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. Se i giudici ritengono che un giocatore o il capo contrada hanno avuto un comportamento non adeguato nei loro confronti o nei confronti di altri giocatori possono, a loro insindacabile giudizio, retrocedere la squadra all'ultimo posto del gioco.

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
2015	Azzurri (29)	Gialli (27)	Rossi (21)	Verdi (14)
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) Canzoniere (II)

Seconda serata

1) Gonfia il palloncino
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 cui almeno una femmina) 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 fa avere 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 da un secondo giocatore. Il giudice 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 terzo giocatore può andare a prendere la boccia anche nella corsia delle altre squadre cercando di non intralciare gli avversari. Se un giocatore di un'altra contrada nel recuperare la propria boccia fa cadere le bottiglie di un'altra squadra vengono assegnati la metà dei punti delle bottiglie cadute alla contrada e vengono tolti alla squadra che ha commesso l'infrazione.

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 formate 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

Canzoniere

Quarto gioco della prima serata
Massimo 10 giocatore per contrada
Tutte le contrade insieme

Scopo del gioco

Indovinare per primi il titolo del maggior numero di canzoni

Regolamento

Entro una settimana prima dei giochi dovrà essere preparata una raccolta di canzoni italiane in formato MP3 con titolo. Ogni capo contrada dovrà verificare la correttezza delle canzoni incluse comprensive dei titoli.
Ogni squadra può essere formata al più da 10 giocatori (comprensivo del capo-squadra). I giocatori di ogni squadra dovranno restare all'interno di una zona delimitata (in piedi). Uno dei giocatori, chiamato capo-squadra, sarà posizionato in una zona delimitata appena davanti alla zona dei propri compagni.
Uno dei giudici con l'aiuto del DJ fa partire una canzone in modo casuale.
Quando uno dei capisquadra ritiene di aver individuato il titolo della canzone, deve correre a prendere uno straccio nelle mani del giudice assegnato alla propria squadra. Il primo che prende lo straccio dovrà restituire lo straccio al giudice e dare la risposta entro 5 secondi. Nel caso in cui 2 giocatori prendono lo straccio in contemporanea dicono il titolo al proprio giudice senza che gli altri sentano e poi i giudici li dicono ad alta voce.
Appena uno dei capi-squadra abbandona la zona delimitata la musica viene messa in pausa. Il giocatore una volta abbandonata la propria zona non può più tornare indietro e consultare i propri compagni. Se torna indietro non può più rispondere per quella canzone.
Se la risposta è sbagliata, gli altri capo-squadra tornano nella loro zona e la canzone viene fatta ripartire. Ogni canzone potrà essere ascoltata al più per 1 minuto. Se nessuno la indovina si passa alla successiva.
Ogni canzone indovinata vale 1 punto. Non ci sono penalità per le risposte sbagliate.
E' vietato l'uso dei cellulari (anche per altro). In caso di utilizzo il punto non viene assegnato.
Il gioco termina dopo 20 canzoni.
L'unico titolo della canzone esatto è quello riportato nell'MP3 della raccolta.

P.S.: Lo straccio può essere sostituito da una campana se disponibile

Materiale occorrente

4 stracci, raccolta canzoni, lettore che visualizza anche i titoli
Nastro per delimitare le zone di gioco

Gonfia il palloncino

Primo gioco della seconda serata
1 giocatore per contrada
Tutte le contrade insieme
Tempo del gioco: 3 min.

Scopo del gioco

Gonfiare il palloncino, collegato alla pompa, utilizzando la parte bassa della…..schiena.
Questo gioco è strettamente riservato al gentil sesso.

Regolamento

Le pompe saranno collegate ad un palloncino e poste sopra una sedia. La leggiadra concorrente sedendosi e alzandosi ritmicamente, premendo sulla pompa, gonfierà il palloncino sino a farlo scoppiare. Vince la concorrente che per prima riuscirà a far scoppiare il proprio palloncino. I Giudici dovranno tenere il più possibile fermo il palloncino ed evitare assolutamente che sbatta per terra. Nel caso in cui la pompa si muove sulla sedia la giocatrice può sistemarlo nella posizione a lei più comoda. Se una pompa dovesse rompersi la prova viene ripetuta da tutte le giocatrici, se il numero di pompe funzionanti è inferiore a 4 la prova viene ripetuta a coppie (o singolarmente se solo una pompa fosse ancora in funzione) cronometrando il tempo impiegato a far scoppiare il palloncino.

Materiale occorrente

Quattro sedie
Quattro palloncini tutti dello stesso colore
Quattro pompe da campeggio
Nastro isolante
Quattro giudici che sostengano i palloncini

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 cucchiaio usando solo la mano con cui impugna il cucchiaio. Il capo contrada tiene fermo il barattolo (se lo muove il giudice lo blocca prima che la cucchiaiata vada a buon fine). I giocatori non possono alzarsi dalla sedia (altrimenti l'eventuale cucchiaiata non viene contata). Si possono dare indicazioni ai giocatori bendati. Vince chi riesce a portare più cucchiaiate nella bocca del giocatore 2 entro un minuto. La cucchiaiata è ritenuta valida se il cucchiaio è stato immerso nello yogurt e poi in bocca.

Materiale occorrente

4 barattoli da 500gr di yogurt bianco
4 cucciai 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 compito 13 anni ma non 20 anni una donna che ha già compito 20 anni e un corridore che ha già compiuto 40 anni. Nel caso in cui uno dei frazionisti non rispetti i limiti di età, il primo staffettista partirà con 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