

Bruca Senza Frontiere 2024

IL TORNEO

2° Memorial Pippo Puglisi
17 - 18 agosto 2024
Spiaggia di Bruca (Scicli - RG)

REGOLAMENTO

1. Introduzione	2
2. Composizione e iscrizione delle squadre	2
Costo di iscrizione	3
3. Premi	4
4. Programma delle giornate	4
Prima giornata - Sabato 17 Agosto 2024	4
Seconda giornata - Domenica 18 Agosto 2024	5
5. Regolamento dei giochi e bonus	5
Il jolly	6
Il bonus "FantaBruca"	6
Altri bonus	6
Ruba bandiera (4 concorrenti per squadra)	6
Il Musicchiere (2 concorrenti per squadra)	8
Tiro alla fune (almeno 4 concorrenti per squadra - solo over 18)	9
Bruca Express (6 concorrenti per squadra)	10
La slot machine (gioco bonus)	11
Splash! (6 concorrenti per squadra)	11
Rischiatutto (2 concorrenti per squadra)	11
Color boom! (4 concorrenti per squadra)	12
Tower defense (3 concorrenti per squadra)	13
Splash 2! - Il ritorno (partecipa tutta la squadra)	13
Concorso fotografico (gioco continuativo - tutta la squadra)	14
Caccia al tesoro (gioco continuativo - tutta la squadra)	15
6. Tabella riassuntiva dei giochi	15

1. Introduzione

L'evento, organizzato dall'Associazione Bruca Senza Frontiere, è un torneo di **otto squadre** dove i concorrenti dovranno cimentarsi in diversi giochi di diversa difficoltà e tipologia (abilità, fisici e di conoscenza).

Per ogni prova verranno **assegnati dei punti** e a conclusione del torneo verrà stilata una classifica finale.

L'edizione 2024 si terrà il 17 e 18 agosto presso la spiaggia di Bruca, a Scicli (RG).

In particolare:

- Sabato 17 Agosto dalle 15.00 al tramonto
- Domenica 18 Agosto dalle 15.00 al tramonto

Gli orari potranno variare per motivi organizzativi o a seconda delle condizioni climatiche. Si suggerisce di verificare gli **ultimi aggiornamenti** sul canale Instagram dell'evento (@brucasenzafrontiere), sulla pagina Facebook (Bruca Senza Frontiere) o sul sito www.brucasenzafrontiere.it

I giochi saranno ideati e organizzati nel **pieno rispetto dell'ambiente** e della spiaggia e dove possibile senza il supporto tecnologico per immedesimarsi nello stile dei giochi degli anni '70.

Si chiede ai concorrenti di partecipare con lo **spirito di un gioco estivo**, nel **rispetto degli avversari e della sportività**.

2. Composizione e iscrizione delle squadre

Le squadre a contendersi il trofeo di "Bruca Senza Frontiere" saranno 8.

Ogni squadra può essere composta da un **minimo di 6 ad un massimo di 10 componenti**, I concorrenti dovranno avere **almeno 12 anni** e ogni squadra dovrà obbligatoriamente avere almeno un **numero minimo di 4 componenti maggiorenni**.

Ogni gioco avrà un numero differente di concorrenti per squadra, che verrà indicato di seguito nel regolamento.

È obbligatorio far partecipare **ogni giocatore in squadra ad almeno un gioco**.

IMPORTANTE: si suggerisce, visto la diversità dei giochi del torneo, di **organizzare delle squadre miste composte da bambini, ragazzi ed adulti** in modo da far partecipare ai singoli giochi i concorrenti ritenuti più adatti alla prova.

Al momento dell'iscrizione, dovrà essere compilato il **modulo presente sulla pagina** <https://brucasenzafrontiere.it/iscriviti> indicando:

- l'elenco dei componenti della squadra (minimo 6, massimo 10) con almeno 4 concorrenti maggiorenni, età minima 12 anni.

- tra questi selezionare il nome del capitano (necessariamente maggiorenne), che verrà utilizzato come punto di riferimento per comunicazioni e decisioni.
- il nome della squadra.

I **giocatori** designati **per ogni gioco**, dovranno essere **scelti dal capitano** nei momenti precedenti l'inizio della prova e non potranno essere modificati per tutta la durata della prova stessa.

Inoltre, ogni squadra avrà a disposizione un **jolly** da utilizzare una sola volta durante i giochi per poter raddoppiare i punti (ulteriori dettagli nei paragrafi successivi).

Ad ogni squadra verrà assegnato il giorno dell'evento **un colore** per poter essere facilmente distinta durante i giochi, tramite delle fasce colorate da portare al braccio.

Si richiede ai concorrenti di **indossare sempre la fascia colorata** durante i giochi per essere sempre riconoscibile per eventuali comunicazioni.

IMPORTANTE: per le persone che **non avessero la possibilità di creare una squadra** (ad esempio perché da soli o in coppia) potrà essere creata dall'organizzazione una (o più) "**squadra sociale**" con gli elementi che ne faranno richiesta.

Alternativamente, il concorrente potrebbe essere inserito in un'altra squadra già composta, previa verifica della disponibilità.

Costo di iscrizione

- 5,00 € per ogni giocatore
- Se la squadra viene composta da tutti i 10 concorrenti il costo totale è di 45,00 € a squadra (4,50 € a persona)

Ad ogni concorrente iscritto, verrà donato in omaggio un **kit di benvenuto** con dei gadget e del materiale utile alle prove, da ritirare il giorno dell'evento in spiaggia.

Le **iscrizioni** potranno essere inviate:

- tramite il form sul nostro sito reperibile a [questo link](#)
- contattando tramite Whatsapp i numeri:
 - 340 6080483 (Gianni)
 - 324 2250438 (Joanna)
- contattandoci sui nostri canali Instagram e Facebook
- presso Youpulsar di Salvina Grimaldi (corso Mazzini, 68 - Scicli)
- presso Generali Assicurazioni di Giusy Arrabito (via Colombo ang. via Ospedale - Scicli)

In caso di raggiungimento del numero massimo di squadre, si procederà per **ordine di ricezione** delle iscrizioni.

Il numero di squadre che si potranno iscrivere al torneo è **otto**. L'organizzazione si riserva di modificare questo numero, aggiungendo nuove squadre se ve ne sarà necessità.

Le iscrizioni chiuderanno giovedì 15 agosto alle 22.00

Eventuali altre richieste che arriveranno successivamente al raggiungimento del numero di squadre previste, verranno inserite in una lista di riserva e contattate per verificare se ancora interessate a partecipare.

I membri del direttivo dell'associazione "Bruca Senza Frontiere" e di altri volontari strettamente legati all'organizzazione dell'evento non potranno iscriversi al torneo.

ATTENZIONE: La quota di iscrizione non è rimborsabile, indipendentemente dalle circostanze.

3. Premi

Ogni prova assegnerà a ciascuna squadra dei **punti**, a seconda della posizione raggiunta. Il **dettaglio dei punti assegnati** per ogni gioco è descritto nei paragrafi seguenti.

Al termine del torneo verrà stilata la classifica generale e verranno assegnati i seguenti **premi**:

- squadra 1^a classificata nella classifica generale del torneo
- squadra 2^a classificata nella classifica generale del torneo
- squadra 3^a classificata nella classifica generale del torneo

Inoltre verranno assegnati i seguenti premi speciali:

- primo classificato nel gioco "Concorso fotografico"
- altri premi decisi dallo staff

I premi verranno svelati durante la **premiazione**, prevista al termine del torneo (domenica sera).

In caso di **parità** tra due squadre, nella classifica generale si piezzerà meglio la squadra che ha ottenuto maggior punti nel gioco dove ha utilizzato il jolly. In caso di ulteriore parità, si terrà conto dei punti accumulati nel gioco "Caccia al tesoro".

4. Programma delle giornate

Prima giornata - Sabato 17 Agosto 2024

Le squadre, con tutti i giocatori iscritti, si ritroveranno **alle 15.00 presso la spiaggia di Bruca** per la verifica dell'iscrizione e recuperare il kit di benvenuto con il materiale utile alle prove. Successivamente verrà dato il **via ufficiale al torneo**.

I giochi previsti nella prima giornata sono:

- Color boom!
- Il Musicchiere
- Ruba bandiera
- Splash!

- Tower defense
- La slot machine (gioco bonus)

Le prove e l'ordine delle stesse potranno variare per motivi organizzativi o a seconda delle condizioni climatiche.

Contestualmente all'inizio del torneo, prima di iniziare i giochi, verrà annunciato l'**avvio della prova "continuativa"**, che durerà entrambi i giorni e che termineranno domenica sera:

- Caccia al tesoro

I punti assegnati per ogni prova verranno inseriti su un **tabellone** sempre visibile che verrà aggiornato di volta in volta con i punteggi per ogni squadra.

Alla chiusura di tutte i giochi della giornata verrà stilata la **classifica provvisoria**, contando i punti assegnati nelle prove.

Il torneo riprenderà domenica pomeriggio, in quanto domenica mattina sarà dedicato alle "Sculture di Sabbia" per i più piccoli.

Seconda giornata - Domenica 18 Agosto 2024

Domenica mattina è dedicata alle "Sculture di Sabbia" per i più piccoli.

Le squadre del torneo Bruca Senza Frontiere **si ritroveranno in spiaggia alle 15.00.**

I giochi previsti nel pomeriggio della seconda giornata sono:

- Bruca Express
- Splash 2! - Il ritorno
- Rischiatutto
- Tiro alla fune
- La slot machine (gioco bonus)

Le prove e l'ordine delle stesse potranno variare per motivi organizzativi o a seconda delle condizioni climatiche.

Alla chiusura di tutti i giochi della giornata verrà stilata la **seconda classifica provvisoria**, contando i punti assegnati nelle prove.

Verranno inoltre conteggiati punti assegnati a ciascuna squadra per il "Concorso fotografico" e "Caccia al tesoro"

Infine verrà quindi stilata la **classifica finale** e assegnati i premi (principali e speciali) secondo quanto indicato nei paragrafi precedenti.

5. Regolamento dei giochi e bonus

Di seguito vengono descritte le **regole** per i singoli giochi.

Per ogni prova, il capitano dovrà scegliere nei momenti precedenti l'inizio della gara i **giocatori designati per ogni gioco** che non potranno essere modificati per tutta la durata della prova stessa.

L'organizzazione si riserva la possibilità di modificare il numero di giocatori per ogni gioco rispetto a quanto descritto, in base al numero di iscrizioni e di squadre partecipanti.

Il jolly

Ogni squadra avrà a disposizione un **jolly** da utilizzare per un solo gioco.

Sono esclusi i giochi Concorso fotografico, Caccia al tesoro, La slot Machine e Rischiatutto.

Il jolly permetterà di raddoppiare i punti per quel gioco.

Il capitano dovrà indicare che la squadra intende utilizzare il jolly **prima dell'inizio della prova**.

Il bonus "FantaBruca"

Alle squadre verrà chiesto qualche giorno prima di inviare una foto o un video che rappresenti la squadra. Tramite Instagram, si potrà votare la squadra che secondo il pubblico vincerà questa edizione di Bruca Senza Frontiere.

Alla squadra con più mi piace verrà assegnato un **bonus di 50 punti** al termine del torneo.

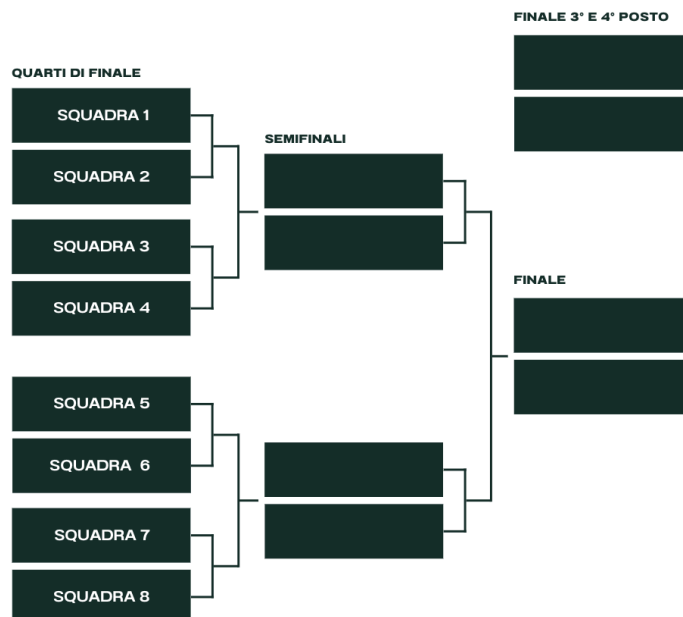
Altri bonus

A Bruca Senza Frontiere non bisogna mai perdere la concentrazione!

Tenete d'occhio i nostri canali social (Instagram e Facebook), potremmo pubblicare nuovi bonus a tempo limitato!

Ruba bandiera (4 concorrenti per squadra)

Le squadre si sfideranno a coppia e verranno sorteggiate poco prima dell'inizio della prova, secondo questo tabellone.



Per tutti i giochi, se non espressamente indicato il contrario, i punti assegnati saranno i seguenti:

Posizione	Punteggio
Primo posto	100 punti
Secondo posto	60 punti
Terzo posto	30 punti
Quarto posto	10 punti

Ogni capitano, prima dell’inizio del gioco, dovrà nominare **6 rappresentanti** che parteciperanno alla prova.

Verrà tracciata una linea retta al centro del campo da gioco e altre due linee equidistanti e parallele che delimiteranno la “casa” delle due squadre.

I giocatori di una squadra si allineano lungo la linea della propria “casa”, gli uni di fronte agli altri. Ad ogni giocatore **verrà sorteggiato casualmente e assegnato un numero in ordine progressivo** partendo da un estremo della fila (il primo giocatore sarà il numero 1, il giocatore di fianco a lui il numero 2 e così via)...

Il porta-bandiera si disporrà ad un estremo della linea di “centro campo” e terrà in mano, con il braccio alto e teso in avanti, la “bandiera” ovvero un fazzoletto.

A questo punto il porta-bandiera chiamerà ad alta voce un numero qualsiasi. I giocatori delle due squadre corrispondenti al numero chiamato dovranno correre verso il porta-bandiera per “rubare la bandiera”, portarla nella propria “casa”, evitando di essere toccati dall’avversario.

Spetta il punto alla squadra del giocatore che “ruba la bandiera” e riesce a portarla nella propria “casa” senza essere toccato.

ATTENZIONE a queste importanti regole:

- 1) per rubare la bandiera non è possibile superare la linea di “centro campo”, invadendo il campo avversario.
- 2) Qualora un giocatore toccasse il giocatore avversario prima che sia presa la bandiera, cederà automaticamente il punto all'altra squadra.
- 3) In alcuni casi può capitare che entrambi i concorrenti afferrano la bandiera allo stesso istante, in questo caso la giocata viene annullata e si richiamano dei nuovi numeri.

Vince la sfida e passa al turno successivo **la squadra che per prima arriva a 5 punti.**

Il Musicchiere (2 concorrenti per squadra)

Le squadre si sfideranno a coppia e verranno sorteggiate poco prima dell'inizio della prova, secondo il solito tabellone (vedi il paragrafo sul gioco “Ruba bandiera”).

Ogni capitano, prima dell'inizio del gioco, dovrà nominare **2 rappresentanti** che parteciperanno alla prova.

I concorrenti verranno fatti sedere su una “spiaggina”, la squadra dovrà scegliere chi dei due concorrenti risponderà alle domande.

Il concorrente designato per **prenotarsi** dovrà partire da seduto verso un ombrellone con una campana. La prima squadra che suonerà la campana si prenota per rispondere.

Il gioco consiste nell'indovinare **il titolo esatto** della canzone che verrà fatta ascoltare, per un totale di 10 canzoni.

I concorrenti possono confrontarsi solamente prima di partire e solo il giocatore che si è prenotato potrà dare la risposta, per un massimo di 10 secondi.

Non sarà possibile consultare i telefoni o dispositivi connessi ad internet.

Per ogni **domanda corretta** viene assegnato 1 punto.

In caso di **risposta errata**, gli avversari hanno la facoltà di rispondere cercando di indovinare **il titolo esatto**: se non lo fanno o rispondono in maniera errata il punto non viene assegnato, se invece rispondono correttamente si aggiudicano loro il punto.

In caso di titolo non preciso, verrà data un secondo giro di possibilità per provare ad indovinare nuovamente.

Vince la sfida e passa al turno successivo la squadra che al termine delle 10 domande ha più punti.

In caso di pareggio, verrà effettuata una ultima domanda e chi risponderà correttamente passerà al turno successivo (in caso di ulteriore parità si andrà ad oltranza).

Tiro alla fune (almeno 4 concorrenti per squadra - solo over 18)

Le squadre si sfideranno a coppia e verranno sorteggiate poco prima dell'inizio della prova, secondo il solito tabellone (vedi il paragrafo sul gioco "Ruba bandiera").

Ogni capitano, prima dell'inizio del gioco, dovrà nominare almeno **4 rappresentanti** che parteciperanno alla prova.

IMPORTANTE: A questa prova possono partecipare solo i giocatori della squadra over 18 anni.

Per evitare disparità però il numero di partecipanti per ogni squadra sarà lo stesso. Ad esempio: se la squadra A ha 7 giocatori e la squadra B ne ha 5, la sfida si giocherà 5 contro 5 e la squadra A dovrà scegliere quali dei 2 dei suoi giocatori non parteciperanno alla prova.

Lo scopo del gioco è di tirare una fune e spingere l'altra squadra oltre la linea centrale del campo.

Dopo aver formato le squadre con lo stesso numero di persone, si traccia una **linea di demarcazione** che delimiti il territorio di ciascuna squadra. Viene stesa la corda, e contrassegnato il punto centrale legando un fazzoletto e annodati poi altri due fazzoletti a un metro di distanza dal primo, uno a destra e uno a sinistra.

Le due squadre a questo punto prendono posizione da una parte e dall'altra rispetto alla linea di demarcazione, in fila indiana.

Prima di iniziare la gara i concorrenti prendono in mano la corda, mettendola in tensione: appena il fazzoletto centrale è perpendicolare alla linea del centrocampo, viene dato il via e i partecipanti devono tirare la corda con tutta la loro forza.

IMPORTANTE: per poter giocare in sicurezza suggeriamo a tutti i concorrenti di indossare una maglietta.

Vince la squadra che riuscirà a trascinare gli avversari fino a portare il loro fazzoletto oltre la linea di demarcazione, nel proprio campo. Di seguito alcune altre **regole**:

- Non ci si può sedere. Dopo uno scivolone si deve tornare nella giusta posizione.
- Non è permesso toccare terra con una qualsiasi parte del corpo tranne i piedi.
- È vietata qualsiasi presa che impedisca il libero scorrimento della corda.
- Non è permesso tirare la fune muovendo le mani a turno una dietro l'altra.

Se trascorsi 5 minuti dall'inizio della sfida non vi è ancora alcun vincitore, il passaggio del turno viene decretato dalla sorte, con il lancio di una monetina.

Bruca Express (6 concorrenti per squadra)

Le squadre si sfideranno in una gara a tempo. Ogni squadra gareggerà in autonomia (l'ordine verrà deciso tramite sorteggio poco prima dell'inizio della prova). Verrà stilata una classifica in base al tempo impiegato per completare il percorso.

Ogni capitano, prima dell'inizio del gioco, dovrà nominare **6 rappresentanti** che parteciperanno alla prova.

Il gioco consiste in una staffetta di **mini-giochi consecutivi**.

I mini-giochi presenti nella staffetta verranno svelati il giorno stesso della prova, ma anticipiamo che saranno giochi di **abilità** (ad esempio corsa con i sacchi, ricerca di oggetti nella sabbia, tiro al bersaglio, ecc...)

I concorrenti dovranno alternarsi durante la staffetta secondo le modalità che verranno illustrate dall'organizzazione il giorno dell'evento.

I punteggi saranno così assegnati:

Posizione	Punteggio
Primo posto	100 punti
Secondo posto	60 punti
Terzo posto	30 punti
Quarto posto	20 punti
Quinto posto	10 punti
Sesto posto	5 punti
Settimo posto	0 punti
Ottavo posto	0 punti
Squadra che non termina il percorso o ritirata	0 punti

La slot machine (gioco bonus)

Si tratta di un gioco bonus a cui possono accedere le squadre che completeranno una “missione speciale segreta” che verrà consegnata all’inizio del torneo all’interno di una busta. Attenzione: la missione sarà differente per ogni squadra.

All’interno della busta verranno indicate le modalità per considerare superata la prova. Se l’organizzazione considera superata la missione, donerà alla squadra un “gettone” per attivare una “slot machine” presente in spiaggia e che regalerà dei bonus in base al risultato della “giocata”. I bonus verranno svelati il giorno della prova.

Non si tratta pertanto di una sfida tra squadre, ma semplicemente un gioco bonus basato sulla fortuna che assegnerà dei **bonus** solo alle squadre che supereranno la missione.

ATTENZIONE: in questo gioco NON è possibile utilizzare il jolly.

Splash! (6 concorrenti per squadra)

Le squadre si sfideranno a coppia e verranno sorteggiate poco prima dell’inizio della prova, secondo il solito tabellone (vedi il paragrafo sul gioco “Ruba bandiera”).

Ogni capitano, prima dell’inizio del gioco, dovrà nominare **6 rappresentanti** che parteciperanno alla prova.

La sfida consiste nel **riempire prima della squadra avversaria un secchio d’acqua**. Cinque concorrenti si dovranno sedere per terra, in fila indiana. Il sesto, in piedi, andrà a riempire una bacinella a mare, e la verserà al primo giocatore della fila cercando di riempire la bacinella del compagno che verserà l’acqua alle sue spalle. Il secondo farà la stessa operazione, fino all’ultimo della fila che verserà il tutto nel secchio.

ATTENZIONE: il giocatore non potrà ripartire a riempire di nuovo la bacinella finché l’ultimo concorrente non avrà versato l’acqua nel secchio.

Vince la sfida e passa al turno successivo la squadra che riempie per prima il proprio secchio.

Rischiatutto (2 concorrenti per squadra)

Le otto squadre si sfideranno contemporaneamente.

Ogni capitano, prima dell’inizio del gioco, dovrà nominare **2 rappresentanti** che parteciperanno alla prova.

La prova consiste in un quiz a domande di cultura generale, su differenti categorie disponibili.

ATTENZIONE: in questo gioco NON è possibile utilizzare il jolly.

Le categorie, mostrate su un tabellone, saranno le seguenti:

- Anni 60
- Anni 70
- Anni 80
- Anni 90
- Anni 2000
- I giorni nostri

Per ogni categoria saranno disponibili 8 domande sui temi più svariati, ogni domanda avrà un punteggio differente (da 10 a 50 punti) in base alla difficoltà.

Le domande saranno tutte a risposta aperta. **Nel caso in cui il concorrente volesse chiedere l'aiuto (3 possibili risposte) il punteggio della domanda sarà dimezzato.**

Una domanda per ogni categoria sarà considerata "speciale": in quel caso, il punteggio in caso di **risposta esatta varrà il doppio SOLO** la prima volta (non è valido, se la squadra sbaglia e risponde correttamente la squadra successiva).

Verrà sorteggiato l'ordine con cui le squadre risponderanno. A turno, ogni squadra sceglierà una domanda tra quelle disponibili sul tabellone.

Se la squadra darà la **risposta corretta**, guadagnerà i punti associati alla domanda e il turno passa alla squadra successiva.

Se la squadra **non indovina la risposta**, non vengono assegnati punti e il turno passa comunque alla squadra successiva che potrà decidere se rispondere alla stessa domanda, o sceglierne un'altra.

Al termine dell'ordine di risposta sorteggiato, si ricomincerà dalla prima squadra finché il tabellone non sarà completo e tutte le domande svelate.

ATTENZIONE: in caso di suggerimenti, l'organizzazione valuterà se assegnare o meno i punti legati alla domanda.

Color boom! (4 concorrenti per squadra)

Le squadre si sfideranno a coppia e verranno sorteggiate poco prima dell'inizio della prova, secondo il solito tabellone (vedi il paragrafo sul gioco "Ruba bandiera").

Ogni capitano, prima dell'inizio del gioco, dovrà nominare **4 rappresentanti** che parteciperanno alla prova.

Il campo sarà diviso in due metà. Ogni squadra partirà schierata dalla propria metà campo per andare a recuperare la bandiera dell'altra squadra posta dal lato opposto.

I giocatori avranno a disposizione delle “bombe” d’acqua da lanciare agli avversari che se colpiti saranno eliminati dal campo di gioco. Nel campo di gioco potranno esserci altre “munizioni” o punti dove poter difendersi.

ATTENZIONE: le munizioni non sono infinite! Quindi vanno utilizzate con parsimonia, altrimenti c’è il rischio che non possiate difendervi!

Vince e passa il turno la squadra che riesce a raggiungere per prima la bandiera avversaria o elimina tutti gli altri giocatori.

Tower defense (3 concorrenti per squadra)

Le squadre si sfideranno a coppia e verranno sorteggiate poco prima dell’inizio della prova, secondo il solito tabellone (vedi il paragrafo sul gioco “Ruba bandiera”).

Ogni capitano, prima dell’inizio del gioco, dovrà nominare **3 rappresentanti** che parteciperanno alla prova.

I concorrenti di ogni squadra si divideranno in due gruppi:

Difensori: 2 concorrenti

Attaccante: 1 concorrente

L’attaccante di una squadra giocherà contro i difensori dell’altra in contemporanea. L’obiettivo è far cadere lanciando una palla, una piccola “torre” posizionata all’interno di un cerchio delimitato da dei conetti. I difensori dovranno evitare di farla cadere ostruendo con il proprio corpo i lanci dell’attaccante. I giocatori sono liberi di correre attorno al cerchio.

L’attaccante è libero di recuperare la palla e può lanciarla quante volte desidera.

ATTENZIONE: non è possibile in nessun modo ostruire fisicamente gli avversari, toccandoli o spingendoli.

La squadra che fa cadere per prima la “torre” guadagna un punto.

Vince la sfida e passa il turno la squadra che per prima arriva a 3 punti.

Splash 2! - Il ritorno (partecipa tutta la squadra)

Le squadre si sfideranno a coppia e verranno sorteggiate poco prima dell’inizio della prova, secondo il solito tabellone (vedi il paragrafo sul gioco “Ruba bandiera”).

A questa prova partecipano **tutti i concorrenti della squadra**.

La sfida consiste nel **riempire più della squadra avversaria un secchio d’acqua**, posta tra le mani di un concorrente.

I partecipanti vengono messi in fila indiana e avranno a disposizione un numero fisso di “gavettoni” che dovranno lanciare contro il proprio compagno in modo da far cadere più acqua possibile all’interno del secchio, finché i gavettoni non saranno terminati.

Vince e passa il turno la squadra che riesce al termine dei gavettoni a riempire di più il proprio secchio.

Concorso fotografico (gioco continuativo - tutta la squadra)

Il gioco “Concorso fotografico” sarà **una prova “continuativa”** che durerà fino alle 22.00 del sabato.

L’obiettivo è consegnare, **entro la scadenza**, una fotografia relativa **al tema** che verrà comunicato qualche giorno prima dell’inizio dell’evento.

Da quel momento tutta la squadra potrà **partecipare al gioco quando desidera** considerando che **sarà possibile scattare la foto fino al termine della scadenza, sabato 17 agosto alle 22.00**

Il tema sarà definito dall’organizzazione e dovrà essere usato come spunto per il soggetto della fotografia.

Il capitano, o un partecipante della squadra, dovrà inviare **entro le la fine del gioco** (sabato alle 22.00), **la foto scelta** ad un numero Whatsapp dedicato che verrà comunicato successivamente.

ATTENZIONE: in questo gioco NON è possibile utilizzare il jolly.

Tra tutte le foto ricevute, la giuria di qualità (costituita da persone da membri dell’organizzazione) definirà la più ben realizzata e relativa al tema.

Il voto del presidente di giuria varrà doppio.

A questi punteggi si aggiungeranno i voti assegnati tramite votazione social, in base al numero di like ricevuti alla foto.

Al primo classificato cui verranno assegnati **100 punti bonus**.

Inoltre, la squadra vincerà anche il premio speciale **“Francesco Sarto”** dell’edizione 2024 di “Bruca Senza Frontiere”.

La giuria valuterà anche per il 2° e 3° posto, a cui verranno assegnati 60 e 30 punti.

Ricordiamo che al gioco possono partecipare tutti i concorrenti della squadra.

IMPORTANTE: è **fondamentale tenere conto della scadenza (sabato alle 22.00)**

Caccia al tesoro (gioco continuativo - tutta la squadra)

Prima di iniziare con i giochi sabato pomeriggio, viene dato il via al gioco “Caccia al tesoro” che sarà una prova “**continuativa**” che durerà fino alle 17.00 della domenica.

Ai concorrenti verrà consegnata una busta al momento dell’apertura del torneo sabato pomeriggio, contenente un primo indizio per poter far partire la caccia al tesoro.

Da quel momento tutta la squadra potrà partecipare al gioco quando desidera considerando che **sarà possibile proseguire con la caccia al tesoro anche a cavallo tra il sabato e la domenica.**

L’obiettivo è terminare la caccia al tesoro, seguendo i suggerimenti e **facendo molta attenzione al contenuto degli indizi...**

Il capitano, o un partecipante della squadra, dovrà dimostrare di aver terminato la caccia al tesoro, portando “il tesoro” **entro la fine del gioco** (domenica alle 17.00) al campo base presente in spiaggia. In tal caso verranno assegnati **100 punti**.

50 punti verranno assegnati a chi raggiungerà a risolvere almeno 4 indizi.

Inoltre, potrebbero essere assegnati **punti bonus** se la squadra riesce ad individuare degli indizi nascosti all’interno dei messaggi... fino ad un massimo di altri **150 punti!**

Ricordiamo che al gioco possono partecipare tutti i concorrenti della squadra.

IMPORTANTE: è fondamentale tenere conto della scadenza (domenica alle 17.00)

ATTENZIONE: in questo gioco NON è possibile utilizzare il jolly.

6. Tabella riassuntiva dei giochi

Nome	Tipologia	Partecipanti per squadra	Jolly	Punti
Ruba bandiera	Torneo	4 concorrenti	Si	1° - 100 punti 2° - 60 punti 3° - 30 punti 4° - 10 punti
Il Musicchiere	Torneo	2 concorrenti	Si	1° - 100 punti 2° - 60 punti 3° - 30 punti 4° - 10 punti
Tiro alla fune	Torneo	almeno 4 concorrenti - solo over 18 anni	Si	1° - 100 punti 2° - 60 punti 3° - 30 punti 4° - 10 punti

Bruca Express	A tempo	6 concorrenti	Si	1° - 100 punti 2° - 60 punti 3° - 30 punti 4° - 20 punti 5° - 10 punti 6° - 5 punti Il resto 0 punti
La slot machine	Singolo	-	No	Bonus assegnati dopo svolgimento "missione segreta"
Splash!	Torneo	6 concorrenti	Si	1° - 100 punti 2° - 60 punti 3° - 30 punti 4° - 10 punti
Rischiatutto	Sfida tra squadre	2 concorrenti	No	Punti assegnati in base domande indovinate
Color Boom!	Torneo	4 concorrenti	Si	1° - 100 punti 2° - 60 punti 3° - 30 punti 4° - 10 punti
Tower defense	Torneo	3 concorrenti	Si	1° - 100 punti 2° - 60 punti 3° - 30 punti 4° - 10 punti
Splash 2! - Il ritorno	Torneo	Tutta la squadra	Si	1° - 100 punti 2° - 60 punti 3° - 30 punti 4° - 10 punti
Concorso fotografico	Da qualche giorno prima dell'evento a sabato alle 22.00	Tutta la squadra	No	Punti assegnati al miglior scatto (100 punti) e premio "Francesco Sarto". 60 punti al 2° classificato, 30 punti al 3° classificato.
Caccia al tesoro	Continuativo *	Tutta la squadra	No	Punti assegnati a chi completa la caccia al tesoro (100 punti). 50 punti chi riesce a raggiungere almeno 4 indizi, più altri punti bonus (massimo altri 150)
Bonus "FantaBruca"	Al termine del torneo	-	No	50 punti alla squadra che vincerà il sondaggio su chi vincerà questa edizione di Bruca Senza Frontiere.

* tutta la durata dell'evento (da sabato pomeriggio a domenica sera alle 18.00)