REGOLAMENTO GENERALE

Chi può partecipare ai giochi

Possono partecipare ai giochi, solo per la propria contrada, tutti i residenti del comune di Vellezzo Bellini e i non residenti che abbiano almeno un parente, come: nonno, zio, nipote, genitori, cugini (fino al terzo grado), residente 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 a 4 giochi massimo. Prima dell' inizio di ogni gioco il nome del/dei concorrenti deve essere comunicato ai giudici che ne prenderanno nota. In caso di spareggio o di ripetizione di un gioco, la prova deve essere ripetuta dallo stesso concorrente.

Divisa dei concorrenti

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

Jolly

Ogni contrada ha diritto ad un Jolly che potrà giocare sulla prova che riterrà più consona. Il Jolly permette alla contrada di raddoppiare il punteggio ottenuto nella prova. Il capocontrada dovrà comunicare prima dell' inizio del gioco la volontà di giocare il Jolly.

Punteggio

Per ogni gioco verranno assegnati: 4 punti al 1° classificato, 3 punti al 2° classificato, 2 punti al 3° classificato e 1 punto al 4° classificato.

In caso di parità sarà assegnato a tutte le squadre pari merito lo stesso punteggio più alto, le altre squadre terranno la loro posizione.

(Es. Se la squadra A totalizza 20, la squadra B e C totalizzano 16 e la squadra D totalizza 14, allora A avrà 4 punti, B e C avranno 3 punti e D avrà 1 punto).

Ordine con cui le contrade affrontano le prove

All' inizio della prima serata sarà effettuato un sorteggio che stabilirà l' ordine con cui le contrade dovranno sfidarsi.

Maltempo

In caso di maltempo nella prima serata i giochi non disputati (con il massimo di 1 gioco) saranno recuperati nella seconda serata secondo l' ordine di priorità indicato tra parentesi sul programma. In caso, invece, di maltempo nella seconda serata i giochi non svolti sono annullati e qualsiasi jolly giocato viene annullato.

Contestazioni

I 4 capicontrada sottoscriveranno il regolamento generale e tutte le schede dei giochi che si disputeranno. Eventuali contestazioni, riguardanti i giochi svolti, dovranno essere consegnate dal capicontrada al capo dei giudici in forma scritta con le motivazioni circostanziate della contestazione. Il capo dei giudici stabilirà entro 15 minuti un verdetto inappellabile. Se una contrada non accetterà la decisione finale non potrà partecipare al palio dell' anno successivo.

Materiale generale

Coppe, medaglie, nastro per recinto, nastro per corsie, gessi colorati, musica palco, tabellone segnapunti, pennarelli, fogli per giudici, penne.

Albo d'oro

	1	2	3	4
2017	Rossi-Azzurri(27)		Gialli(26)	Verdi(16)
2016	Rossi (16)	Gialli (11)	Azzurri (9)	Verdi (8)
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:

- Percorso sconnesso (I)
- Ballo del mattone (III)
- Mummia in fuga (IV)
- Canzoniere (II)

Seconda serata:

- Scambio dei vestiti
- La piramide
- La coppia con la pallina
- Bomba volante

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

Percorso sconnesso

Primo gioco della prima serata

Non può essere giocato il Jolly

Gioca una contrada alla volta

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

Età massima 15 anni ed età massima complessiva per contrada di 50 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 15 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 50 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.

Materiali: 1 FISCHIETTO, 2 CRONOMETRI, 9 COPERTONI, 1 TRAVE, 8 CONI BASSI, 4 BIRILLI MEDI, 6 PALI, 2 PALLONI, GESSI.

Ballo del mattone

Secondo gioco della prima serata

2 giocatori per contrada

Tutte le contrade insieme

Scopo del gioco

Arrivare al traguardo per primi

Regolamento

Per ogni contrada devono partecipare 2 giocatori. Uno giocatore deve arrivare al traguardo camminando su opportuni supporti che l'altro giocatore deve di volta in volta spostare. Il giocatore che fa il percorso non può appoggiare nemmeno un piede per terra. Nel caso in cui capitasse deve ripartire dall'inizio. Vince chi arriva al traguardo per primo.

Materiale occorrente

16 mattonelle

Mummia in fuga

Terzo gioco della prima serata

2 giocatori per contrada

Una contrada alla volta

Tempo massimo: 2 min.

Scopo del gioco

Correre a bere da una lattina posizionata su una sedia.

Regolamento

Il giocatore viene avvolto da una fascia ruotando ad una velocità da lui desiderata (deve essere lui a ruotare per avvolgersi). Una volta avvolta la fascia fino alla linea segnata sulla fascia stessa, il giudice infila la cannuccia in bocca al giocatore. Un compagno di squadra tiene l'altra estremità della fascia (sempre nella stessa posizione senza tirarla a sé) e non può superare la linea che delimita la sua zona. Al fischio del giudice il giocatore può correre verso la lattina. Vince chi inserisce la cannuccia nel più breve tempo possibile. Il giudice tiene ferma la lattina, mentre il giocatore non può toccarla con le mani. Il giudice controlla che la benda svolta non finisca tra i piedi del giocatore. La cannuccia deve essere tenuta solo con la bocca. Nel caso in cui la cannuccia dovesse cadere può essere raccolta con le mani e re-inserita subito in bocca. Se la cannuccia viene inserita nella lattina con le mani deve essere rimessa in bocca e re-inserita.

Materiale occorrente

Benda

4 cannucie (segnare limiti sedia e banda)

1 lattina

Canzoniere

Quarto gioco della prima serata

Massimo 10 giocatori 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 (utilizzando la funzione del computer "riproduzione 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.

Qualunque giocatore sorpreso ad utilizzare qualsiasi apparecchio multimediale durante la prova verrà confinato dall'area di gioco attribuendo alla propria squadra una penalità, consistente nella retrocessione della contrada nella quale gareggiava all' ultimo posto (di quel gioco).

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 o da altri oggetti ritenuti consoni dagli organizzatori

Materiale occorrente

4 stracci, raccolta canzoni, lettore che visualizza anche i titoli

Nastro per delimitare le zone di gioco

Scambio dei vestiti

Primo gioco della seconda serata

2 giocatori per contrada

Tutte le contrade insieme Età minima: 14 anni compiuti

Tempo del gioco: 10 min.

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 ai giudici (che accerteranno l' idoneità dei giocatori e dei loro indumenti) 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

La piramide

Secondo gioco della seconda 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

La coppia con la pallina

Terzo 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 ne il compagno ne 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

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 reinserite 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 reinserire.