



REGOLAMENTO GARE - GUERRA DEI LATI 2024 LUCO DEI MARSII 22, 23, 24 e 25 AGOSTO

La *Guerra dei Lati* nasce come manifestazione rievocativa di alcuni aspetti della realtà giovanile del nostro passato, con la rivisitazione di giochi e momenti di vita degli anni '50-'60 ormai consegnati all'album dei ricordi. Lo spirito con cui riviviamo questo passato sarà, quindi, all'insegna di una sana e coinvolgente competizione tra i Lati di Luco, con il solo desiderio di partecipare in allegria e divertirsi.

A questo scopo si chiede a tutti i partecipanti la **massima correttezza e lealtà** e di non lasciarsi prendere dall'ansia del "vincere a tutti i costi", che potrebbe sciupare il divertimento di tutti e rovinare una così importante manifestazione.

Gesti di intemperanza, scorrettezza e azioni che danneggiano l'avversario e vanno a ledere il clima gioviale della GDL, saranno sanzionati dalla giuria con lo strumento dell'ESILIO ANNUALE, una squalifica della durata di un'edizione. **Qualora la giuria lo ritenga necessario porta aggiungere penalità che consiste sottrazione di punti dal conteggio finale della gara, direttamente dalla classifica generale.**

Regolamento

1) La *Guerra dei Lati* si terrà a Luco dei Marsi nei giorni 22, 23, 24 e 25 Agosto 2024, nell'ambito della Festa della Madonna dell'Ospedale e santi Patroni. Essa prevede una serie di gare che i "Lati" iscritti dovranno affrontare per aggiudicarsi il titolo finale;

2) Possono partecipare un numero massimo di **6 Lati**. **Ogni Lato si presenterà con stendardo e casacche dei colori propri**; è necessario che ogni squadra si presenti sempre con almeno 6 membri muniti di casacca/maglietta del lato, fornita di logo/simbolo proprio di ogni lato. **L'assenza di stile infatti, comporterà uno stralcio di 3 punti al giorno su tabellone finale.**

3) Ogni Lato può essere composto da un numero di partecipanti a piacere (minimo 6), sia maschi che femmine senza limiti di età. Per partecipare alle gare, ogni concorrente dovrà firmare una liberatoria con la quale si assume la responsabilità della partecipazione alle gare. Per i minorenni la liberatoria deve essere firmata da un genitore.

Ogni Lato dovrà avere un caposquadra con il compito di firmare il modulo di iscrizione, compilare l'elenco dei partecipanti, coordinare la propria squadra e relazionarsi con la Giuria;

4) In caso di **ripescaggio** verrà utilizzato in prima battuta il gioco della **Morra**. Quando si manifesta la necessità di ripescare 3 lati, si effettua un triangolare tra i tre lati che ambiscono esser ripescati con dei brevi **scontri di morra** alla "meglio di tre". Colui che ottiene la vittoria di due scontri verrà ripescato. In caso di parità (se i tre lati dovessero vincere uno scontro di morra ciascuno) conterà il punteggio degli scontri. Qualora si fosse ancora in situazione di parità, allora si andrà al



ripescaggio con sorteggio. Non verrà tenuto conto di nessun sistema di esclusione di chi già è stato ripescato.

La Morra può essere effettuata da un qualsiasi concorrente dei lati coinvolti nello spareggio.

5) La **presentazione** del lato costituirà parte integrante della classifica finale permettendo di aggiungere fino a 20 punti, 15 riservati alla **presentazione** e 5 al **corteo iniziale**.

Entro le ore 17.55 del giovedì 22/08 ogni lato dovrà radunarsi in specifiche aree (queste verranno indicate nei giorni precedenti all'inizio della GdL). Allo scoccare delle 18.00 i lati muoveranno in **Corteo**, in direzione di piazza Alfidi, ove si riuniranno prima di effettuare l'accesso in piazza tutti insieme, in ordine inverso alla classifica dell'edizione precedente.

Il **corteo iniziale** sarà parte integrante della presentazione e permetterà l'aggiunta di 5 punti in classifica generale.

I parametri per la conquista dei punti seguiranno **parametri oggettivi o valutativi** e questi saranno:

1. Presenza di almeno 10 bandiere (1 punto)
2. Folklore del corteo (3 punti)
3. Rispetto dei tempi di partenza ed arrivo a piazza Alfidi (1 punto)

Il parametro 1 ed il parametro 3 sono **oggettivi**, ciò sta a significare che se non rispettati non verrà assegnato il punteggio di riferimento.

Il parametro 2 è **valutativo**, pertanto possono essere assegnati da 0 a 3 punti.

I lati effettueranno l'ingresso in piazza arrivando fin davanti la giuria e si disporranno nelle aree indicate.

Seguirà la presentazione, in ordine in base alla classifica dello scorso anno.

Ogni singola presentazione dovrà durare più di 4 minuti e non più di 5 minuti.

Qualunque contenuto multimediale che si vuole utilizzare durante la presentazione, va consegnato allo staff entro e non oltre 48ore prima dell'inizio della GdL. Non si potranno utilizzare strumenti di amplificazione al di fuori di quelli messi a disposizione dallo staff.

Al fine della massima riuscita tecnico logistica della presentazione, il lunedì precedente all'inizio della GdL si terrà un briefing con i rappresentanti dei lati che si occupano della presentazione, per condividere gli aspetti tecnici.

Il punteggio prevederà fino ad un **massimo di 15 punti** assegnabili per lato che seguiranno **parametri oggettivi o valutativi**:

1. Almeno 20 persone coinvolte (3 punti),
2. Spettacolarità (3 punti),
3. Originalità (3 punti),
4. Costumi (3 punti),
5. Rispetto dei tempi (3 punti).

Tutti questi parametri influiscono per un massimo di 15 punti.

Il parametro 1 ed il parametro 5 sono **oggettivi**, ciò sta a significare che se non rispettati non verrà assegnato il punteggio di riferimento.

I parametri 2, 3 e 4 sono parametri **valutativi**, pertanto possono essere assegnati da 0 a 3 punti.

I giurati saranno anonimi e sparsi tra la folla.



Il capo lato farà parte della **giuria dei lati**, sarà tuttavia impossibile valutare il proprio lato. A questi sarà affidato un apposito modulo; al termine di tutte le presentazioni andrà riconsegnato allo staff.

Riepilogando: la presentazione avrà un valore massimo potenziale di 20 punti, 15 riservati alla presentazione e 5 al corteo iniziale.

6) Le gare, salvo correzioni in itinere, saranno le seguenti:

- **Balle al Balcone** – gara a cronometro: quattro componenti per lato, due di sesso maschile e due di sesso femminile. Due concorrenti saranno posizionati sopra il ballatoio e due al di sotto di esso. Il campo di gara è il ballatoio della chiesa e l'area di strada immediatamente al di sotto, una linea separerà longitudinalmente il campo in due metà, partendo trasversalmente dalla porta della chiesa fin verso la piazza.

Sei balle saranno accatastate l'una sopra l'altra sotto al ballatoio della chiesa in corrispondenza di una delle due metà. Il primo concorrente, una volta dato il via, dovrà prendere le balle una alla volta e lanciare al secondo concorrente posto sopra al ballatoio. Il lancio si effettua superata l'area tecnica segnata a terra. Il secondo concorrente posizionato al di sopra del ballatoio dovrà afferrare la palla e posizionarla a terra sul ballatoio in corrispondenza della linea di mediana del campo. Il terzo concorrente, posizionato sul ballatoio in corrispondenza della metà opposta del campo rispetto ai primi due, afferra la palla poggiata a terra sulla linea mediana del campo e passa al concorrente 4 posizionato al di sotto del ballatoio nella stessa metà di campo del concorrente 3. Il concorrente 4 posiziona le balle, accatastandole l'una sull'altra nell'area di campo apposita, specularmente rispetto al punto di partenza.

Il tempo viene fermato quando l'ultima palla viene posizionata sulla catasta di destinazione.

Sopra al ballatoio (concorrenti 2 e 3) non sono ammessi concorrenti di sesso maschile.

- **Magnabiscotto** – Un concorrente per squadra dovrà riuscire a mangiare più velocemente un "biscotto delle nozze" con l'ausilio di una bottiglia di latte da un litro. Vince la gara chi terminerà il/i biscotto/i per primo. Il biscotto non deve essere frantumato ma consumato a morsi, come decenza comanda. La cosiddetta tecnica del "mappazon" è assolutamente vietata. È concesso l'utilizzo di un bicchiere per aiutarsi a bere il latte e per eventualmente inzuppare il biscotto, senza frantumarlo. Qualora il biscotto venga bagnato in malomodo sul piatto o frantumato, il punteggio di gara verrà portato a 0. Lo scopo di questa limitazione è di rendere dignitoso il magnabiscotto agli occhi di chi guarda.

- **Caccia al tesoro** - con indizi e ricerca dati e oggetti, consegna entro un'ora prefissata dalla giuria (pena: l'attribuzione dell'ultimo posto). Il punteggio della caccia al tesoro vale doppio **26, 20, 14, 10, 6, 4**. All'interno della caccia al tesoro ci sarà un particolare indizio che richiederà la ricerca del "**Tesoro della guerra dei lati**" la cui consegna alla giuria comporterà l'attribuzione di **5 punti** sul conteggio finale dei giochi. Visto il punteggio raddoppiato, non sarà possibile giocare il **J'AJUT** (Jolly) alla caccia al tesoro.

- **Sciarpalonga** - per sole donne. Ogni lato avrà disposizione 2 ferri e un gomitolino di lana. Dato un tempo massimo, vince chi avrà fatto la sciarpa



più lunga, con una larghezza di 50 maglie. Lo staff fornirà gomitolo e ferri, ma se una concorrente volesse usare i propri ferri, sarebbe libera di farlo.

- **Briscola e tressette:** una coppia per Lato, torneo con eliminazione diretta;
- **Mini guerra dei lati** – concorrenti che abbiano più di 10 anni e meno di 15. 4 gare che daranno punteggio come 4 giochi normali, ma figureranno a tabellone unitamente come Mini GdL
 - a. **Corsa coi sacchi** – 4 concorrenti a staffetta
 - b. **Cerchio** – 2 concorrenti, staffetta con slalom
 - c. **Goccia (Lancio di Figurine)** – minimo 2 concorrenti (10 tiri). Chi si aggiudica più figurine lanciando la propria sulle altre vince.
 - d. **Morra** – un concorrente per lato. Si gareggia 1 vs 1 con ripescaggio. Punteggio da raggiungere 10. I giocatori abbassano simultaneamente le loro mani, indicano un numero con le dita, gridando al contempo un numero da zero a dieci “tutta”, per indovinare a quanto assommano le dita dei giocatori. Vince chi indovina. Se tutti i dichiaranti indovinano, oppure sbagliano, la giocata è nulla. In questo caso verrà effettuato il sorteggio con metodo classico.
- **Bocce** - in campo libero, torneo ad eliminazione diretta. Nei quarti e nelle semifinali il punteggio da raggiungere per la vittoria è di 7, nella finale di 11;
- **Cerbottana** – minimo 3 concorrenti per lato per 10 tiri in totale divisi in due manche da 5. Posto un bersaglio di polistirolo davanti a chi gareggia ogni lato procura da se una cerbottana e in fase di gara riceverà dei fogli di carta da rivista con cui costruire i “cartocchetti” arrotolandoli su se stessi. Il punto sarà valido solo se il cartocchetto si pianterà nel bersaglio. Il bersaglio è composto da cerchi concentrici con punteggio da 1 a 10.
- **Je Segon** – 3 concorrenti, due dovranno tagliare con il segone a due manici una fetta di tronco, il terzo dovrà tenere fermo e saldo il tronco. Gara a tempo.
- **Braccio di ferro Femminile** - una contro una alla meglio di tre con ripescaggio. Le concorrenti dovranno porsi una di fronte l'altra e gareggiare esclusivamente con il braccio destro. Il sinistro dovrà ancorarsi all'apposito supporto posto sul tavolo da gara. Ci si aggiudica la manche facendo toccare il dorso della mano dell'avversaria sull'apposito blocco posto sul tavolo.
- **Braccio di ferro Maschile** - uno contro uno alla meglio di tre con ripescaggio. I concorrenti dovranno porsi uno di fronte l'altro e gareggiare esclusivamente con il braccio destro. Il sinistro dovrà ancorarsi all'apposito supporto posto sul tavolo da gara. Ci si aggiudica la manche facendo toccare il dorso della mano dell'avversario sull'apposito blocco posto sul tavolo. Prima della gara verrà effettuata la pesa dei concorrenti che non dovranno superare gli 86 kg di peso.
- **La salita dei frati** – Tre concorrenti per lato muniti di una Graziella. Ogni lato dovrà procurarsi una bicicletta che sia stata prodotta prima degli anni '70, senza marce né diavolerie tecnologiche. Il diametro delle ruote deve essere di 16 pollici (40 cm circa). Il primo concorrente partirà



dal campetto, darà il cambio al secondo appena finita la salita del bocciofilo che a sua volta darà il cambio al terzo in prossimità dello spiazzo prima della salita dei frati. Il terzo concorrente dovrà arrivare fino alla croce al piazzale dei Frati.

- **Salita alla corda:** 3 concorrenti per lato. Staffetta a cronometro. Il primo concorrente al via dovrà salire sulla corda, suonare la campana posta in cima al ramo, riscendere e varcare la linea da dove si è partiti, dando così il via al secondo che a sua volta darà il via al terzo. Chiunque scenderà scivolando, lanciandosi o saltando dalla fune, comporterà la squalifica del lato dalla gara e l'attribuzione di 0 punti in tabellone.

- **Monopattino** - corsa staffetta, 4 giri di piazza o 4 tratte (dipende dal luogo dove si svolge la gara), ogni giro o tratta si cambia concorrente. Obbligo del casco, eliminatorie a 2 e finali a 3; Un piede deve stare sempre sul monopattino, se si perde l'assetto ci si ferma e si riparte in posizione regolare. Non è consentito gareggiare con monopattino prestato da altri lati. Minimo 2 e massimo 4 concorrenti.

- **Cerchio** - corsa/gimkana a staffetta, eliminatorie a 2 e finali a 3; 2 concorrenti per lato: completato il giro di pista si cambia concorrente. Se il cerchio cade lo si raccoglie e si riparte dallo stesso punto della caduta. Se cade un birillo lo si rialza e si riprende dallo stesso punto. L'arrivo è valido quando cerchio e concorrente hanno raggiunto il traguardo. Si usa un solo ferro-guida.

- **Corsa coi sacchi** - unica manche, 4 tratti, 4 concorrenti per lato, uno ogni tratto (mezzo giro di piazza). Se il sacco si buca e fuoriesce anche una parte del piede, ci si ferma e si cambia sacco. Se non si hanno più sacchi di ricambio, si termina in ultima posizione. L'arrivo è considerato valido quando il concorrente avrà superata la linea di traguardo col sacco indossato. (quindi non valido il tuffo finale per toccare la linea). I compagni di squadra con i sacchi di ricambio potranno seguire i propri sacchisti dall'interno della piazza ed invadere la pista solo in caso di rottura del sacco. Sono validi solamente i sacchi di juta. È consentito cucire insieme più sacchi per evitare che si rompano i sacchi durante la gara, purché rimanga sempre visibile e percepibile la sagoma del sacco da 50 o 100 kg.

- **Carriola delle Mogli** – 8 concorrenti per lato muniti di GUANTI formeranno 4 coppie che dovranno essere ambo sessi (un uomo ed una donna). Ogni coppia dovrà percorrere un lato del Casette Stadium come una "carriola". Cambio coppia ai vertici della piazza. Le mani di chi porta la carriola dovranno tassativamente prendere per le caviglie l'altro concorrente. Il tagliare la strada non costituisce penalità alcuna.

- **Frezza** - a punti, 20 tiri per lato con almeno 3 tiratori, si deve dichiarare il bersaglio. La gara è suddivisa in manche da 5 tiri a lato. Ogni manche deve avere almeno 3 tiratori. I tiratori possono ripetersi nelle varie manches.

- **Gimkana del Manovale** – un concorrente per lato a cronometro, dovrà affrontare un percorso a gimkana nel minor tempo possibile. Come prima prova dovrà caricare 5 o 6 blocchetti all'interno della carriola, con la carriola carica effettuerà il passaggio sulla tavola basculante, fermarsi ad inchiodare 3 chiodi su delle tavole. I chiodi vanno inseriti perfettamente, altrimenti verrà assegnata una penalità ogni chiodo la cui testa non è perfettamente inserita nella tavola. A seguire il concorrente dovrà schiodare



delle “schiappe” da una tavolozza, senza lasciare nemmeno i chiodi. Il concorrente a seguire svuoterà la carriola e la riporrà sopra i blocchetti prima di varcare il traguardo per fermare il tempo.

- **Ciabatta** – Un giocatore per lato, passa il turno il primo che arriva a 8 punti.

- **Ciabatta Mini GDL** – Un giocatore per lato, passa il turno il primo che arriva a 6 punti. Per concorrenti che abbiano più di 10 anni e meno di 15.

- **Je carrettin’** - Un concorrente/Lato, a cronometro. Il carrettino dovrà essere costruito in legno, con ruote in legno o ferro, inoltre chiodi, bulloni e viti in ferro. Le dimensioni e la forma del carrettino sono libere. Cosa fondamentale sarà guidare esclusivamente con i piedi. Il sistema frenante dovrà essere con due leve in legno, eventualmente fornite di tacchetti in gomma alle estremità. L’azione frenante va scaricata a terra e non sulle ruote. Nel caso in cui non si rispettino tali regole i carrettini non idonei saranno squalificati. Non è ammessa la sostituzione o il prestito del carrettino; Le ruote del carrettino possono essere anche di legno.

- **Salita deji Mbreachi** – 2 concorrenti per lato dovranno spingere una botte, facendola rotolare, partendo di corsa dall’incrocio di via Dante con la provinciale fin alla fine del montanaro. Nessun altro componente della squadra potrà seguire il proprio lato intralciando il percorso di gara, pena la squalifica. Le botti avranno un numero segnato, prima di ogni manche verrà assegnato (a sorteggio casuale) un numero ad ogni lato. I concorrenti dovranno utilizzare esclusivamente la specifica botte contraddistinta dal numero assegnato.

- **La conca** - per sole donne; 2 concorrenti per lato. Vince chi trasporta più acqua da un punto ad un altro del campo di gara in massimo 7 minuti. La conca piena si porta sulla testa. Non si può sostenere con le mani mentre si cammina, penalità di 5 secondi ogni tocco. Quando è vuota si porta sempre in testa. La “spara” arrotolata che funge da guarnizione tra la testa se lo si desidera si può ancorare ai capelli con dei fermi. La spara non deve essere ripiena di cartone, plastica o altri materiali sagomanti.

- **Zompone** – Ogni lato dovrà schierare 2 giocatori a girare la corda e fino ad un massimo di 6 giocatori a saltare. L’ingresso dei giocatori alla corda deve avvenire quando essa è in movimento. La giuria suggerirà il tempo di battuta per i 2 che, gli altri 6 dovranno entrare entro un massimo di 15 secondi l’uno dall’altro. Il punteggio della gara verrà assegnato moltiplicando i secondi in cui avverrà il salto per il numero dei saltatori. Il non rispetto del tempo dato dalla giuria comporterà una forte penalità, se dopo il primo richiamo i due che girano non si rialleneranno al tempo dato, verrà fermato il tempo e conclusa la gara. Qualora un giocatore per stanchezza o infortunio dovesse uscire senza interferire con il movimento della corda, non potrà rientrare e non potrà essere sostituito.

- **Tiro alla fune maschile:** 6 concorrenti di sesso maschile per Lato, schema a torneo con eliminazione diretta. Si ha la vittoria quando il fiocco legato al centro della corda supera il limite disegnato a terra,;

- **Tiro alla fune femminile:** 6 concorrenti di sesso femminile per Lato, schema a torneo con eliminazione diretta. Si ha la vittoria quando il fiocco legato al centro della corda supera il limite disegnato a terra,;



- 7) Eventuali e più specifiche indicazioni sia per lo svolgimento della gara che per l'attribuzione dei punteggi, saranno illustrati prima della manifestazione. Ogni Lato può giocare **J'AJUT** (Jolly) su una gara che gli fa raddoppiare il punteggio ottenuto in quella gara. Vincerà la Guerra dei Lati la squadra che alla fine dei tre giorni avrà totalizzato più punti
- 8) I **punteggi** vengono assegnati a scalare dal privo all'ultimo classificato di ogni gioco secondo la sequenza: **13, 10, 7, 5, 3, 2.**
- 9) Ad ogni lato è stato assegnato, grazie alla disponibilità del Comitato Feste 2023, un budget di 200 euro per affrontare le spese legate al folklore (standardi, casacche, bandiere...)
- 10) Premi messi a disposizione dal Comitato Feste: in denaro ed eventualmente in natura. In caso di parità le vincite in denaro verranno sommate e suddivise.
- 11) I Lati dovranno realizzare in maniera artigianale il monopattino, je carrettin', la frezza e procurarsi la graziella con diametro ruote di 16 pollici. Porteranno il cerchio da 26 o 28 a piacere con relativo gancio, la conca di rame "signorina" o "signora" di dimensioni regolari (non souvenir). Tutti gli attrezzi dovranno realizzarsi attenendosi ai requisiti di costruzione, ai materiali, agli arnesi e alle tecniche di cui disponevano i ragazzi degli anni "50-"60. Per evitare squalifiche consultare preventivamente la giuria.
- 12) La Guerra dei Lati avrà inizio giovedì 22 Agosto alle ore 17.35 presso i punti di inizio corteo indicati successivamente. Dovranno essere presenti le delegazioni dei Lati che presenteranno lo stendardo e i propri concorrenti. In questa fase sarà ufficializzato il calendario delle gare con i luoghi e gli orari che, in linea di massima, è già pubblicato sulla locandina dell'evento.
- 13) Considerata la possibilità di variazioni di orario o di ordine nelle gare, i concorrenti devono essere disponibili a gareggiare in qualsiasi momento. In caso di assenza dei "titolari" potranno gareggiare dei sostituti. **Non si potrà in alcuna maniera spostare/alternare o scambiare l'ordine delle gare. Non si attenderà l'arrivo di concorrenti in ritardo.**
- 14) Ogni giudizio della Giuria è incontestabile, insindacabile ed inappellabile. Solo il capo lato può discutere con la giuria. In sua assenza può indicare un sostituto che ne fa le veci, purché venga comunicato in anticipo alla giuria.
- 15) Il presente regolamento una volta consegnato verrà pubblicato sul nostro sito internet, rimanendo liberamente consultabile. Le regole delle diverse competizioni, non verranno ripetute prima dei giochi.
- 16) Laddove il regolamento non menzionasse eventuali specifiche che potrebbero sorgere nel corso dei giochi, **il parere della giuria è vincolante come fosse scritto nel regolamento.**