



ENDAS
Ente Nazionale Democratico
di Azione Sociale

REGOLAMENTO 2009

- La partecipazione è a **squadre**, formate da 6 bambini, di cui **3 maschi e 3 femmine**.
- Ogni squadra, denominata **Pattuglia**, deve darsi un nome ed eleggere un **capo-pattuglia**.
- Ogni regione può iscrivere alla finale nazionale un massimo di **4 pattuglie**.
- I giochi si svolgono **all'aperto**, in ambiente **naturale**.

IL GIOCO

Vengono predisposte una zona centrale di partenza e una di arrivo, denominata **Base**, e quattro **Stazioni** denominate **A-B-C-D** e dislocate in zone diverse; in ogni stazione è presente una **giuria** per controllare il regolare svolgimento del gioco e compilare i referti delle prove.

All'inizio del gioco vengono sorteggiate le **quattro Pattuglie** che partono per prime.

I **Capi-pattuglia** ricevono una cartina, molto semplificata, per orientarsi nella zona dove si svolge il gioco e sorteggiano la lettera corrispondente ad una delle quattro stazioni, per iniziare la gara.

Al via ogni **Pattuglia** raggiunge nel più breve tempo possibile la **stazione** sorteggiata, dove partecipa a due giochi: uno "**mentale**" e uno "**motorio**"; a giochi ultimati ciascuna pattuglia rientra alla base per consegnare i referti delle prove sostenute consegnati dalle giurie.

Il tempo massimo che ogni pattuglia può impiegare in ogni stazione è di 20 minuti; vengono tolti 2 punti per ogni minuto o frazione di minuto di ritardo.

Al rientro delle prime quattro **pattuglie**, ne partono altre quattro, con le stesse modalità; il tutto viene ripetuto fino a che tutte le squadre partecipanti si siano cimentate nelle prove previste dal programma tecnico.

Ogni prova dà diritto ad un punteggio pari a punti: **7-5-3-1** in base alla classifica ottenuta.

Vince la gara la pattuglia che al termine delle otto prove ha totalizzato il punteggio più alto.

In caso di parità si aggiudica la vittoria la pattuglia "più giovane" di età.