

# **Regolamento Generale**

## ***Chi può partecipare ai giochi***

Possono partecipare ai giochi, solo per la propria Contrada, tutti i residenti a Vellezzo Bellini o i non residenti che abbiano nonni, genitori, zii, figli o nipoti residenti a Vellezzo Bellini (in tal caso dovranno partecipare per la contrada del parente).

## ***Quanti giochi possono fare i concorrenti***

Ogni singolo concorrente può partecipare al massimo a 4 giochi nelle due serate. Prima dell'inizio di ogni gioco il nome dei partecipanti deve essere comunicato ai Giudici i quali ne prendono nota. In caso di spareggio o di ripetizione di una prova, la prova deve essere ripetuta dallo stesso concorrente.

## ***Divisa dei concorrenti***

Ogni concorrente dovrà avere almeno un indumento (maglietta, cappello,...) con il colore della propria contrada che lo renda facilmente identificabile.

## ***Jolly***

Ogni Contrada potrà giocare il Jolly sul gioco che riterrà più consono al proprio concorrente. Il caposquadra, prima dell'inizio del gioco stesso dovrà dichiarare al Giudice di voler giocare il Jolly.

## ***Punteggio***

Per ogni gioco verranno assegnati 4 punti alla squadra prima classificata, 3 alla seconda, 2 alla terza e 1 alla quarta.

La squadra che gioca il Jolly raddoppia il proprio punteggio.

In caso di parità, se non meglio specificato nella scheda del singolo gioco, sarà assegnato a tutte le squadre a pari merito il punteggio più alto, le squadre che seguono terranno la propria posizione. (Esempio. La squadra A in un certo gioco totalizza 57 la squadra B e C totalizzano 38 mentre la squadra D totalizza 23 allora la squadra A prenderà 4 punti, le squadre B e C 3 punti mentre la squadra D prenderà 1 punto).

## ***Ordine con cui le Contrade affrontano le prove***

All'inizio della prima serata sarà effettuato un sorteggio per stabilire l'ordine con cui le Contrade dovranno affrontare le prove. In particolare, se le contrade estratte sono nell'ordine A, B, C, D, il primo gioco che non si effettua tutti insieme sarà affrontato nell'ordine dalle contrade A, B, C, D, il secondo gioco che non si effettua in contemporanea sarà affrontato nell'ordine dalle contrade B, C, D, A, ecc.

## ***Maltempo***

In caso di maltempo durante la prima serata i giochi non disputati (con un massimo di un gioco) sono spostati alla seconda serata. L'ordine di priorità con cui vengono ripescati i giochi è determinato nel programma sotto riportato. Nel caso in cui vengano sospese le gare nella seconda serata i giochi non disputati sono annullati. Se non sono stati disputati almeno quattro giochi complessivamente il palio non viene assegnato.

## ***Contestazioni***

I quattro capisquadra sottoscriveranno il Regolamento generale e tutte le schede dei giochi. Eventuali contestazioni scritte dovranno essere presentate al capo dei giudici dal caposquadra alla conclusione della serata, con le motivazioni circostanziate della contestazione. Il capo dei giudici prenderà una decisione inappellabile entro 15 minuti. Se una contrada non accetta il verdetto finale non può partecipare al palio dell'anno successivo.

## ***Materiale generale***

Coppe, medaglie per ragazzi, nastro per recinto, musica palco, tabellone segnapunti, gessi, pennarelli.

## ***Albo d'oro***

	1	2	3	4
2007	Azzurri (31)	Gialli (26)	Verdi (22)	Rossi (15)
2006	Azzurri (29)	Gialli (26)	Rossi (23)	Verdi (15)
2005	Azzurri (26)	Gialli (23)	Rossi (23)	Verdi (21)
2004	Verdi (25)	Rossi (24)	Azzurri (23)	Gialli (22)
2003	Rossi (28)	Azzurri (24)	Gialli (21)	Verdi (20)
2002	Azzurri (26)	Gialli (22)	Verdi (18)	Rossi (12)
2001	Rossi (29)	Azzurri (28)	Gialli (22)	Verdi (16)
2000	Rossi (31)	Azzurri (30)	Gialli (26)	Verdi (19)
1999	Verdi			
1998	Azzurri-Rossi			
1997	Azzurri			
1996	Azzurri-Verdi			
1995	Gialli-Rossi			
1994	Rossi			
1993	Gialli			
1992	Gialli			
1991	Gialli			
1990	Gialli			

# Programma

## Prima serata

- 1) Percorso sconnesso (I)
- 2) Scambio dei vestiti (II)
- 3) Tiro alla fune (III)
- 4) Ména al carét (IV)

## Seconda serata

- 1) Corsa nei sacchi
- 2) La coppia che scoppia
- 3) Bomba volante
- 4) Staffetta

N.B. Tra parentesi è riportata la priorità nel recupero durante la seconda giornata dei giochi eventualmente non disputati nella prima.

## **Percorso sconnesso**

Primo gioco della prima serata

**Non può essere giocato il Jolly**

Massimo 4 giocatori per contrada

Gioca una contrada alla volta

Tempo massimo del gioco: 1 min e 30 secondi per compiere ogni percorso

Età massima 14 anni e età massima complessiva per contrada di 46 anni

### ***Scopo del gioco***

Completare il percorso nel minor tempo possibile.

### ***Regolamento***

Ciascuna squadra è composta da non più di quattro giocatori di età massima 14 anni. Ogni giocatore può compiere non più di due volte il percorso. L'età complessiva di ogni squadra (ottenuta sommando, per i 4 percorsi, l'età dei giocatori che li compiono) non deve superare i 46 anni. Per quanto riguarda l'età fa fede la parola del giocatore. Ogni giocatore deve:

- 1) partire dalla linea di partenza al fischio del giudice;
- 2) andare a prendere il pallone nel copertone posto alla fine del percorso;
- 3) correre all'inizio del percorso;
- 4) correre passando da un copertone all'altro e passando in tutti gli 8 copertoni;
- 5) fare lo slalom col pallone tra i piedi seguendo una traccia tra 8 birilli bassi distanziati di 50 cm l'uno dall'altro (è compito di uno dei giudici riposizionare un birillo eventualmente spostato e fermare il giocatore nel caso in cui stia saltando parte del tracciato);
- 6) correre su una trave saltando i quattro birilli posti su di essa (se il giocatore scende dalla trave prima di averla percorsa interamente deve ritornare all'inizio della trave; se cade un birillo dopo essere stato colpito dal giocatore il giocatore deve ritornare all'inizio della trave e nel frattempo il giudice rimette a posto il birillo caduto; se cade un birillo non colpito dal giocatore il gioco prosegue);
- 7) fare lo slalom palleggiando con le mani seguendo una traccia tra 6 pali distanziati di 1 m l'uno dall'altro;
- 8) depositare il pallone nel copertone posto alla fine del percorso (il pallone deve fermarsi all'interno del copertone);

Il pallone deve essere sempre tenuto dal giocatore. Nel caso in cui il pallone venga perso ed esca dalla zona di gioco, il giudice dà un altro pallone al giocatore.

Nel caso in cui un giocatore impieghi più di 1 min e 30 secondi a compiere l'intero percorso il suo tempo viene considerato pari a 1 min e 30 sec. Ogni giocatore, se lo desidera, può comunque terminare il percorso. Vince la contrada la cui somma dei tempi è minore.

### **Materiale occorrente**

1 fischietto, 2 cronometri, 9 copertoni, 1 trave, 8 coni piccoli, 4 birilli medi, 6 pali, 2 palloni, gessi

# Scambio dei vestiti

Secondo gioco della prima serata  
2 giocatori per contrada  
Tutte le contrade insieme  
Tempo del gioco: 10 min.  
Età minima: 15 anni compiuti

## *Scopo del gioco*

Un uomo e una donna devono scambiarsi i vestiti nel minor tempo possibile

## *Regolamento*

Un uomo e una donna per contrada dovranno presentarsi sul palco indossando almeno i seguenti vestiti:

### UOMO

Canottiera  
Camiciola con minimo 6 bottoni con asole  
Pantaloni con chiusura con minimo 4 bottoni con asole  
Cravatta  
Giacca  
Calze  
Scarpe con stringhe

### DONNA

Sottoveste  
Gonna con bottone e cerniera  
Camicetta con minimo 5 bottoni con asole  
Giacca  
Scarpe basse  
Cappello

Vince la squadra che nel minor tempo possibile effettua il cambio degli indumenti sopra riportati. E' ammesso che i concorrenti si aiutino a svestirsi e vestirsi. Se alla conclusione del gioco i Giudici riscontrassero che qualche indumento non è stato correttamente scambiato o indossato verrà data una penalità di 5 secondi per ogni errore (ogni bottone non slacciato o non ri-allacciato è una penalità, se un bottone non viene ne slacciato ne allacciato sono 2 penalità). Gli abiti che verranno indossati dai concorrenti dovranno essere presentati ai giudici prima dell'inizio dei giochi, affinché vengano giudicati idonei secondo i requisiti (nel caso non fossero idonei e la squadra non riuscisse a trovarne di idonei entro 5 minuti, saranno date un numero di penalità pari alle irregolarità). Alla fine del gioco tutti fermi finché il capo dei giudici non dà il responso definitivo. Nel caso in cui qualcuno dovesse cambiare la posizione dei propri indumenti viene considerata la situazione più sfavorevole a partire dalla fine del gioco.

## **Materiale occorrente**

4 teli con i 4 colori sui quali svolgere il gioco, vestiti

# Tiro alla fune

Terzo gioco della prima serata  
4 giocatore per contrada (tutte femmine)  
2 contrade per volta

## *Scopo del gioco*

Tirare la fune nel proprio campo

## *Regolamento*

Per ogni contrada devono partecipare 4 donne (nel caso in cui una partecipante si infortuna nella prima gara può essere sostituita nella seconda). Posizione iniziale: le giocatrici devono posizionarsi tutte dietro una linea che delimita il loro campo; il centro della corda deve essere posizionato al centro del campo di gioco. Le giocatrici non possono mai avvolgersi la corda attorno a nessuna parte del corpo. Vince chi porta il segno che indica il centro della corda nel proprio campo. La gara si ritiene conclusa solo al fischio del giudice.

Ogni squadra fa due gare. Il primo accoppiamento viene effettuato in base all'ordine con cui devono giocare le contrade. Le due squadre vincenti si contendono poi il 1° e il 2° posto, mentre le perdenti combattono per il 3° e 4° posto.

## **Materiale occorrente**

Fune  
Nastro per delimitare il campo  
Fiocco o nastro per delimitare il centro della corda.

# Ména al carét

Quarto gioco della prima serata  
3 giocatori per contrada  
Tutte le contrade insieme  
Tempo del gioco: 3 min.

## *Scopo del gioco*

Travasare la maggior quantità di acqua possibile nel minor tempo possibile da un secchio ad una bottiglia con una spugna

## *Regolamento*

Un giocatore deve trasportare un altro giocatore chiamato *attintore* all'interno del carét (cassonetto del verde) mentre il terzo giocatore si adopererà nel sorreggere la bottiglia **senza in ogni caso toccare la spugna**. In caso contrario la squadra viene retrocessa all'ultimo posto. E' permesso muovere la bottiglia per facilitare l'*attintore*.

Gli organizzatori tengono i catini sufficientemente pieni.

La durata massima della prova è pari a 3 min. Vince chi riempie prima la bottiglia. Nel caso in cui non venga riempita entro il tempo massimo vince chi ha messo più acqua nella bottiglia.

## **Materiale occorrente**

4 catini  
4 spugne  
4 bottiglie  
4 imbusti  
2 secchi  
Nastro per corsie

# **Corsa nei sacchi**

Primo gioco della seconda serata  
2 giocatori per contrada (uno con età massima 14 anni)  
Tutte le contrade insieme  
Tempo massimo: 5 min per ogni sotto-prova.

## ***Scopo del gioco***

Percorrere nel tempo più breve possibile il percorso all'interno di un sacco.

## ***Regolamento***

La prova è composta da due sotto-prove. La prima sarà affrontata da ragazzi fino a 14 anni (fa fede la parola del giocatore), mentre per la seconda non ci sono limiti di età. Ad ogni prova partecipano in contemporanea un giocatore per contrada. Ogni giocatore deve compiere il percorso saltando (non può correre). Vince la singola prova chi arriva per primo al traguardo. Se uno dei giocatori esce dalla propria corsia o non compie il percorso saltando sarà retrocesso in ultima posizione nella sua prova. La classifica di questo gioco sarà ottenuta sommando le classifiche delle due sotto-prove. (Es.: Classifica prima sotto-prova: A(4 pt), B(3pt.), C(2pt.), D(1pt.); classifica seconda sotto prova C(4 pt), B(3pt.), D(2pt.), A(1pt.); classifica totale della prova: 1<sup>A</sup>: B(6pt.); 2<sup>A</sup>: C(6pt.); 3<sup>A</sup>: A(5pt.); 4<sup>A</sup>:D(3pt)).

## **Materiale occorrente**

4 sacchi (ragazzi e adulti uguali)  
Nastro isolante per fare le corsie

ATTENZIONE AVVISARE PRIMA DEL FISCHIO DEL VIA



# **La coppia che scoppia**

Secondo gioco della seconda serata

2 giocatori per contrada (un uomo e una donna) età minima 14 anni compiuti

Tutte le contrade insieme

Tempo massimo: 3 min

## ***Scopo del gioco***

Fare scoppiare il maggior numero di palloncini.

## ***Regolamento***

Le giocatrici devono prendere un palloncino per volta posizionarlo in grembo all'uomo che ha le mani legate dietro la schiena. Sedendosi e rialzandosi con leggiadria sopra l'uomo devono farlo scoppiare. Mentre il palloncino scoppia non può essere tenuto con le mani. Le sedie degli uomini sono posizionate a mezza luna di fronte al pubblico in modo da far sì che tutti siano alla stessa distanza dallo scatolone. Uno dei giudici aggiunge i palloncini nello scatolone fino ad esaurimento dei 40 palloni previsti per il gioco.

Il gioco finisce o quando sono finiti i palloni o dopo 3 minuti. Vince chi fa scoppiare il maggior numero di palloni. Contano solo i palloni fatti scoppiare correttamente (senza tenerli con le mani e comunque dal colpo della donna e non con aiuti dell'uomo)

## **Materiale occorrente**

4 sedie

60 palloncini

Segnare posizione sedie e scatolone

# Bomba volante

Terzo gioco della seconda serata  
2 giocatori per contrada  
Una contrada alla volta  
Tempo del gioco: 2 min.

## *Scopo del gioco*

Fare scoppiare sul caschetto del compagno il maggior numero di bombe nel minor tempo possibile.

## *Regolamento*

Il lanciatore sarà posto a distanza adeguata dal ricevitore. Il lanciatore dovrà stare fermo sulla linea di lancio, mentre il ricevitore potrà muoversi liberamente ma senza superare una linea fissata. Il ricevitore avrà sulla testa un caschetto con il quale dovrà far scoppiare le bombe d'acqua. Ogni contrada avrà a disposizione 40 bombe più una di prova. Vince chi fa scoppiare con il caschetto più bombe nel tempo massimo di 2 min. In caso di pari numero di bombe scoppiate vince chi ha impiegato meno tempo a finire le bombe. Le bombe che dovessero scoppiare prima di incontrare un ostacolo saranno prontamente sostituite con altre bombe nel secchio del lanciatore dal Giudice. Se non sono reinserte prima che tutte le bombe siano finite sarà bloccato il cronometraggio in attesa che questa operazione sia terminata.

## **Materiale occorrente**

1 caschetto  
10 secchi  
200 palloncini

N.B. Oltre ai quattro secchi con le bombe bisogna preparare anche un secchio con le bombe da reinsertire.

# **Staffetta**

Quarto gioco della seconda serata  
4 giocatore per contrada  
Tutte le contrade insieme

## ***Scopo del gioco***

Arrivare per primi al traguardo

## ***Regolamento***

Per ogni contrada devono partecipare, nell'ordine, un corridore che non ha ancora compiuto 13 anni un corridore che ha già compiuto 13 anni ma non 20 anni una donna che ha già compiuto 20 anni e un corridore che ha già compiuto 40 anni. Nel caso in cui uno dei frazionisti non rispetti i limiti di età, una volta ricevuto il testimone, deve stare fermo 2 secondi per ogni anno di età oltre il limite (è compito di un giudice cronometrare e dare il via al frazionista). Per quanto riguarda l'età fa fede la parola del giocatore.

Il passaggio del testimone dovrà essere effettuato nella zona delimitata. Se viene effettuato fuori da tale zona il giudice ferma il corridore e lo fa ripartire dalla zona opportuna. Se il testimone cade deve essere raccolto. L'ultimo frazionista deve tagliare il traguardo con il testimone in mano.

## **Materiale occorrente**

4 testimoni  
Nastro per delimitare le corsie