

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
2018	Gialli (30)	Rossi(28)	Verdi(18)	Azzurri(17)
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)
- La Piramide (IV)
- Parole al contrario (III)
- Canzoniere (II)

Seconda serata:

- Ballo del mattone
- Monte Bianco
- Tutti al mare
- “Il Quizzone”

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

La piramide

Secondo 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

Parole al contrario

Terzo gioco della prima serata

Massimo 10 giocatori per contrada

Una contrada per volta

Scopo del gioco

Formulare correttamente al contrario il maggior numero di vocaboli nel minor tempo possibile.

Regolamento

Il don segretamente stilerà una lista di vocaboli per contrada.

Le parole saranno 10 da 4 lettere, 10 da 5 lettere, 10 da 6 lettere e 10 da 7 lettere, per un totale di 40 parole per contrada.

Una contrada per volta si recherà al tavolo ai piedi del palco dove riceverà dei giudici la lista di vocaboli preparata dal don per la propria contrada.

I 10 componenti del gruppo avranno 3 minuti di tempo per imparare le parole al contrario al termine dei quali un portavoce, una volta consegnata la lista ricevuta, esporrà correttamente al microfono le parole al contrario. E' consentita la consultazione e il suggerimento dei compagni di squadra.

E' proibito scrivere le parole per poi darne lettura al rovescio. E' vietato altresì l' utilizzo di ogni apparecchio multimediale e/o video terminale. I giudici provvederanno a verificare eventuali irregolarità. Se venisse sorpreso un concorrente utilizzare gli apparecchi proibiti sunnominati e/o venisse sorpreso scrivere le parole al contrario la contrada di appartenenza subirà un degradamento diretto all' ultimo posto in classifica di quel gioco.

Vince la contrada che, dopo il ritiro del foglio, esporrà al contrario correttamente il maggior numero di parole della lista proposta in 5 minuti di tempo massimo.

Un giudice darà lettura delle parole nell' ordine in cui compaiono sulla lista e controllerà la correttezza della pronuncia del vocabolo al rovescio pronunciato del porta voce della contrada.

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, ed al massimo una piccola percentuale in lingua straniera (aventi titolo di pronuncia abbordabile) 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 e/o videoterminale durante la prova verrà confinato dall'area di gioco attribuendo alla propria squadra una penalità, consistente nella retrocessione della contrada per la 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

Ballo del mattone

Primo gioco della seconda 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

Monte Bianco

Secondo gioco della seconda serata

2 giocatori per contrada

Tutte le contrade insieme

Scopo del gioco

Montare a neve gli albumi delle uova il più velocemente possibile.

Regolamento

Ad ogni contrada verranno fornite 7 uova integre (6 da utilizzare + 1 di scorta in caso di rottura), i due concorrenti dovranno romperle separando albume e tuorlo. Successivamente in apposito contenitore e con apposita frusta da cucina fornita dal palio ed uguale per tutte e quattro le contrade dovranno procedere con la montatura manuale.

Una volta montati gli albumi, quando lo riterranno opportuno, capovolgeranno il contenitore.

A questo punto il giudice ferma il tempo.

Qualora gli albumi non vengano ben montati ed al girare della ciotola cadano, verrà assegnata alla contrada una penalità di 1 minuto aggiuntivo al totale del tempo impiegato per la prova.

I due concorrenti di una contrada possono darsi il cambio durante la montatura ed aiutarsi nella rottura delle uova, sia che il rovesciamento avvenga volontariamente che involontariamente.

E' proibita l' addizione di qualsiasi sostanza (es. collanti, Sali...) agli albumi, alle uova ed agli strumenti utilizzati per la prova. Prima della gara i giudici provvederanno a constatare eventuali irregolarità.

Dovranno essere utilizzate 6 delle 7 uova fornite. In caso di caduta o rottura di un uovo causata dai concorrenti, verrà assegnato alla contrada un uovo di scorta, in caso di rottura anche di questo uovo di scorta verrà assegnato un minuto di penalità per ogni uovo perso (non potendo essere montato).

Materiale occorrente

28 uova integre, 4 fruste da cucina (tutte uguali), 4 ciotole da cucina (tutte uguali), 4 contenitori dove gettare i tuorli e/o gusci.

Tutti al mare

Terzo gioco della seconda serata

6 concorrenti per contrada

Tutte le contrade insieme

Scopo del gioco

Indossare e togliersi passando al compagno successivo indumenti o accessori inerenti all' estate il più velocemente possibile.

Regolamento

Ciascuna squadra è composta da 6 partecipanti di qualsiasi età, uno per ogni postazione.

Il percorso è suddiviso in sei postazioni.

1° postazione:

dopo il fischio di partenza il giocatore dovrà indossare una CIAMBELLA(gonfia e da indossare fino al bacino) e darla al secondo giocatore.

2° postazione:

il secondo giocatore dovrà indossare la CIAMBELLA e la MASCHERA/ OCCHIALINI e darle al terzo giocatore.

3° postazione:

il terzo giocatore dovrà indossare la CIAMBELLA, la MASCHERA, i BRACCIOLI (gonfi e da indossare fin sopra al gomito) e darli al quarto giocatore.

4° postazione:

il giocatore dovrà indossare la CIAMBELLA, la MASCHERA, i BRACCIOLI e il CAPPELLO, correre fino alla quinta postazione, togliere tutto e darli al quinto giocatore.

5° postazione:

il quinto giocatore dovrà indossare la CIAMBELLA, la MASCHERA, i BRACCIOLI, il CAPPELLO e i PANTALONI LUNGHI, correre fino alla sesta postazione, togliere tutto e darli al sesto giocatore.

6° postazione:

il sesto giocatore, che sarà SENZA SCARPE, dovrà indossare la CIAMBELLA, la MASCHERA, i BRACCIOLI, il CAPPELLO, i PANTALONI LUNGHI e le PINNE, correre fino alla prima postazione, togliere tutto.

Il tempo verrà fermato quando l'ultimo giocatore avrà tolto tutto.

Vince la contrada che impiega meno tempo. Ogni contrada provvederà a procurarsi il materiale necessario per lo svolgimento della gara, prima della gara i giudici ne verificheranno l' idoneità.

Materiale occorrente

Una ciambella da spiaggia, una maschera da immersione/occhialini, braccioli (coppia), cappello, pantaloni lunghi, pinne (coppia)

"Il Quizzone"

Quarto gioco della seconda serata

10 giocatori per contrada

Tutte le contrade insieme

Scopo del gioco

Rispondere correttamente a più domande possibili premendo su apposito telecomando la risposta multipla.

Regolamento

I concorrenti delle contrade si disporranno ordinatamente ai piedi del palco (se possibile con tavolo e qualche sedia). Ad ogni contrada verrà fornito un telecomando che dovrà utilizzare per scegliere l' opzione corretta delle domande a scelta multipla proposte.

Le domande saranno inerenti alla cultura generale.

Ogni squadra avrà un componente addetto a schiacciare l' opzione corretta (N.B. la scelta ultima della risposta da preme spetta all' addetto al pulsante, anche se gli altri concorrenti optavano per un' altra risposta).

La formulazione dei quesiti e l' organizzazione tecnica del gioco è stata affidata a società esterna imparziale a cui in ogni modo farà capo la giuria del palio.

Non vi è tempo massimo di fine del gioco.