

# ***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**

In caso di maltempo durante la prima serata, saranno recuperati numero massimo di 3 giochi durante la seconda serata, prima del quizzone, secondo l'ordine di priorità indicato nel presente regolamento. In caso di maltempo durante la seconda serata si seguirà la classifica

comprensiva dei soli giochi disputati. In caso di maltempo durante entrambe le serate, 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

## Lunedì 10 luglio 2023

- 1) Percorso sconnesso 2.0 (I)
- 2) La Basila (II)
- 3) La coppia che scoppia (V)
- 4) Mèna al caret (IV)
- 5) Il mangiatore kinder colazione+ (III)

## Martedì 11 luglio 2023

- 1) Quizzone

|      | 1                    | 2                   | 3                    | 4            |
|------|----------------------|---------------------|----------------------|--------------|
| 2022 | Rossi (21)           | Verdi (19)          | Gialli (14)          | Azzurri (8)  |
| 2019 | Verdi (28)           | Gialli (27)         | Rossi (24)           | Azzurri (16) |
| 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 - 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 - 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               |                     |                      |              |

# 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 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.

# La Basila

*Tutte le contrade insieme*

*Tempo massimo di gioco 3 minuti*

*Età dei concorrenti: almeno 2 concorrenti devono avere un'età inferiore ai 14 anni. Gli altri giocatori non hanno limiti di età.*

## Scopo del gioco

Riempire il più possibile entro la fine del tempo il catino (la basila) infondo alla catena umana.

## Regolamento

Ogni squadra è composta da 5 giocatori seduti in fila uno dietro l'altro. Tutti i concorrenti, eccetto il primo, sono bendati. Ogni concorrente è dotato di apposito recipiente. Il primo giocatore, sbendato, con il suo recipiente attinge dal secchio, posizionato davanti a lui, l'acqua da versare al giocatore dietro. Il recipiente deve essere fatto passare sopra la testa, cercando di mirare, senza guardare, il recipiente del compagno di contrada seduto alle spalle. Il secondo concorrente verserà l'acqua che è riuscito a raccogliere dal primo compagno al compagno posizionato dietro di lui, seguendo il medesimo procedimento. Così fino alla fine della catena, dove l'ultimo giocatore, sempre bendato, facendo passare il recipiente sulla sua testa, dovrà cercare di mirare il catino posizionato alla fine della catena. Vince la contrada che al fischio finale avrà più acqua nel catino posizionato a fine catena.

Il capocontrada può tenere il secchio posizionato davanti al primo concorrente e può dare indicazioni oralmente ai propri concorrenti, senza mai intervenire materialmente nella gara.

Al termine della gara sarà compito del solo capocontrada portare il catino su un tavolo dove i giudici possano constatare i vari livelli di acqua e stilare la classifica.

## Materiale

4 secchi, 20 recipienti, catini del colore delle 4 contrade, bende.

# **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.

A discrezione dei giudici può essere assegnata una penalità per condotta anti-sportiva.

## **Materiale occorrente**

4 sedie, 60 palloncini, Segnare posizione sedie e scatolone

# Ména al Carét

*3 giocatori per contrada*

*Tutte le contrade insieme*

*Tempo del gioco: 3 min.*

## **Scopo del gioco**

Travasare la maggior quantità d'acqua possibile nel minor tempo possibile, da un secchio ad una bottiglia con una spugna

## **Regolamento**

Un giocatore deve trasportare un altro giocatore chiamato attintore all'interno del carét (cassonetto del verde) mentre il terzo giocatore si adopererà nel sorreggere la bottiglia senza in ogni caso toccare la spugna. In caso contrario la squadra viene retrocessa all'ultimo posto (di quel gioco). E' permesso muovere la bottiglia per facilitare l'attintore.

Gli organizzatori tengono i catini sufficientemente pieni.

La durata massima della prova è pari a 3 min. Vince chi riempie prima la bottiglia. Nel caso in cui non venga riempita entro il tempo massimo vince chi ha messo più acqua nella bottiglia.

## **Materiale occorrente**

4 catini, 4 spugne, 4 bottiglie, 4 imbuto, secchi, 4 bidoni rifiuti vegetali, casco.

# Mangiatore di Kinder Colazione

*1 giocatore per contrada*

*Giocano tutte le contrade insieme*

*Tempo massimo 3 minuti*

## Scopo del gioco

Finire nel minor tempo possibile mangiare più Kinder colazione possibile.

## Regolamento

Si parte con le mani dietro la schiena. Al fischio del giudice ogni capocontrada apre la confezione di brioches e consegna ai concorrenti la prima merendina.

Ogni giocatore è dotato di 30 Kinder brioches e di un bottiglietta d'acqua con bicchiere che può essere di volta in volta riempito dal capocontrada (o da suo delegato).

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

Se un giocatore si riempie la bocca di Kinder e li sputa gli viene assegnata una penalità di 3 merendine. 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 1 minuti, di ingerire i Kinder che ha inserito nella cavità orale prima dello scadere dei 3 minuti. Se, nel minuto successivo allo stop del tempo, il concorrente sputa i Kinder che ha ancora in bocca gli vengono assegnate le penalità di cui sopra.

## Materiale

120 kinder colazione +, acqua, bicchieri, tovaglioli e secchio per eventuale indisposizione.

# Quizzone

*Massimo 10 giocatori per contrada*

*Tutte le contrade insieme*

## **Scopo del gioco**

Rispondere correttamente al maggior numero di domande

## **Regolamento**

I concorrenti delle contrade si disporranno ordinatamente ai piedi del palco. Ad ogni contrada verrà fornito un telecomando che dovrà utilizzare per scegliere l'opzione corretta delle domande di cultura generale, a scelta multipla, proposte.

Ogni squadra avrà un componente addetto a schiacciare l'opzione corretta.

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.

Oltre alle 4 squadre delle contrade potranno partecipare a piccole squadre anche tutti i presenti in piazza. In ogni caso, ai fini della classifica del Palio, si terrà conto di come si sono posizionate le quattro squadre delle contrade all'interno della classifica del quizzone, secondo quanto indicato nel regolamento generale.