

HOPPÌPOLLA

Partecipanti

8 PER RIONE (DAI 13 ANNI AI 18)

Svolgimento

Tutti i rioni insieme

Al via del giudice, il concorrente vicino al recipiente contenente l'acqua, partendo dall'interno del suo QUADRATO , vi immerge la spugna e la passa al compagno al suo fianco e così via fino all'ultimo il quale la deve strizzare nella bottiglia. Terminata l'operazione, quest'ultimo deve correre al recipiente per re-immersione la spugna e ripetere il percorso fino alla fine del tempo previsto. I concorrenti devono stare all'interno del proprio quadrato. Quando l'ultimo concorrente strizza la spugna, tutti i concorrenti saltano avanti di una posizione, cosicché l'ultimo potrà ricominciare il gioco dalla prima posizione. In pratica, ogni giro tutti i concorrenti scalano di una posizione.

Scopo del gioco

Riempire di più il bottiglione.

Tempo massimo

10 minuti

CAMERIERI

Partecipanti

2 per rione dai 5 agli 8 anni (B)

4 per rione dai 18 anni in su (C)

Svolgimento

3 rioni alla volta scelti a sorteggio

1 concorrenti di fascia C si prepara dietro la riga tenendo un vassoio appoggiato sul palmo della mano.

Al via del giudice 1 concorrente di B prende 4 bicchieri di acqua, li riempie e li posiziona sul vassoio. In seguito il camerieri potrà partire e svolgere il percorso a ostacoli, senza poter mai toccare i bicchieri.

Una volta che il cameriere avrà sorpassato la linea bianca con entrambi i piedi, l'altro concorrente di fascia B potrà prendere i bicchieri dal vassoio e versarne il contenuto nel bottiglione e il camerieri potrà riportare indietro il vassoio (senza effettuare di nuovo il percorso e senza tenerlo più obbligatoriamente sul palmo della mano).

Una volta che avrà sorpassato la linea di partenza, consegnerà il vassoio ad un'altro concorrente di fascia C e il concorrente di fascia B potrà posizionare altri 4 bicchieri sul vassoio. Qualora I concorrenti dovessero perdere un bicchiere lungo il percorso, non potrà essere più recuperato. Qualora dovessero perdere tutti i bicchieri, i concorrenti dovranno comunque completare il percorso fino a raggiungere e sorpassare con entrambi i piedi la linea bianca prima di tornare indietro a consegnare ai successivi concorrenti il vassoio. L'obiettivo del gioco è riempire la bottiglia perdendo meno acqua possibile durante il percorso.

Il gioco termina quando viene fermato il cronometro.

Vince il rione che riempie di più la bottiglia.

Tempo massimo

10 minuti

WATER BALLON

Partecipanti

2 per rione dai 10 ai 15 anni

Svolgimento

UN RIONE PER VOLTA A ESTRAZIONE

Il ricevitore, dietro la linea di ricezione deve prendere al volo (solo con l'aiuto delle mani) i gavettoni che l'altro giocatore lancerà. A disposizione 20 gavettoni.

Il gavettone ricevuto è valido se non scoppia e non tocca terra.

Vince chi ha recuperato più gavettoni, nel minor tempo.

A parità di punteggio si guarda il tempo al decimo di secondo.

Tempo massimo

5 minuti

NAVIGATOR

Partecipanti

10 per contrada dai 5 ai 10 anni (A)

4 per contrada dai 18 anni in su (B)

Svolgimento

2 rione alla volta

Al via 2 concorrenti di fascia B dovranno sollevare il primo bancale e posizionarlo oltre la linea di partenza. I concorrenti di fascia A dovranno saltare sopra di esso, mentre gli altri 2 concorrenti di fascia B posizioneranno l'altro bancale davanti al primo, permettendo ai concorrenti di fascia A presenti sul primo bancale, di saltare sul secondo. Si ripeterà questo procedimento sino al superamento della linea opposta al termine del percorso. Tutto l'ultimo bancale deve aver superato la linea. Se un concorrente di fascia A dovesse cadere o mettere i piedi fuori dal bancale, dovrà tornare alla riga di partenza. Una volta terminato il percorso, i 4 concorrenti di fascia B dovranno tornare indietro con i 2 bancali ed effettuare di nuovo il percorso solo se sarà necessario trasportare gli eventuali concorrenti di fascia A rimasti.

Il gioco si considera terminato quando tutti i concorrenti di fascia A sono stati trasportati dall'altra parte del campo di gioco. Il tempo viene fermato quando tutti i bambini di fascia A avranno sorpassato la linea del traguardo, ci sarà dunque un bancale completamente oltre la linea su cui i bambini compieranno l'ultimo salto. Notare che il secondo bancale non importa se non si trova oltre la linea, conta (come già scritto) che tutti i bambini siano oltre la linea, su un bancale.

Sta a discrezione del rione decidere quanti concorrenti di fascia A trasportare ogni volta.

Scopo del gioco

Trasportare tutti i concorrenti dall'altra parte del campo nel minor tempo possibile.

SPARTAN PALIO

Partecipanti:

4 per rione dai 18 ANNI IN SU

Svolgimento:

2 rioni alla volta scelti a sorteggio

Al via del giudice il primo concorrente partendo da dietro la linea deve raggiungere l'altro lato del campo superando in sequenza gli ostacoli. Prima dovrà strisciare sul telo saponato, poi effettuare uno slalom tra i paletti, poi dovrà scavalcare gli ostacoli, successivamente troverà disposti per terra dei pneumatici all'interno dei quali i piedi saranno appoggiati, toccando terra, in maniera alternata piede destro e piede sinistro, consecutivamente dal primo all'ultimo, girare intorno a un paletto e tornare indietro(senza effettuare il percorso) e dare il cambio con battito della mano. Così per tutti e 4 i concorrenti.

Scopo del gioco

Vince chi completa il percorso nel minor tempo possibile.

CACCIA ALLA VOLPE

Partecipanti

6 per rione (1 volpe + 5 cacciatori) dai 16 anni in su

Svolgimento

Il gioco si svolge in 6 manche, 1 per ogni volpe di ogni rione e un cacciatore per rione. La volpe (provvista di coda) deve scappare dai cacciatori distanti $\frac{1}{4}$ di giro dalla volpe. Alla partenza, i 5 cacciatori saranno allineati. La volpe è considerata in gioco finché le viene sfilata la coda. Se la volpe dovesse perdere la coda, non è sufficiente prendere la stessa da terra per considerare catturata la preda, bisognerà toccare la volpe. Se la volpe dovesse doppiare un cacciatore, questo verrà eliminato. Se un cacciatore dovesse prendere la volpe verranno assegnati 4 punti a lui, 1 punto a ogni cacciatore sopravvissuto, 0 punti a ogni cacciatore eliminato e alla volpe. Viceversa, se la volpe riesce a non essere catturata le verranno assegnati 4 punti, 1 punto ai cacciatori superstiti, 0 punti ai cacciatori eliminati.

Scopo del gioco

Per il cacciatore raggiungere la volpe, per la volpe sopravvivere alla caccia nel tempo massimo.

Vince chi raggiunge il punteggio maggiore totale delle manche.

Tempo massimo

10 minuti

TIRO ALLA FUNE

Partecipanti:

Ogni rione deve schierare 6 concorrenti più 2 riserve

Modalità:

Scarpe consentite: da tennis o ginnastica (anche alte), oppure da calcetto (cioè senza tacchetti!). Esclusi tassativamente scarponi, scarponcini, antinfortunistiche, anfibi o qualunque altra scarpa rinforzata e/o con suola tassellata, chiodata, etc. Sono ammessi i guanti.

Svolgimento

2 RIONI PER VOLTA

tutti contro tutti girone all'italiana

la somma dei punti stilerà la classifica, per gli scontri per finali, ogni scontro è composto da 2 tirate senza bella, ogni tirata vinta 2 punti

Campo: 1 centro con una riga di 40 cm circa. Alla distanza di 3 metri dal centro, sono segnate 2 righe di 6 metri parallele alla riga centrale. Corda tesa con 3 bandierine perpendicolari alle strisce sul terreno. Le riserve possono rimpiazzare uno qualsiasi dei tiratori e le sostituzioni possono essere fatte per ragioni tattiche o dovute ad infortunio.

Scopo del gioco

vince la squadra che trascina la bandiera centrale oltre la strisce laterale dalla sua parte del campo

CALCIO BALILLA

Partecipanti:

2 partecipanti per rione dai 15 anni in su

Svolgimento

2 rioni per volta

tutti contro tutti

girone all'italiana

Una partita secca al 21. Nel caso di punteggio 20 a 20 si vince prevalendo sull'altro RIONE di 2 punti (22-20, 23-21 etc.).

Ad inizio partita la pallina è lanciata a centro campo.

Sono vietati i ganci diretti.

sono vietate le rullate.

La pallina deve essere sempre in movimento.

Un giocatore non può MAI fermare la pallina: nel caso in cui si ferma sotto un omino o in una zona del campo, la pallina va data alla difesa che ha subito l'ultimo goal. Ogni volta che una squadra segna, la pallina viene rimessa in campo dall'angolo della squadra che ha subito la rete. Ogni volta che una squadra compie un'infrazione, la pallina viene rimessa in campo dall'angolo della squadra avversaria.

Le infrazioni vengono segnalate dall'arbitro con un'alzata di mano e comunicando al concorrente il numero d'infrazione.

Scopo del gioco

Vincere più partite

CORSA DEI SACCHI e 3 GAMBE

Concorrenti:

2 DAI 18 IN SU

2 bambini dai 8 ai 15 anni

Svolgimento:

tutti rioni insieme

Gara a staffetta.

1 adulto si deve posizionare alla partenza,

1 adulto e 1 bambino si posizionano sulla prima linea di scambio

1 bambino si posiziona sulla seconda linea di scambio.

Il primo concorrente, al fischio d'inizio deve prendere il sacco posto in

prossimità della linea di partenza, entrare nel sacco e saltare sino ad arrivare alla linea di scambio, da dove deve passare il sacco alla coppia adulto-bambino, con rispettiva gamba destra e gamba sinistra legate tra loro. Arrivati alla linea di scambio consegnano il sacco al bambino entrare nel sacco e saltare sino ad arrivare al traguardo.

I cambi delle linee che delimitano il campo di gara. In caso di rottura del sacco, il concorrente deve continuare a saltare a piedi uniti.

Scopo del gioco

Vince chi ci mette meno tempo.

SCALA 40

Concorrenti:

2 giocatori PER RIONE DAI 18 IN SU

Svolgimento

1 concorrente per ogni tavolo, ogni tavolo giocherà 6 partite. Ad un tavolo giocheranno 6 giocatori.

I punteggi ottenuti nelle varie partite dai giocatori dalle contrade verranno sommati e il risultato determinerà la classifica finale.

Regole generali

Le carte hanno i seguenti valori:

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10: il valore nominale;

Figure (fante, regina, re): 10 punti;

Asso: 1 punto se usato in combinazioni A-2-3, altrimenti 11 punti;

Jolly: 25 punti in mano oppure il valore della carta che sostituisce nelle combinazioni

Inizia il gioco il giocatore a sinistra del mazziere, e poi si procede in senso orario.

Il giocatore di turno compie le seguenti operazioni:

Pesca una carta dal tallone e la mette tra le carte che ha già in mano;

Cala, se può e vuole, le carte combinate che ha in mano, formando dei giochi con un valore di almeno 40 punti, Scarta una carta, mettendola nel pozzo.

Il giocatore, una volta eseguita l'apertura, può:

Pescare l'ultima carta del pozzo invece di prendere dal tallone;

Attaccare carte tra quelle che ha in mano ai giochi presenti sul tavolo, sia suoi che degli altri giocatori;

Sostituire un jolly presente in un gioco sul tavolo con la corrispondente carta mancante, prendendo il jolly nella sua mano e, se può e vuole, usandolo per formare e calare un gioco.

Non è valido chiudere alla prima mano, per chiudere deve essersi completato almeno una volta il primo giro: questo per consentire a ogni giocatore di tentare di aprire almeno una volta.

Se si arriva al punto in cui un giocatore prende l'ultima carta del tallone, prima che tale giocatore scarti, il pozzo viene mescolato e rovesciato in modo da formare un nuovo tallone, e lo scarto darà inizio ad un nuovo pozzo.

Nei casi in cui non è scontato, va dichiarato il seme della carta che il jolly sostituisce.

Non si possono scartare carte che attaccano, solo per chiudere.

La chiusura determina la vittoria della mano: come effetto di una chiusura, gli altri giocatori che non hanno chiuso contano i punti di valore delle carte che hanno ancora in mano e li pagano, sommandoli al loro punteggio precedente. Se la partita non è finita, si procede poi a una nuova mano, in cui è mazziere il giocatore a sinistra del mazziere precedente.

Scopo del gioco

Accumulare meno punti di scarto

BRISCOLA a COPPIE

Concorrenti:

2 giocatori PER RIONE DAI 18 anni in su

Svolgimento

Il gioco si svolge secondo i principi di gioco delle regole nazionali della Briscola.

Per iniziare sarà sorteggiato il mazziere tramite pesca della carta più alta. Nei set successivi il mazziere sarà eseguito a turno in senso anti-orario.

In deroga all'art. 1, i giocatori possono parlare o farsi segnali, TRANNE per la prima mano.

Scopo del gioco

Vince la partita chi si aggiudica 4 "raggi" (con 61 o più punti su 120 totali) su 7 disponibili. In caso di parità con 60 punti a 60, si ridisputa un altro raggio, con lo stesso mazziere

Regole generali

Disposti i giocatori, il mazziere mischia le carte senza guardare il mazzo, distribuisce 3 carte ciascuno facendo 3 giri e lascia una carta sul tavolo coprendola per metà con il mazzo posto trasversalmente ad essa, in modo che rimanga visibile a tutti per l'intero gioco: questa carta segnerà il seme di *briscola* sarà l'ultima carta ad essere pescata.

L'aggiudicazione della mano avviene secondo regole molto semplici:

il primo giocatore di mano determina il seme di mano calando la sua carta, detta *dominante*

la mano può essere temporaneamente aggiudicata ad un altro giocatore se questi posa una carta del seme di mano con valore di presa maggiore (si dice che il giocatore ha "strozzato" la dominante), oppure giocando una qualsiasi carta del seme di briscola. Bisogna sottolineare che non vi è obbligo di risposta al seme della dominante.

Alla fine la mano è vinta dal giocatore che ha calato la carta di briscola col valore di presa maggiore o, in mancanza di questa, dal giocatore che ha calato la carta del seme di mano con il valore di presa maggiore. Se nessuno ha strozzato la dominante e se nessuno ha giocato una briscola, la mano è vinta dal primo giocatore di mano.

Il giocatore che vince la mano prende tutte le carte poste sul tavolo e le ripone coperte davanti a sé; in seguito sarà il primo a prendere la prima carta dal tallone, seguito da tutti gli altri sempre in senso antiorario e sarà il primo ad aprire la mano successiva e quindi a decidere il nuovo seme di mano.

Alla prima mano è vietato parlare, diversamente dal resto della partita dove si può parlare

L'ultima mano è solitamente la mano più importante e spesso determinante per l'esito della partita, Data la delicatezza di questa fase del gioco è possibile scambiarsi le carte tra i giocatori della stessa squadra per prenderne visione e concordare le prossime mosse.

PALLA AL CUCCHIAIO

Partecipanti

3 per rione dai 10 ai 15 anni

3 per rione dai 18 ANNI IN SU

Svolgimento

3 contrade alla volta

Il primo concorrente da dietro la riga di partenza, dopo che il bambino posizionerà la pallina sul cucchiaino, dovrà raggiungere il traguardo correndo e tenendo in bocca il cucchiaino con una pallina da ping-pong, le mani legate dietro la schiena, cercando di non far cadere la pallina, posiziona la pallina nel secchio sulla riga di arrivo e torna indietro. Passata la riga di via può partire il secondo concorrente.

Se la pallina cade uno dei 2 bambini, raccoglitori, prende la pallina e la riporta al via, mentre il concorrente torna indietro.

Scopo del gioco

Chi ha portato più palline

Tempo massimo

10 minuti

CERCA OGGETTI IN PISCINA

Partecipanti

6 per rione dai 5 ai 10 anni

Svolgimento

Tutti i rioni insieme

Al via del giudice un bambino per rione parte e entra in piscina e deve trovare un oggetto, portarlo alla riga partenza e metterlo nel secchiello, solo a quel punto può partire il secondo bambino.

Scopo del gioco

Vince chi trova più oggetti nel tempo stabilito

Penalità

L'oggetto che cade per terra, nel metterlo nel secchiello, è considerato nullo.

Tempo massimo

20 minuti

CORSA CON LE CARRIOLE

Partecipanti

12 (2 porta cariole+ 10 passeggeri) per rione dai 18 in su

Svolgimento

3 contrade alla volta

Il primo concorrente da dietro la riga di partenza, con la cariola in mano, al via del giudice un passeggero sale sulla cariole, deve partire e trasportarlo al traguardo, lasciarlo giù e tornare indietro. A quel punto il secondo portacariola parte con il secondo passeggero e così via, fino alla fine del tempo.

Se nel tragitto un passeggero cade, bisogna tornare indietro e dare il cambio.

Scopo del gioco

Chi ha portato più passeggeri nel tempo max. O chi finisce prima.

In caso di parità si guarderà il tempo al millesimo.

Tempo massimo

10 minuti

TORTA DEI RIONI

Partecipanti

Possono partecipare alla "GARA" tutti i DILETTANTI amanti dei dolci

Svolgimento

Ogni rione può concorrere con una sola torta.

Sono ammesse alla gara solamente torte. Non sono ammessi pasticcini, biscotti, dolci al cucchiaio.

Sono ammesse alla gara solo torte artigianali, realizzate in ambito domestico. Non sono ammesse torte comperate e/o torte di pasticceria, laboratorio ecc.

Le torte devono essere presentate corredate da una scheda che ne indichi gli ingredienti. L'organizzazione nomina una Giuria che determina le classifiche finali. Il loro operato e giudizio è insindacabile.

Le torte sono valutate secondo i seguenti parametri:

Aspetto estetico -gusto- originalità.

I giurati assaggeranno una ad una le torte e per ogni voce esprimeranno un parere da 5 a 10. Le schede dei giudici saranno consegnate al presidente che eseguirà le somme, stilerà la classifica e proclamerà i vincitori.

Le torte NON verranno restituite. Ma saranno degustate da tutti alla premiazione finale del palio per festeggiare tutti insieme.

Penalità

Nulle Se non sono presentate corredate da una scheda che ne indichi gli ingredienti

-10 punti Se le torte fossero comperate e/o torte di pasticceria, laboratorio.

Scopo del gioco

La torta deve rappresentare il più possibile il proprio rione.