

Regolamento Generale

Chi può partecipare ai giochi

Possono partecipare ai giochi, solo per la propria Contrada, tutti i residenti nel Comune di Vellezzo Bellini o i non residenti che abbiano nonni, genitori, zii, figli, nipoti o cugini fino al terzo grado residenti nel Comune di 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.

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, nastro per corsie, musica palco, tabellone segnapunti, gessi, pennarelli, fogli per giudici.

Albo d'oro

	1	2	3	4
2014	Azzurri (26)	Rossi (25)	Gialli (24)	Verdi (17)
2013	Gialli (28)	Azzurri (26)	Rossi (23)	Verdi (17)
2012	Gialli (32)	Rossi (26)	Azzurri (24)	Verdi (12)
2011	Rossi (28)	Gialli (27)	Verdi (21)	Azzurri (21)
2010	Azzurri (33)	Rossi (25)	Verdi (21)	Gialli (17)
2009	Azzurri (32)	Verdi (24)	Gialli (20)	Rossi (18)
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) Sboccia (III)
- 3) Piramide (V)
- 4) Scaccia la bomba (II)

Seconda serata

- 1) Corsa nei sacchi
- 2) Imbocca il bebè
- 3) Padella bucata
- 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

Sboccia

Secondo gioco della prima serata

2 giocatori per contrada

Tutte le contrade insieme

Tempo totale: 2 min.

Scopo del gioco

Fare più punti possibile nel tempo stabilito sbocciando le bottiglie

Regolamento

Un giocatore cerca di abbattere le bottiglie con la boccia. 5 bottiglie (con 4 dita d'acqua) sono posizionate equi distanziate su una panchina disposta a circa 3.5 metri dal giocatore. Il secondo giocatore corre a prendere le bocce e le riporta al primo giocatore. Le bottiglie danno diversi punteggi: 1 la più vicina, 2 la seconda, 3 la terza, 4 la quarta, 5 la quinta. Si acquisisce il punteggio se la bottiglia cade. Valgono tutte le bottiglie che cadono anche se abbattute da altre bottiglie che cadono o colpite dopo un rimbalzo della boccia. Le bottiglie cadute vengono rimesse in posizione dal giudice che si annota il punteggio (se la bottiglia cadendo si rovina e non sta più in piedi viene sostituita con una di scorta, successivamente viene eliminata). Se il giocatore che tira supera la linea dietro la quale deve stare il tiro viene annullato.

Il secondo giocatore può andare a prendere la boccia anche nella corsia delle altre squadre cercando di non intralciare gli avversari. Se la boccia è vicina alla panchina di un'altra squadra se la fa dare dal giudice.

Materiale occorrente

Bocce (2 per contrada)

24 bottiglie di plastica

4 panchine (+ 8 per bloccare le bocce o tavoli bianchi che sono più alti)

La piramide

Terzo gioco della prima serata
2 giocatori per contrada
Tempo massimo 4 minuti
Tutte le contrade insieme

Scopo del gioco

Costruire una piramide con le lattine

Regolamento

I giocatori devono costruire una piramide formata da 3 lattine al primo livello, 2 lattine al secondo livello, 1 al terzo livello. Le lattine devono essere trasportate una alla volta da un tavolo all'altro con un bucatino tenuto in bocca dai due giocatori. Per trasportare ogni lattina:

- 1) il giocatore 1 si mette il bucatino in bocca con le mani (da questo momento il bucatino non può più essere toccato con le mani)
- 2) infila il bucatino nell'occhiello del coperchio della lattina
- 3) il giocatore 2 prende in bocca l'altro estremo del bucatino
- 4) corrono verso l'altro tavolo dove posizionano la lattina (se uno dei giocatori perde il bucatino l'altro si deve fermare; se non si ferma il giudice lo riporta nella posizione opportuna)
- 5) il giocatore 1 tiene sempre il bucatino in bocca senza toccarlo con le mani
- 6) la lattina non può più essere toccata una volta sfilato il bucatino

Se le lattine già depositate vanno fuori posto non possono essere riprese con il bucatino e risistemate; se una lattina viene toccata con le mani viene tolta dal gioco dai giudici; se il bucatino viene toccato con le mani i giocatori devono tornare a prendere un'altra lattina; se il bucatino si rompe il giocatore deve tornare a prenderne un altro. I giocatori possono riportare le lattine non posizionate correttamente al tavolo di partenza per essere riutilizzate.

Vince la squadra che ci mette meno tempo a completa la piramide. Se alcune squadre non completano la piramide la classifica viene determinata dal numero di lattine sistemate alla fine del tempo massimo. Sono considerate solo le lattine che sono ad una distanza tale da poter appoggiare la lattina del livello superiore. Quelle del livello successivo contano solo se il livello precedente è stato completato.

Materiale occorrente

24 (+6) lattine (se si riesce di più meglio)
Pacchetto di bucatini

Scaccia la bomba

Quarto gioco della prima serata
Nessun limite sul numero di giocatori per contrada
Tutte le contrade insieme

Scopo del gioco

Scacciare le bombe dal proprio campo

Regolamento

Il campo di gioco viene diviso in 4 parti. Ogni contrada deve stare all'interno del proprio campo. Ad ogni contrada vengono assegnati 4 palloni gonfiati. Al via ogni contrada deve cercare di mandare i palloni nella zona delle altre contrade. Al fischio finale ogni contrada ha un numero di penalità pari al numero di bombe presenti nel proprio campo. Le bombe eventualmente scoppiate vengono contate nella contrada in cui sono scoppiate (la manche successiva si fa con le bombe restanti). Le bombe che escono dal campo di gioco in modo involontario non vengono conteggiate ad alcuna contrada.

Si fanno 8 manche; ogni 2 manche si ruota in senso orario la posizione delle squadre nel campo di gioco. La durata di ogni manche è compresa fra 30 e 90 sec e viene estratta casualmente dal giudice (che la tiene segreta) all'inizio di ogni manche.

Vince la squadra con meno penalità.

Materiale occorrente

16 palloni grossi, nastro/transenne per delimitare le zone di gioco, sacchetto e carta per bigliettini tempo manche

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

Imbocca il bebè

Secondo gioco della seconda serata
Due giocatori per contrada
Tempo massimo: 1 minuto
Tutte le contrade insieme

Scopo del gioco

Imboccare il massimo numero di cucchiate di yogurt

Regolamento

I due giocatori (bendati) della contrada sono seduti uno di fronte all'altro. Il giocatore numero 1, deve imboccare il giocatore numero 2, prendendo lo yogurt con il cucchiaino usando solo la mano con cui impugna il cucchiaino. Il capo contrada tiene fermo il barattolo (se lo muove il giudice lo blocca prima che la cucchiata vada a buon fine). I giocatori non possono alzarsi dalla sedia (altrimenti l'eventuale cucchiata non viene contata). Si possono dare indicazioni ai giocatori bendati. Vince chi riesce a portare più cucchiata nella bocca del giocatore 2 entro un minuto. La cucchiata è ritenuta valida se il cucchiaino è stato immerso nello yogurt e poi in bocca.

Materiale occorrente

4 barattoli da 500gr di yogurt bianco
4 cucchiaini da cucina
8 bende (tutte uguali)

Padella bucata

Terzo gioco della seconda serata
1 giocatore per contrada
Tutte le contrade insieme
Tempo massimo: 3 min

Scopo del gioco

Portare più acqua possibile da un catino all'altro con una padella bucata

Regolamento

Se un giocatore chiude i buchi della padella il giudice impedisce di versare l'acqua nel catino.
Vince chi riempie per primo il catino o chi alla fine del tempo massimo ha più acqua nel catino.

Materiale occorrente

8 catini, 4 secchi, 4 padelle

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.

Se un frazionista esce dal percorso o compie una scorrettezza ritenuta dai giudici determinante e volontaria, la contrada di quel frazionista viene classificata all'ultimo posto.

Materiale occorrente

4 testimoni
Nastro per delimitare le corsie