

Bruca Senza Frontiere 2025

IL TORNEO A SQUADRE

3° Memorial Pippo Puglisi

10 agosto 2025

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	4
5. Regolamento dei giochi e bonus	5
Il jolly	5
Il bonus "FantaBruca"	5
Altri bonus	5
Tiro alla fune (almeno 3 concorrenti per squadra - solo over 18)	5
Bruca Express (tutta la squadra)	7
Splash! (almeno 3 concorrenti per squadra)	8
Tower defense (3 concorrenti per squadra)	8
Gioco bonus	9
Altri giochi che verranno svelati durante l'evento o sui nostri social	9
Caccia al tesoro (gioco continuativo - aperta a tutti)	9
Concorso fotografico (gioco continuativo - aperta a tutti)	10
6. Tabella riassuntiva dei giochi	10

1. Introduzione

L'evento, organizzato dall'Associazione Bruca Senza Frontiere, è un **torneo a 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 2025 si terrà il 10 agosto dalle 15.00 al tramonto presso la spiaggia di Bruca, a Scicli (RG).

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

Ogni squadra può essere composta da un **minimo di 4 ad un massimo di 6 componenti**, i concorrenti dovranno avere **almeno 12 anni** e ogni squadra dovrà obbligatoriamente avere almeno **un componente maggiorenne**.

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 4, massimo 6) con almeno un concorrente maggiorenne, età minima 12 anni (nel caso di concorrenti minorenni, sarà necessaria l'autorizzazione di uno dei genitori o di un tutore).
- 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

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 è definito dall'organizzazione che si riserva di modificare questo numero, aggiungendo nuove squadre se ve ne sarà necessità.

Le iscrizioni chiuderanno giovedì 7 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” (aperto a tutti)
- 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

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 sono (non in questo ordine):

- Tiro alla fine
- Bruca Express
- Splash!
- Tower defense
- Gioco Bonus
- e altro ancora..

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

Nei giorni precedenti l'evento, verrà annunciato e comunicato ai partecipanti l'**avvio della prova “continuative”**, che terminerà domenica pomeriggio:

- 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 tutti i giochi della giornata verrà stilata la **classifica provvisoria**, contando i punti assegnati nelle prove.

Verranno inoltre conteggiati punti assegnati a ciascuna squadra per la “Caccia al tesoro”, se completata.

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 Caccia al tesoro, il gioco bonus ed eventuali altri giochi comunicati durante l'evento.

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 potrebbe essere chiesto qualche giorno prima di inviare una foto o un video che rappresenti la squadra. Tramite Instagram, si potrà votare la squadra preferita.

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

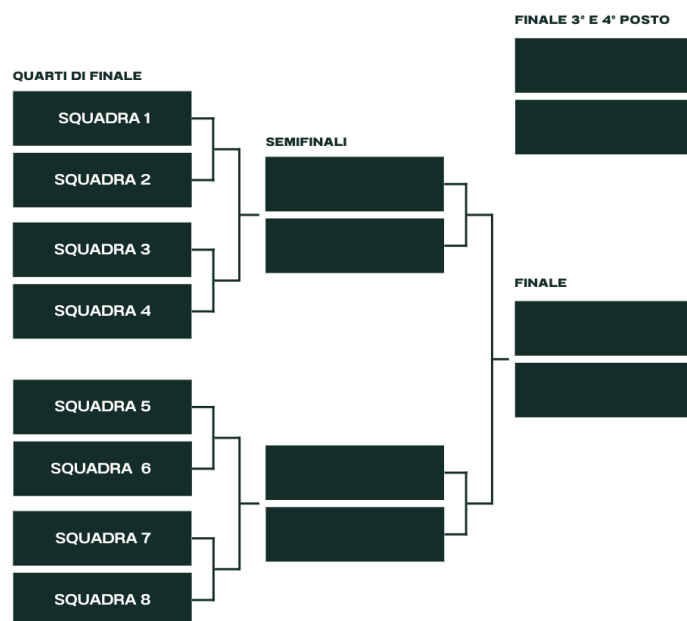
Altri bonus

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!

Tiro alla fune (almeno 3 concorrenti per squadra - solo over 18)

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 **almeno 3 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 3 giocatori e la squadra B ne ha 5, la sfida si giocherà 3 contro 3 e la squadra B dovrà scegliere quali 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 (tutta la 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.

Tutta la squadra partecipa 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

Splash! (almeno 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 **almeno 3 rappresentanti** che parteciperanno alla prova.

Per evitare disparità però il numero di partecipanti per ogni squadra sarà lo stesso. Ad esempio: se la squadra A ha 3 giocatori e la squadra B ne ha 5, la sfida si giocherà 3 contro 3 e la squadra B dovrà scegliere quali giocatori non parteciperanno alla prova.

La sfida consiste nel **riempire prima della squadra avversaria un secchio d'acqua**.

I concorrenti (tranne uno) si dovranno sedere per terra, in fila indiana. Il restante, 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.

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.

Gioco bonus

Al gioco bonus 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 partecipare al gioco 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 alla squadre che supereranno la missione.

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

Altri giochi che verranno svelati durante l'evento o sui nostri social

Caccia al tesoro (gioco continuativo - aperta a tutti)

A ridosso dell'evento viene dato il via al gioco "Caccia al tesoro" che sarà **una prova "continuativa"** che durerà fino alle 17.00 della domenica.

Ai concorrenti verranno comunicati degli indizi sui social per poter far partire la caccia al tesoro.

Da quel momento tutti potranno partecipare al gioco.

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

Chi ha risolto l'enigma 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.

ATTENZIONE: la caccia al tesoro è aperta a tutti, non solo alle squadre.

Concorso fotografico (gioco continuativo - aperta a tutti)

Il gioco "Concorso fotografico" sarà **una prova speciale aperta a tutti, non solo alle squadre.**

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

Da quel momento tutti potranno **partecipare al gioco** **sarà possibile inviare la foto fino al termine della scadenza che verrà comunicata.**

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

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.

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

Il vincitore riceverà il premio speciale "**Francesco Sarto**" dell'edizione 2025 di "Bruca Senza Frontiere".

6. Tabella riassuntiva dei giochi

Nome	Tipologia	Partecipanti per squadra	Jolly	Punti
Tiro alla fune	Torneo	almeno 3 concorrenti - solo over 18 anni	Si	1° - 100 punti 2° - 60 punti 3° - 30 punti 4° - 10 punti
Bruca Express	A tempo	tutta la squadra	Si	1° - 100 punti 2° - 60 punti

				3° - 30 punti 4° - 20 punti 5° - 10 punti 6° - 5 punti Il resto 0 punti
Splash!	Torneo	almeno 3 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
Gioco bonus	Singolo	-	No	Bonus assegnati dopo svolgimento "missione segreta"
Bonus "FantaBruca"	Al termine del torneo	-	No	50 punti alla squadra che vincerà il sondaggio su chi vincerà questa edizione di Bruca Senza Frontiere.