge la TANA prima del cercatore: 5 punti

Al giocatore che è stato trovato e non raggiunge la TANA prima del cercatore: 0 punti

Al giocatore che raggiunge la TANA senza essere trovato dal cercatore: 10 punti

Al giocatore che allo scadere della manche non è stato trovato dal cercatore ma non ha raggiunto la TANA: 0 punti

Altre informazioni

Il torneo si svolge in ambiente naturale, all'interno dell'Orto Botanico G. Longhi di Romano di Lombardia. A tutela di tale luogo, e dei partecipanti stessi, i partecipanti sono invitati a rispettare il regolamento interno dell'Orto disponibile sul sito del Parco del Serio. Si consiglia infine abbigliamento consono al gioco.

