

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
2008	Rossi (27)	Azzurri (26)	Verdi (21)	Gialli (14)
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 con le palline
- 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 imbuti
2 secchi
Nastro per corsie
4 caschi da bici

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^A: B(6pt.); 2^A: C(6pt.); 3^A: A(5pt.); 4^A: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 con le palline

Secondo gioco della seconda serata
2 giocatori per contrada
Tutte le contrade insieme
Tempo massimo: 5 min

Scopo del gioco

Portare 4 palline da ping-pong in un contenitore nel minor tempo possibile.

Regolamento

La pallina da ping-pong viene tenuta con la fronte dai due giocatori. I giocatori si posizionano la pallina nell'area di partenza (delimitata da una riga). Devono poi portare la pallina tenendo le mani dietro la schiena e comunque senza toccare né il compagno né la pallina con le mani fino alla zona d'arrivo dove possono prendere la pallina con le mani per posizionarla in un contenitore.

Se la pallina cade o se uno dei giocatori supera la linea che delimita la corsia, i giocatori devono tornare nella zona di partenza e ripercorrere tutto il percorso. La pallina può essere riutilizzata se rimane all'interno della propria corsia. Se la pallina esce dalla corsia non può essere in nessun modo recuperata.

Vince chi per primo porta 4, delle 6 palline a disposizione nel contenitore finale. Nel caso in cui due contrade abbiano portato lo stesso numero di palline vince chi al momento del fischio finale è più vicino al traguardo senza aver perso la pallina.

Materiale occorrente

8 contenitori
30 palline da ping-pong

(ATTENZIONE AL FISCHIO FINALE ESSERE PRONTI A VEDERE DOVE SONO I GIOCATORI E SE NON HANNO PERSO LA PALLINA)

Bomba volante

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

Scopo del gioco

Raccogliere in un catino posizionato sopra la testa 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 catino con il quale dovrà raccogliere le bombe d'acqua. Ogni contrada avrà a disposizione 40 bombe più una di prova. Vince chi alla fine del tempo massimo di 2 min ha nel catino il maggior numero di bombe non scoppiate. In caso di pari numero di bombe 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 reinserite prima che tutte le bombe siano finite sarà bloccato il cronometrando in attesa che questa operazione sia terminata.

Materiale occorrente

1 catino
10 secchi
200 palloncini

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

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