

# ***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 (es. nonno, zio, nipote, genitori, cugini entro il secondo 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 prender parte ad un massimo di 3 giochi. Prima dell'inizio di ogni sfida il nome del/dei concorrenti deve essere comunicato dal capocontrada 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 una maglietta del colore della propria contrada, in modo da poter essere facilmente identificabile.

## **Jolly**

Ogni contrada ha diritto ad un Jolly che potrà giocare sulla prova che riterrà più opportuna. Il Jolly permette alla contrada di raddoppiare il punteggio ottenuto in quel gioco.

Il capocontrada dovrà comunicare prima dell'inizio del gioco la volontà di usare 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**

Prima dell'inizio dei giochi, alla presenza dei giudici e di tutti i capicontrada, sarà effettuato un sorteggio che stabilirà l'ordine con cui le contrade dovranno sfidarsi.

## **Maltempo**

Svolgendosi i giochi in un'unica serata e per necessità logistiche, in caso di maltempo il palio non verrà assegnato.

## **Contestazioni**

I 4 capicontrada sottoscriveranno il regolamento generale e tutte le schede dei singoli giochi.

Eventuali contestazioni, riguardanti i giochi svolti, dovranno essere consegnate dal capocontrada al capo dei giudici in forma scritta, riportando le proprie motivazioni. Il capo dei giudici stabilirà entro 15 minuti un verdetto inappellabile.

## **Materiale generale**

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

# Ordine gare

- 1) Percorso sconnesso 2.0
- 2) Ciapa la früta
- 3) La coppia che scoppia
- 4) Canzoniere
- 5) Il mangiatore di Nuggets

	<b>ALBO D'ORO</b>			
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>2019</b>	Verdi (28)	Gialli (27)	Rossi (24)	Azzurri (16)
<b>2018</b>	Gialli (30)	Rossi (28)	Verdi (18)	Azzurri (17)
<b>2017</b>	Rossi - Azzurri (27)		Gialli (26)	Verdi (16)
<b>2016</b>	Rossi (16)	Gialli (11)	Azzurri (9)	Verdi (8)
<b>2015</b>	Azzurri (29)	Gialli (27)	Rossi (21)	Verdi (14)
<b>2014</b>	Azzurri (26)	Rossi (25)	Gialli (24)	Verdi (17)
<b>2013</b>	Gialli (28)	Azzurri (26)	Rossi (23)	Verdi (17)
<b>2012</b>	Gialli (32)	Rossi (26)	Azzurri (24)	Verdi (12)
<b>2011</b>	Rossi (28)	Gialli (27)	Verdi - Azzurri (21)	
<b>2010</b>	Azzurri (33)	Rossi (25)	Verdi (21)	Gialli (17)
<b>2009</b>	Azzurri (32)	Verdi (24)	Gialli (20)	Rossi (18)
<b>2008</b>	Rossi (27)	Azzurri (26)	Verdi (21)	Gialli (14)
<b>2007</b>	Azzurri (31)	Gialli (26)	Verdi (22)	Rossi (15)
<b>2006</b>	Azzurri (29)	Gialli (26)	Rossi (23)	Verdi (15)
<b>2005</b>	Azzurri (26)	Gialli - Rossi (23)		Verdi (21)
<b>2004</b>	Verdi (25)	Rossi (24)	Azzurri (23)	Gialli (22)
<b>2003</b>	Rossi (28)	Azzurri (24)	Gialli (21)	Verdi (20)
<b>2002</b>	Azzurri (26)	Gialli (22)	Verdi (18)	Rossi (12)
<b>2001</b>	Rossi (29)	Azzurri (28)	Gialli (22)	Verdi (16)
<b>2000</b>	Rossi (31)	Azzurri (30)	Gialli (26)	Verdi (19)
<b>1999</b>	Verdi			
<b>1998</b>	Azzurri - Rossi			
<b>1997</b>	Azzurri			
<b>1996</b>	Azzurri - Verdi			
<b>1995</b>	Gialli - Rossi			
<b>1994</b>	Rossi			
<b>1993</b>	Gialli			
<b>1992</b>	Gialli			
<b>1991</b>	Gialli			
<b>1990</b>	Gialli			

# Percorso sconnesso 2.0

*Gioca una contrada alla volta*

*Non si può giocare il Jolly*

*Tempo massimo del gioco: 2 min per compiere ogni percorso*

*Età massima 13 anni ed 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 13 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 all'inizio 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) posizionare il pallone in apposito contenitore e fare 5 salti di funicella, anche non consecutivi; 7) riprendere il pallone dal contenitore fare tre palleggi di corsa fino alla linea d'arresto dove dovrà tirare e centrare un bidone; 8) il tempo di gioco si ferma al canestro del giocatore, ma se questi non dovesse centrare il bidone dovrà recuperare la palla e riposizionarla nel copertone iniziale (senza farla uscire), solo allora si fermerà il tempo di gioco; 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. Ogni capocontrada può intervenire personalmente per impedire che il pallone, perso dal concorrente anche durante il canestro, esca dal perimetro di gioco. In

ogni caso il pallone può essere solamente stoppato per impedirne l'uscita dal perimetro e mai passato per favorire il giocatore. Nel caso in cui un giocatore impieghi più di 2 min. a compiere l'intero percorso il suo tempo viene considerato pari a 2 min. Eventuali penalità possono essere rilevate e assegnate dai giudici secondo buona fede davanti a possibili lacune del presente regolamento.

Ogni giocatore, se lo desidera, può comunque terminare il percorso. Vince la contrada la cui somma dei tempi è minore.

**Materiali:** 1 fischietto, cronometro, 10 copertoni, 9 coni bassi (cinesini), 2 funicelle, 1 bidone (tipo verde/ vetro), 2 palloni, gessi.

# Ciapa la frùta

*1 giocatore per contrada*

*Tutte le contrade insieme*

*Tempo massimo 5 min.*

## Scopo del gioco

Portare due mele e due prugne alternatamente a destinazione nel più breve tempo possibile.

## Regolamento

Il capocontrada, o un suo sostituto nel caso giochi, lega le mani al proprio giocatore. Nel caso durante il gioco le mani si sleghino il giudice ferma il giocatore e permette al capocontrada di legarle nuovamente.

Vengono preparate 3 mele nel catino con l'acqua e 3 prugne in quello con la farina. Al fischio del giudice, ogni giocatore deve prendere una mela posta nel catino con l'acqua e deporla alla fine di un percorso in un apposito recipiente, deve poi prendere una prugna posta nel catino con la farina e deporla nel recipiente insieme alla mela; poi di nuovo una mela e una prugna, il tutto indossando degli occholini da nuoto.

I frutti portati senza seguire l'ordine non sono conteggiati.

(Esempio: se si porta prugna- mela, prugna- mela contano solo gli ultimi tre, prugna-mela, prugna- mela, prugna contano gli ultimi 4, mela- mela, prugna - prugna contano solo una mela e una prugna).

Nel caso in cui un giocatore perda un frutto dalla bocca durante il percorso deve tornare al punto di partenza e riprendere il frutto dello stesso tipo di quello caduto, che prontamente il capocontrada, o suo sostituto, ha provveduto a posizionare nuovamente nell'apposito catino.

Se il giocatore tocca il frutto con le mani in qualsiasi momento tale frutto non sarà considerato valido e dovrà tornare alla postazione iniziale per riprendere un frutto dello stesso tipo, come se fosse caduto.

Anche nel caso in cui il giocatore esca dalla propria corsia il giudice toglie il frutto eventualmente portato nel recipiente.

Nel caso caso in cui solo un pezzo del frutto sia depositato viene considerato valido solo se costituisce almeno il 50% di esso, secondo valutazione arbitraria e discrezionale dei giudici.



La prova si conclude o quando viene depositata la seconda prugna all'interno del contenitore dall'ultima contrada, oppure quando sono terminati i frutti utili per la prova. In ogni caso la prova si conclude allo scoccare del quinto minuto.

Vince chi porterà il numero maggiore di frutti nel recipiente e a pari numero di frutti chi ha concluso la prova nel tempo minore.

### **Materiale occorrente**

15 mele e 15 prugne, 4 recipienti per depositarle, 4 catini con acqua e 4 catini con farina, 4 corde, fascette.

# **La coppia che scoppia**

*2 giocatori per contrada di età minima 14 anni compiuti*

*Tutte le contrade giocano insieme*

*Tempo massimo: 3 min*

## **Scopo del gioco**

Fare scoppiare il maggior numero di palloncini.

## **Regolamento**

Il giocatore 1 prendere un palloncino per volta posizionarlo in grembo al giocatore 2 che è seduto e ha le mani legate dietro la schiena. Sedendosi e rialzandosi con leggiadria sopra al concorrente legato, il primo giocatore deve farlo scoppiare. Mentre il palloncino scoppia non può essere tenuto con le mani. Le sedie del giocatore sono posizionate a mezza luna di fronte al pubblico in modo da far sì che tutti siano alla stessa distanza dallo scatolone. Uno dei giudici aggiunge i palloncini nello scatolone fino ad esaurimento dei 40 palloni previsti per il gioco.

Ogni giocatore deve gareggiare indossando pantaloncini e magliette senza tasche, bottoni, cinture e/o altri elementi/accessori che potrebbero facilitare lo scoppio del palloncino. E' compito dei giudici verificare l'idoneità del vestiario dei concorrenti.

Il gioco finisce o quando sono finiti i palloni o dopo 3 minuti. Vince chi fa scoppiare il maggior numero di palloni. Contano solo i palloncini fatti scoppiare correttamente (senza tenerli con le mani e comunque dal colpo del giocatore 1 e senza aiuti del giocatore 2).

Il palloncino, una volta posizionato in grembo al giocatore 2, deve essere fatto scoppiare dal giocatore 1 con il sedere tenendo le mani alzate.

## **Materiale occorrente**

4 sedie

60 palloncini

Segnare posizione sedie e scatolone

# Canzoniere

Massimo 10 giocatori per contrada

Tutte le contrade insieme

## Scopo del gioco

Indovinare per primi il titolo del maggior numero di canzoni

## Regolamento

I giudici si presenteranno la sera dei giochi avendo provveduto a realizzare una playlist di 100 canzoni italiane prodotte tra il 2000 e il 2022. Durante il gioco sarà assegnato un massimo di 20 punti (1 per canzone).

Ogni squadra può essere formata al massimo 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 non può più consultare in qualsiasi modo i propri compagni. Se torna indietro non può più rispondere per quella canzone. (Esempio: se il capo-squadra, una volta preso lo straccio, non ricorda il titolo della canzone e i suoi compagni di squadra glielo urlano dalla postazione, non potrà rispondere e non potrà più gareggiare quando la canzone sarà fatta ripartire).

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), che saranno ritirati ad ogni concorrente dal giudice assegnato alla contrada. 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).**

# **Mangiatore di Nuggets**

*1 giocatore per contrada*

*Giocano tutte le contrade insieme*

*Tempo massimo 3 minuti*

## **Scopo del gioco**

Finire nel minor tempo possibile 40 Nuggets fritti

## **Regolamento**

Si parte con le mani dietro la schiena. Al fischio del giudice ogni concorrente inizia a mangiare.

Ogni giocatore è dotato di 40 Nuggets fritti e di un bicchiere d'acqua che può essere di volta in volta riempito dal capocontrada (o da suo delegato).

Vince chi mangia il maggior numero di Nuggets in 3 minuti.

Se un giocatore si riempie la bocca di Nuggets e li sputa gli viene assegnata una penalità di 4 Nuggets. Se questa ipotesi dovesse verificarsi più di una volta il giocatore viene squalificato.

Terminati i 3 minuti di gioco il concorrente ha tempo, fino a un massimo di 2 minuti, di ingerire i Nuggets che ha inserito nella cavità orale prima dello scadere dei 3 minuti. Se, nei 2 minuti successivi allo stop del tempo, il concorrente sputa i Nuggets che ha ancora in bocca gli vengono assegnate le penalità di cui sopra.

## **Materiale**

180 Nuggets, acqua, bicchieri, tovaglioli e secchio per eventuale indisposizione.