

Regolamenti dei giochi

Conteggio persone con viveri a lunga conservazione per Caritas

Ogni contrada dovrà portare all'interno dell'Oratorio il maggior numero di persone possibile che indossino obbligatoriamente la maglia del colore della contrada (le persone possono essere anche non residenti a San Zeno) che verranno valutate 1 punto, se con almeno 2 confezioni di viveri a lunga conservazione riceveranno ulteriori 2 punti **(pacchi multi-confezione valgono sempre 2 punti, se aperti e senza data di scadenza valgono 0 punti in quanto non possono essere consegnati alla Caritas).**

Ecco l'elenco degli alimenti ammessi:

- **pasta, riso, zucchero, caffè macinato, biscotti, latte a lunga conservazione, tonno, piselli, fagioli, pelati, carne in scatola;**
- **Almeno 10 bottiglie da 1 litro/0,75cl di Olio di Oliva.**

Se la contrada non avrà almeno 10 bottiglie di olio di oliva verrà automaticamente classificata all'ultimo posto. Se verranno trovati cibi diversi da quelli sopra indicati saranno consegnati alla Caritas, ma non verranno conteggiati ai fini del gioco.

Un'apposita commissione effettuerà il conteggio.

In base al risultato ottenuto, si assegnerà il punteggio secondo il regolamento generale che sarà reso noto la sera della premiazione finale.

Balletto

Concorrenti:

6 maschi o femmine di qualsiasi età

Regolamento:

Il gioco consiste nel preparare un balletto su una base scelta dalle contrade da una colonna sonora di un film/cartone (è possibile fare un mix di varie canzoni ma devono fare tutte parte della stessa colonna sonora).

La base musicale ed il balletto dovranno avere la durata minima di 4 minuti e massima di 6 minuti.

La base musicale dovrà essere salvata su chiavetta usb e consegnata all'Equipe prima dell'inizio del Palio.

La commissione giudicatrice sarà composta dall'Equipe, ogni componente dalla giuria avrà a disposizione un numero di voti da 6 a 10, il voto è segreto.

In base al risultato ottenuto, si assegnerà il punteggio secondo il regolamento generale che sarà reso noto la sera della premiazione finale.

Crazy Game

Gioco composto da 5 prove.

CORDE CINESI

Concorrenti:

6 uomini dai 18 anni in poi

2 donne dai 15 anni in poi

Regolamento

Tutti i concorrenti dovranno partire dietro la riga di partenza. Al via gli uomini dovranno posizionarsi ai lati del tappeto, 3 per ogni lato, e disporsi frontalmente l'uno con l'altro. A questo punto ognuno dovrà prendere l'estremità delle 3 corde presenti. Una volta posizionati la donna dovrà sdraiarsi sopra alle corde, e quando darà il via, gli uomini dovranno sollevarla, solo tramite le corde.

Una volta che la donna sarà sollevata dovranno raggiungere la prima bottiglia, posizionata a 2 metri dalla riga di partenza. Una volta presa la bottiglia, dovranno tornare indietro senza mai far cadere la donna dalle corde. Arrivati dietro alla riga di partenza, gli uomini dovranno mettere le corde a terra, la prima donna scende e sale la seconda. Si riparte per la seconda bottiglia che sarà posizionata a 3 metri dalla partenza, una volta presa i concorrenti dovranno tornare indietro, lasciare a terra la seconda donna, risollevare la prima, e andare alla terza bottiglia. Questo percorso dovrà essere effettuato tante volte quanto il numero delle bottiglie.

Nel caso in cui la donna tocchi il terreno, i concorrenti dovranno tornare dalla posizione in cui sono, tutti dietro alla linea di partenza.

Vince la contrada che impiegherà il minor tempo a raccogliere tutte le bottiglie.

Verrà assegnato un punteggio 40-30-20-10 che sommato a quello degli altri giochi darà il punteggio finale.

SASSO, CARTA, FORBICE

Concorrenti:

3 ragazzi dai 10 ai 14 anni

3 ragazze dai 10 ai 14 anni

Regolamento

I concorrenti divisi per squadre dovranno mettersi in fila (uno dietro all'altro) alle due estremità di un percorso.

Al via i primi due concorrenti dovranno iniziare a fare il percorso saltando a piedi pari dentro a dei cerchi, quando i due concorrenti si incontrano dovranno giocare a sasso, carta, forbice.

Il sasso spezza le forbici.

Le forbici tagliano la carta.

La carta avvolge il sasso.

Il concorrente che perde dovrà tornare in fila per la seconda e ultima vita, il secondo della fila della contrada perdente, dovrà partire a piedi pari per bloccare il concorrente che ha vinto, il quale nel frattempo ha continuato a saltare nel percorso. Una volta incontrati dovranno nuovamente giocare a sasso, carta, forbice il vincente continua il perdente esce e dà spazio al concorrente successivo...

Vince la squadra che arriva per prima alla base avversaria.

Verrà assegnato un punteggio 40-30-20-10 che sommato a quello degli altri giochi darà il punteggio finale.

BALLA DI FIENO

Concorrenti:

5 uomini dai 18 anni in poi.

Regolamento:

4 concorrenti spingono una palla di fieno su cui deve restare in equilibrio il quinto concorrente (in piedi, in ginocchio, seduto, ecc..) che deve essere obbligatoriamente munito di casco, ginocchiere, gomitiere e polsiere. La distanza da percorrere è di 50 metri. Se il concorrente cade o scivola dalla palla, quest'ultima deve essere fermata nella posizione in cui si trovava al momento della caduta per poter permettere il riposizionamento del concorrente in equilibrio, solo a questo punto la palla di fieno può riprendere la corsa.

Verrà assegnato un punteggio 40-30-20-10 che sommato a quello degli altri giochi darà il punteggio finale.

PALLINA CON I PIEDI

Concorrenti:

7 bambini/e dai 7 ai 10 anni.

Regolamento:

I concorrenti si fronteggeranno due contrade alla volta con abbinamento stabilito da un sorteggio iniziale.

Ai piedi dei concorrenti, che saranno scalzi, è posizionata una vaschetta piena d'acqua. Mediante il solo utilizzo dei piedi i 7 bambini/e dovranno spostare delle palline, una alla volta, dalla loro vaschetta in quella del concorrente di fianco per un tempo di 5 minuti. Il numero di palline a disposizione non avrà limite. Se una pallina cade a terra non può essere recuperata in alcuna maniera. Pur incontrandosi due contrade alla volta non ci sarà una eliminazione diretta ma, delle quattro contrade, vincerà quella che sarà riuscita a spostare il maggior numero di palline da un capo all'altro della fila. In base al numero di palline spostate si stilerà la classifica che assegnerà il punteggio secondo regolamento generale (40-30-20-10), e sommato a quello degli altri giochi darà il punteggio finale.

CERCHIO MAGICO

Concorrenti:

15 concorrenti maschi o femmine dai 16 anni in poi.

Regolamento:

La gara consiste nel disporsi su una riga e prendersi per mano. Il primo concorrente inizia a far passare un cerchio da Hula Hoop dal braccio libero. Il cerchio deve passare da tutti i concorrenti senza che questi lasciano la mano degli altri pena la ripartenza dall'inizio.

Quando il cerchio esce dall'ultimo concorrente e cade a terra viene fermato il tempo.

Verrà assegnato un punteggio 40-30-20-10 che sommato a quello degli altri giochi darà il punteggio finale.

La somma dei punti ottenuti nelle 5 gare determina la classifica finale con il seguente punteggio speciale: 60 al primo classificato, 40 al secondo, 30 al terzo e 20 al quarto.

Murales

Concorrenti:

fino ad un massimo di 6 concorrenti uomini o donne di qualsiasi età

Regolamento:

Il gioco consiste nel realizzare un murales solo ed esclusivamente a pennello, con disegni relativi al seguente tema: **“Il giubileo 2025”**. I concorrenti dovranno completare il dipinto nel tempo compreso fra le ore 9.00 e le ore 18.00 senza obbligo di interruzione. Il tipo di colori da usare verrà indicato dall'Equipe. L'acquisto del materiale necessario alla realizzazione dell'opera è a carico delle Contrade.

Si fa presente che è possibile preparare il disegno e poi ricalcarlo sul muro, deve essere fatto a mano o preparato con programmi per tablet o computer dai concorrenti, e non realizzato da una ditta grafica o altro.

Ogni contrada dovrà presentare il progetto a colori del murales all'Equipe entro il 15 luglio. Le contrade riceveranno risposta di accettazione o diniego da parte dell'Equipe entro il 20 luglio. In caso di diniego dovranno presentare un nuovo progetto entro il 27 luglio.

I Murales verranno giudicati da una commissione composta da 3 elementi non sanzenesi esperti di arte. I Criteri di valutazione sono già stati consegnati ai capi contrada.

Vince la squadra che accumulerà più punti e quindi verrà assegnato il **punteggio speciale: 60 al primo classificato, 40 al secondo, 30 al terzo e 20 al quarto** che sarà reso noto la sera della premiazione finale.

Triatholn

Concorrenti:

categoria 15-25 anni: 1 ragazzo per contrada

categoria 15-25 anni: 1 ragazza per contrada

categoria 26 anni in poi: 1 uomo per contrada

categoria 26 anni in poi: 1 donna per contrada

Percorso:

Partenza presso la zona d'entrata dell'Oratorio, in direzione verso le tribune viaggiando nel corridoio tra tribune e campo da calcio; tratto di prato fino al cancello che immette in via Calvino.

Successivamente, svolta a sinistra percorrendo via Monsignor Romano; in fondo alla via (in congiunzione con Via Roma), di nuovo a sinistra in Via Roma con rientro in Oratorio dal cancello principale e quindi dritti fino alla via di partenza. Lunghezza approssimativamente di 500 metri per giro.

Il percorso a piedi si svolge analogamente a quello percorso in bicicletta.

Regolamento:

Casco obbligatorio. Bicicletta mountain-bike, senza pedalata assistita.

Al segnale di partenza, i concorrenti partiranno con le proprie biciclette in contemporanea e dovranno effettuare tre giri del percorso sopra descritto.

I concorrenti, durante tutta la durata della gara, non dovranno valicare i limiti che delimitano il percorso.

Una volta conclusi i tre giri con la bicicletta, il partecipante deve immediatamente scendere dalla bicicletta e proseguire a piedi, compiendo lo stesso percorso appena effettuato in bici.

Quando i due giri a piedi dello stesso percorso sono stati completati, il partecipante deve recarsi nella postazione assegnata per colpire alcune lattine con una pistola ad aria (5 tiri per concorrente + 2 tiri di prova che verranno effettuati prima dell'inizio della gara). A questo punto, il tempo impiegato dal concorrente viene fermato.

Il concorrente deve, senza superare la linea marcata per terra, sparare con la pistola ad aria ad alcune lattine che saranno poste alla distanza di 7 metri circa.

Per ogni bersaglio mancato dal partecipante verranno aggiunti 10 secondi al tempo totale.

All'esecuzione del quinto tiro a disposizione del partecipante la gara si considera conclusa.

Ogni categoria riceve un punteggio 40-30-20-10 in ordine di arrivo (40 punti al primo tempo, 30 al secondo, e così via).

La somma dei punteggi ottenuti nelle altre categorie stabilisce la classifica finale alla quale viene dato il punteggio come da regolamento generale.

Corsa alla musica

Concorrenti:

3 bambini/e dagli 8 ai 13 anni

3 ragazzi/e dai 14 ai 20 anni

3 maschi o femmine dai 21 in poi

Regolamento:

Il gioco, "corsa alla musica", consiste nell'indovinare il titolo esatto di canzoni suonate da un musicista.

Verranno proposte 15 canzoni per categoria. Il gioco, per ogni canzone, prevede un massimo di tre tentativi (ascolti): il primo da 5 secondi (se si indovina in questo tentativo si prendono 3 punti), il secondo da 10 secondi (se si indovina in questo tentativo si prendono 2 punti), il terzo da 15 secondi (se si indovina in questo tentativo si prende 1 punto), se in nessuno dei tre tentativi verrà data la risposta esatta quella determinata canzone non darà punteggio. I concorrenti, tre per categoria, saranno all'interno della piastra, posizionati ognuno vicino alla propria casetta d'appartenenza, saranno forniti di una pettorina numerata (1-2-3) e dovranno alternarsi all'interno della casetta in base al numero assegnato. Tutti e tre i concorrenti potranno consultarsi tra loro liberamente. Il concorrente all'interno della casetta è colui che dovrà dare la risposta esatta, facendo un piccolo percorso e suonando per primo un pulsante che sarà posto dalla parte opposta della piastra. Nel momento in cui, uno dei quattro concorrenti parte, la musica verrà bloccata; se il concorrente darà la risposta corretta si passerà alla canzone successiva, previa attribuzione del relativo punteggio, altrimenti il brano verrà ripreso solo per le altre contrade ancora in gioco, nel caso in cui, la canzone non venisse indovinata da nessuna contrada il tentativo sarà nullo. Se nell'eseguire il percorso verrà commessa anche una sola penalità il punteggio della risposta, se esatta, sarà dimezzato. E' obbligatorio, per ogni tentativo, che il concorrente parta dalla sua postazione al massimo entro la fine di ogni ascolto (5,10,15 secondi) altrimenti non potrà dare la risposta.

In base al risultato ottenuto da ogni categoria verrà assegnato il punteggio secondo il regolamento generale.

Baseball lupetto

Concorrenti:

categoria bambini: 4 bambini/e dai 5 agli 8 anni e 6 bambini/e dai 9 ai 12 anni

categoria adulti: 3 ragazzi/e dai 13 ai 16 anni, 3 ragazzi/e dai 17 ai 25 anni e 3 uomini o donne dai 26 anni in poi

Regolamento:

I bambini giocheranno sulle piastre e gli adulti nel campo da calcio.

Concorrono due contrade alla volta, sorteggio iniziale per gli abbinamenti.

Le due contrade si divideranno in "contrada in attacco" e "contrada in difesa" (inizia in attacco la prima squadra estratta, poi si invertono).

Lo scopo della squadra in attacco è mettere a segno più punti possibile. I giocatori dovranno posizionarsi in fila indiana dietro alla prima base (casa base), il primo giocatore deve battere (con mani o piedi) una palla valida (cioè all'interno del campo), lanciandola il più lontano possibile, in quel momento diventa un corridore. Deve entrare in tutte e quattro le successive basi (cerchi – hula hoop) durante una o più giocate e tornare infine alla casa base cioè quella in cui ha lanciato la palla. Bisogna per forza mettere almeno un piede nella base, in caso contrario il punto non verrà assegnato.

Si assegna 1 punto quando il corridore termina tutto il giro delle basi.

Lo scopo della squadra difensiva è quello di tentare di impedire ai corridori di segnare punti.

La squadra in difesa sarà posizionata in modo casuale e sparso su tutta la superficie di gioco, quando il giocatore della squadra avversaria lancia la palla i difensori dovranno rapidamente recuperarla e passarla al cestista che si troverà al lato della casa base e appoggiarla rapidamente nel cerchio. Tutti i giocatori in attacco che al momento dell'appoggio della palla si troveranno al di fuori delle basi, saranno eliminati.

All'interno delle basi ci può stare solo un giocatore alla volta, se un giocatore non parte e rimane nel cerchio, il giocatore che arriva per secondo a quella base sarà eliminato.

Ogni categoria riceverà un punteggio 40-30-20-10 che sommato a quello delle altre categorie stabilirà la classifica alla quale verrà dato il punteggio come da regolamento generale.

Bocce Beach

Concorrenti:

Un uomo e una donna dai 40 anni in poi.

Regolamento:

Il gioco si svolge nel campo da Beach volley.

L'abbinamento iniziale delle squadre che si sfideranno in scontri ad eliminazione diretta sarà sorteggiato ad inizio gara. Vince la contrada che per prima raggiunge i 15 punti. Le due vincenti giocheranno per il primo e secondo posto mentre le due perdenti per il terzo e quarto posto.

Lo scopo del gioco è quello di fare punti posizionando la propria boccia il più vicino possibile al pallino rispetto a quella dell'avversario. Ogni squadra ha a disposizione 4 bocce ciascuna ed ogni squadra lancia le 4 bocce tentando di andare a punto. La squadra che posiziona 1 o più bocce vicino al pallino si aggiudica i relativi punti.

I giocatori devono rimanere nella zona riservata al tiro e si possono spostare fino alla linea di metà campo per controllare la posizione delle bocce. Solo il giocatore che deve lanciare può entrare in campo. Gli altri giocatori devono stare nella zona riservata al tiro fino al loro turno di lancio. Quando tutte le bocce sono state lanciate, i giocatori possono andare dall'altra parte del campo. I giocatori non possono cambiare posizione e parlare mentre un altro giocatore tira la boccia.

Il lancio deve essere eseguito senza oltrepassare la linea apposita di tiro. Se un giocatore oltrepassa la linea di lancio la boccia tirata non è valida e non può essere nuovamente tirata.

Il lancio del pallino all'inizio del gioco sarà determinato da lancio di una monetina. Successivamente il lancio del pallino viene effettuato dalla squadra che si aggiudica la ripresa. Il pallino deve essere lanciato oltre la linea di metà campo per essere considerato valido. La squadra che si aggiudica il diritto di lanciare il pallino ha 3 possibilità di piazzarlo oltre la linea di metà campo. Se questi 3 tentativi falliscono l'altra squadra può procedere al lancio del pallino per ancora 3 volte. Se nessuna delle 2 squadre riesce a posizionare il pallino, lo posizionerà l'arbitro sulla linea di metà campo. Il giocatore che lancia il pallino deve lanciare la prima boccia. Se il pallino è stato posizionato dall'arbitro, il primo lancio viene effettuato dal primo giocatore che ha effettuato il primo tentativo.

Alla fine di ogni ripresa l'arbitro assegna 1 punto per ogni boccia, di una stessa squadra, più vicina al pallino.

Gli arbitri possono usare diversi strumenti di misurazione idonei allo scopo.

Quando 2 bocce sono equidistanti dal pallino, la squadra che ha lanciato per ultima continuerà a lanciare fino a che il pareggio sia superato.

Nel caso in cui 2 bocce sono alla stessa distanza del pallino non devono essere assegnati punti ed il pallino ritornerà alla squadra che lo aveva tirato nell'ultima ripresa.

In base al risultato ottenuto, si assegnerà il punteggio secondo il regolamento generale.

La dama umana

Concorrenti:

12 concorrenti per contrada maschi o femmine dai 12 anni in poi

1 concorrente maschio o femmina di qualsiasi età

Regolamento:

I concorrenti si affronteranno due contrade alla volta dopo il consueto abbinamento a sorteggio. Il lancio di una moneta permetterà di scegliere il colore delle pedine con cui giocare. Il bianco muove per primo.

Gli scontri saranno ad eliminazione diretta: le due vincenti disputeranno la finale per il primo e secondo posto, le due perdenti per il terzo e quarto posto.

Due giocatori disputeranno la classica partita al tavolo con una scacchiera di dimensioni normali; la stessa partita verrà contemporaneamente riprodotta su una scacchiera gigante da 12 concorrenti con un copricapo bianco e 12 concorrenti con copricapo nero. Sia la scacchiera normale che quella gigante avranno le caselle contrassegnate da un numero crescente da 1 a 64 (quante sono le caselle della scacchiera) in modo da agevolare il trasferimento delle mosse eseguite dai giocatori al tavolo verso la mega scacchiera.

Si giocherà secondo il regolamento della dama italiana.

In base alla classifica finale si assegnerà il punteggio come da regolamento generale (40-30-20-10).

Calcetto

Concorrenti:

PRIMO GRUPPO: 6 bambini dai 7 ai 10 anni

SECONDO GRUPPO: 5 ragazze dai 14 anni in poi

Regolamento

1- Sorteggio per determinare 1° incontro

2- Partite da 2 tempi da 10 minuti

- 3- Si gioca 5>5, 1 portiere e 4 giocatori.
- 4- Sostituzioni: CAMBI LIBERI.
- 5- Rimessa in gioco della palla (fondo campo, fallo laterale, PRIMA LIBERA).

Portiere non attaccabile su retro passaggio.

Il portiere su rimessa da fondo campo non può superare la metà campo.

Eventuali punizioni sempre di seconda.

In caso di parità a fine partita, per determinare la squadra vincente, si effettueranno 4 rigori un tiro per giocatore di ogni età.

In base al risultato ottenuto, si assegnerà il punteggio secondo il regolamento generale.

Torneo di Briscola

Concorrenti e categorie:

2 concorrenti maschi o femmine dai 14 ai 39 anni

2 concorrenti maschi o femmine dai 40 ai 60 anni

2 concorrenti maschi o femmine dai 61 anni in poi

Regolamento

Ci si serve di un mazzo italiano di 40 carte, vince quella coppia che fa più di 60 punti: ce ne sono infatti in palio 120. La vittoria finale è stabilita al meglio delle cinque partite.

I dirimpettai costituiscono le due coppie e il mazzo spetta a chi dei quattro scopre la carta più piccola. Questi mischia, fa alzare al suo vicino di sinistra ed effettua la distribuzione in senso antiorario, cioè da destra verso sinistra. Ad ognuno vengono distribuite tre carte coperte, una alla volta, in tre giri; quindi il mazziere scopre un'altra carta e la pone di traverso, scoperta, sotto il mazzo che viene sistemato al centro del tavolo. Se nel distribuire le carte se ne scopre una, si deve ricominciare la distribuzione dopo aver rimescolato il mazzo. Se inavvertitamente, al termine di una mano, un giocatore pesca due carte dal mazzo, la seconda va rimessa nel mazzo stesso tagliandolo verso la metà. Sono ammessi i "segni". Le contestazioni vanno affrontate e risolte solo al termine della partita. Abbinamento iniziale delle squadre che si incontreranno in scontri ad eliminazione diretta. Le due vincenti disputeranno la finale per il 1° e 2° posto, le due perdenti per il 3° e 4° posto.

Le singole categorie daranno punteggio parziale 40, 30, 20, 10. La somma dei punteggi ottenuti nelle categorie determinerà la classifica finale secondo il regolamento generale.

Torneo di Uno

Concorrenti e categorie:

1 concorrente maschio o femmina dai 6 ai 9 anni

1 concorrente maschio o femmina dai 10 ai 13 anni

Regolamento

Svolgimento diviso per categorie

Prima partita partecipano tutti e 4 e si procede secondo regole del gioco fino ad avere un solo concorrente con le carte in mano, che viene eliminato totalizzando PUNTI 10

Seconda partita partecipano i 3 concorrenti rimasti e si procede secondo regole del gioco fino ad avere un solo concorrente con le carte in mano, che viene eliminato totalizzando PUNTI 20

Terza ed ultima partita tra i 2 concorrenti rimasti, chi vince totalizza PUNTI 40 e chi perde PUNTI 30

La somma dei punteggi di ogni categoria determina la classifica finale come da regolamento generale

Regole di gioco di UNO

Scopo del gioco di UNO

Scartare per primi tutte le proprie carte, cioè rimanere senza carte in mano.

Preparazione

Ogni giocatore pesca a caso una carta dallo 0 al 9, chi ha la carta col valore più alto diventa mazziere. Compito del mazziere è di mescolare le carte e distribuire, una alla volta, 7 carte ad ogni giocatore. Chi è alla **destra** del mazziere inizia il gioco

Svolgimento del gioco di UNO

Il mazziere dà ad ogni giocatore 7 carte e pone il mazzo di carte rimaste al centro del tavolo. Da questo mazzo in seguito verranno pescate le carte occorrenti. **Scopre ora la prima carta di questo mazzo e la lascia sul tavolo, visibile.** Ogni altra carta scartata in seguito verrà posta sopra a questa a formare il mazzo degli "scarti". **Nel gioco "UNO" vi sono carte "NORMALI" e carte "SPECIALI".** Le carte normali, numerate da 0 a 9 sono di 4 colori diversi (rosso, giallo, verde e blu). **Una carta "NORMALE" può venire scartata se il suo colore o il numero corrispondono a quelli della carta visibile in cima al mazzo degli scarti.**

Esempio: se la carta in cima al mazzo degli scarti è un "3 ROSSO", il giocatore che è di turno può scartare una carta di valore "3" anche se di colore diverso dal rosso; oppure una carta rossa di qualsiasi valore.

Nel caso che la **prima carta girata** sia una **carta SPECIALE**, il gioco inizia così;

- ☐ JOLLY + 4: Questa carta va rimessa nel mazzo e se ne gira un'altra.
- ☐ JOLLY: Il giocatore a destra del mazziere dichiara un colore e gioca.
- ☐ PESCA +2: Il giocatore a destra del mazziere pesca due carte e salta il turno.
- ☐ CAMBIO GIRO: Gioca per primo il mazziere e il gioco prosegue a sinistra
- ☐ SALTA IL TURNO: Il giocatore a destra del mazziere salta il turno, inizia il gioco il giocatore alla sua destra.

Al proprio turno si può scartare una sola carta. Se non si hanno carte da scartare si è costretti a pescare dal mazzo al centro del tavolo. Se la carta pescata è utile la si scarta; se invece non lo è, la si deve tenere in mano assieme alle altre. Il turno passa ora al giocatore successivo.

Carte speciali

Le carte speciali sono contraddistinte dal colore e da un simbolo. E' possibile scartare una di queste carte se il suo colore o il suo simbolo corrispondono al colore o al simbolo dell'ultima carta scartata.

"Pesca +2": se viene scartata questa carta, il giocatore successivo deve pescare 2 carte e saltare il turno di gioco.

"Cambia giro": quando viene scartata questa carta, l'ordine di gioco viene invertito. Si prosegue cioè il gioco in senso antiorario. Se in seguito viene giocata una altra carta "CAMBIO", si riprende a giocare in senso orario come all'inizio, e così via. **"Salta il turno":** quando viene scartata questa carta, il giocatore successivo salta il turno. **"Jolly":** queste carte possono essere scartate quando si vuole, indipendentemente dall'ultima carta scartata. La carta "JOLLY" vale per il colore che si dichiara al momento di scartare. Il giocatore successivo dovrà giocare tenendo conto del colore dichiarato. **"Jolly+4":** con questa carta si obbliga il giocatore successivo a pescare 4 carte e a saltare un turno. **Questa carta, diversamente dal JOLLY, può essere giocata SOLO se non si ha in mano nessuna carta del colore dell'ultima carta scartata. Se viene utilizzata avendo in mano una carta dello stesso colore dell'ultima scartata, si viene penalizzati pescando 4 carte.**

COME SI GIOCA IL "JOLLY +4": vediamo diversi esempi:

1) L'ultima carta scartata è un "4 ROSSO". Il giocatore di turno oltre alla carta "JOLLY +4" non possiede carte rosse, ma ha una carta "4 BLU" (che in teoria potrebbe essere scartata). In questo caso il giocatore può decidere di giocare la carta "JOLLY +4". 2) L'ultima carta scartata è un "6 BLU". Il giocatore di turno oltre alla carta "JOLLY +4" possiede una carta "SALTA IL TURNO" di colore blu. In questo caso non può giocare la carta "JOLLY +4" in quanto possiede una carta dello stesso colore dell'ultima carta scartata. 3) L'ultima carta scartata è un "5 ROSSO". Il giocatore di turno ha sia la carta "JOLLY" che la carta "JOLLY +4". In questo caso può giocare "JOLLY +4" in quanto la carta "JOLLY" non rappresenta un colore preciso. Giocando la carta JOLLY +4 si deve dichiarare il colore con il quale proseguire il gioco.

Chiusura

Quando un giocatore scarta la penultima carta che ha in mano deve dichiarare "UNO" ad alta voce per avvisare che è in procinto di chiudere. Se non lo fa, e gli altri giocatori, se ne accorgono, è obbligato a pescare due carte.

Il gioco di UNO a due giocatori

Il gioco "UNO" può essere giocato anche da due soli giocatori. Le regole esposte valgono con le seguenti eccezioni: a) la carta "CAMBIO GIRO" deve essere considerata uguale alla carta "SALTA IL TURNO". Il giocatore che scarta la carta "CAMBIO GIRO" costringe l'avversario a saltare il turno, e gioca quindi immediatamente una nuova carta. b) giocando la carta "SALTA IL TURNO" si fa perdere il turno all'avversario e si gioca una nuova carta. c) quando si gioca un "PESCA 2" (0 un "JOLLY +4) l'avversario deve pescare il numero di carte indicate e perdere il turno.

Le singole categorie daranno punteggio parziale 40, 30, 20, 10. La somma dei punteggi ottenuti nelle categorie determinerà la classifica finale secondo il regolamento generale.

Torneo di Scala 40

Concorrenti e categorie:

1 concorrente maschio o femmina dai 14 ai 20 anni

1 concorrenti maschio o femmina dai 21 ai 40 anni

Regolamento

A norma di regolamento la Scala 40 si gioca con due mazzi di carte francesi (ogni mazzo composto da 52 carte + 2 jolly).

Il valore delle carte è quello nominale (es. il 3 vale 3 punti, il 7 vale 7 punti). Le figure valgono invece 10 punti. L'Asso vale un punto se messo, all'interno di una 'scala' o 'sequenza', prima del Due, mentre vale 11 punti se messo in tris o in una 'scala' dopo il Re. La matta o jolly vale 25 punti. Nella scala 40 il cartaro ha il compito di mescolare in modo chiaro e visibile sul tavolo da gioco i due mazzi di carte. A seguito del 'taglio', effettuato dal giocatore alla sua destra, il cartaro distribuisce 13 carte, alternandole una per volta ai giocatori in senso orario, ponendone infine una scoperta sul tavolo (pozzo oscarti) e posizionando le restanti (non distribuite) al centro del tavolo (detto tallone). Il presente regolamento prescrive che nel gioco della scala 40 i giochi sono costituiti dalle scale o sequenze e dalle combinazioni. Le 'sequenze' possono essere formate da 13 carte dello stesso seme, messe in ordine, più l'eventuale matta (per un totale massimo di 14 carte): A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-Matta ovvero matta-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A E' possibile calare una sequenza a scala uguale ad una già calata precedentemente ovvero decidere di attaccare le carte alla stessa. Le combinazioni che si possono 'calare' sono almeno tre carte dello stesso valore e devono avere semi differenti (non si può quindi calare ad esempio un tris di 9 composto da un 9 di cuori e due 9 di picche). Le 'combinazioni' possono essere formate da un minimo di 3 carte ad un massimo di 4, compresa l'eventuale matta. Non sono ammesse combinazioni di 'matte'. In ciascun gioco non si può utilizzare più di una 'matta'. Per poter iniziare a calare dei 'giochi' è necessario che il valore delle carte 'calate' o giocate sia eguale o maggiore a 40 punti. Ad esempio posso iniziare a calare carte giocando un tris di 9 ($9 \times 3=27$) e una scala dal 10 al Re ($10 \times 3=30$) avendo raggiunto e superato i 40 punti richiesti ($27+30=57$). Non posso invece ad esempio iniziare a calare carte giocando un tris di 4 ($4 \times 3=12$) e una scala dal 3 al 7 ($3+4+5+6+7=25$) avendo raggiunto in questo modo solo 37 punti in totale. La matta o jolly all'interno di una scala o combinazione prende il valore della carta che sostituisce. A norma di regolamento ogni giocatore se non ha ancora aperto deve al proprio turno pescare una carta dal tallone. Se ha aperto può pescare dal tallone od in alternativa raccogliere l'ultima carta scartata presente nel pozzo. Se ha già 'aperto' un giocatore può : Scendere (o calare) sul tavolo di gioco altre 'scale' o 'sequenze' (tre o più carte ordinate obbligatoriamente dello stesso seme) ovvero può scendere 'combinazioni' (tre o più carte uguali, ma di seme diverso). Può (non necessariamente deve) anche 'attaccare' delle carte a scale o combinazioni presenti sul tavolo, sia proprie che di altri giocatori. Un giocatore, solo ove abbia già aperto, può sostituire un jolly presente in una combinazione o scala sul tavolo ad una carta che ha in mano, in questo caso però il regolamento della scala 40 prescrive che si debba necessariamente utilizzare poi il jolly sostituito in

una combinazione o sequenza ovvero attaccarlo ad altre sequenze o combinazioni sul tavolo di gioco. L'ultima carta scartata può essere raccolta solo dal giocatore che abbia già aperto il gioco. Qualora si raccolga l'ultima carta scartata nel pozzo essa deve essere necessariamente utilizzata in una combinazione o sequenza dal giocatore che l'ha raccolta od in alternativa attaccata ad altre sequenze o combinazioni presenti sul tavolo di gioco.

A norma di regolamento non si può scartare una carta che 'attacca' in una combinazione o sequenza presente sul tavolo di gioco a meno che non si abbia già 'aperto' (solo nell'uno contro uno, mentre è comunque vietato scartare carte che attaccano nelle sfide a più di due giocatori) o che si 'chiuda' con lo scarto. Inoltre se si raccoglie una carta dagli scarti, non è possibile scartare quella stessa carta, ma deve essere scartata una delle carte che già si possiede. Nel caso si possieda la stessa identica carta che si è raccolta come unica carta dal monte scarti, la si può scartare dichiarando ai presenti al tavolo di possedere l'altra carta uguale e se necessario e richiesto dagli avversari, mostrare entrambe le identiche carte.

Le carte scartate nel pozzo devono essere posizionate in modo che siano ben impilate e non diano modo ai giocatori di conoscere tutte le altre carte scartate presenti nel pozzo. Il turno di gioco di un giocatore nella scala 40 termina nel momento stesso in cui scarta. Scartare infatti costituisce, oltre a chiudere, l'ultima azione di un giocatore. Si deve ritenere comunque 'giocata', la carta che ancora in mano di un giocatore, non è stata ancora totalmente girata e scoperta sul tavolo, ma ne è stato comunque visto il suo valore ed il suo seme anche da un solo giocatore. Primo obiettivo del gioco è rimanere senza carte in mano, in gergo 'chiudere'. Per chiudere è necessario, come azione finale, scartare l'ultima carta rimasta in mano nel pozzo. Secondo scopo del gioco, in caso non fosse possibile raggiungere la 'chiusura' è quello di rimanere con il minor numero di punti in mano, considerando come punti il valore delle carte. non è consentito rimanere senza carte in mano senza aver effettuato lo scarto (se ciò dovesse capitare, il giocatore deve riprendere in mano le scale o combinazioni calate e ripetere le mosse in modo che non rimanga senza carte). Quando un giocatore 'chiude' si passa alla fase successiva del calcolo del punteggio. Se nessuno riesce a chiudere prima che finiscano le carte del 'tallone', il cartaro ha il compito, finito il turno di gioco del giocatore che ha pescato l'ultima carta, di prendere il pozzo (lasciando da parte l'ultima carta scartata che costituirà il nuovo pozzo), mischiarlo, farlo alzare dal giocatore alla sua sinistra e posizionare così il nuovo tallone al centro del tavolo. Non è possibile chiudere al primo giro. Ogni giocatore presente al tavolo deve aver compiuto almeno una mano di gioco. Dopo la 'chiusura' da parte di un qualsiasi giocatore al tavolo, i giocatori mostrano la loro mano e si procede al calcolo del punteggio delle carte rimaste ad ogni giocatore, secondo i seguenti valori: ogni Jolly vale 25 punti; ogni Asso vale 11 punti; ogni figura vale 10 punti; tutte le altre carte hanno il loro valore nominale; Il giocatore che ha chiuso la partita avrà come punteggio 0 (relativamente alla singola partita) poichè non ha alcuna carta in mano. Tutti gli altri giocatori avranno un punteggio positivo dato dalla somma dei valori delle carte rimaste in mano al momento della chiusura. Il punteggio che un giocatore deve raggiungere per 'uscire' dal gioco è pari o superiore a 101. Quando un giocatore supera o raggiunge i 101 punti viene 'eliminato' ed esce dal gioco. Le partite o smazzate a scala 40 continueranno anche dopo l'uscita di uno o più giocatori sino a che non ne rimarrà solo uno che abbia un punteggio inferiore a quello di 'uscita', egli sarà considerato il vincitore.

Le singole categorie daranno punteggio parziale 40, 30, 20, 10. La somma dei punteggi ottenuti determinerà la classifica finale secondo il regolamento generale.

Torneo di Burraco

Concorrenti e categorie:

2 uomini o donne dai 18 anni poi

Regolamento

I concorrenti si affronteranno due contrade alla volta dopo il consueto abbinamento a sorteggio. Gli scontri saranno ad eliminazione diretta. Le due vincenti disputeranno la finale per il primo e secondo posto, le due perdenti per il terzo e quarto posto.

Si giocherà con il regolamento del burraco italiano per un tempo massimo di 45 minuti al termine dei quali vincerà la contrada che avrà totalizzato il punteggio maggiore che si otterrà sommando i punti realizzati nelle partite fino ad allora concluse più i punti relativi alle carte calate sul tavolo da gioco nella partita in corso cui verranno sottratti i punti delle carte ancora in mano ai giocatori. In base alla classifica finale si assegnerà il punteggio come da regolamento generale (40-30-20-10).

Avanti un altro

Concorrenti:

5 uomini di qualsiasi età

5 donne di qualsiasi età

Regolamento

I concorrenti dovranno formare una fila per la partecipazione al gioco nella seguente modalità: 1 concorrente della contrada ultima in classifica al giorno del quiz, 1 concorrente della contrada terza in classifica, 1 concorrente della contrada seconda in classifica, 1 concorrente della contrada prima in classifica.

Questa modalità si ripete sino a stilare una fila di 40 persone.

Verranno preparate 120 domande suddivise in 6 argomenti. Per ogni argomento ci saranno 20 domande (4 di valore 1, 4 di valore 2, 4 di valore 3, 4 di valore 4, e 4 di valore 5).

Gli argomenti sono:

- 1- **Storia:** Costantino il grande
- 2- **Sport:** Giro d'Italia 2025
- 3- **Medicina:** Organi del corpo umano "Fegato, Reni, Milza, Pancreas e Tiroide"
- 4- **Letteratura:** Italo Calvino "Il barone rampante"
- 5- **Costume e società:** San Remo 2025
- 6- **Religione:** Il giubileo 2025

Il concorrente dovrà scegliere un argomento e una busta il cui numero corrisponderà al valore della domanda e indossare le cuffie. A questo punto viene posta la domanda e verranno date due opzioni di risposta. Per rispondere alla domanda vengono dati 5 secondi di tempo. Se la risposta è esatta alla contrada verrà assegnato il punteggio relativo al valore di quella domanda e quindi il concorrente ritornerà in fila posizionandosi all'ultimo posto della stessa. Se la risposta è sbagliata la contrada riceverà zero punti e il concorrente sarà eliminato dal gioco.

Quando sarà stata data risposta a tutte le domande poste sul tabellone (120), partirà la seconda fase del gioco.

Tra i concorrenti rimasti, ogni contrada dovrà scegliere un proprio rappresentante per il gioco finale (se non rimangono concorrenti in gara il rappresentante sarà automaticamente l'ultimo eliminato di ogni contrada).

Al concorrente scelto da ogni contrada, partendo dalla contrada che nella prima fase del gioco ha ottenuto il punteggio minore e così via, verranno poste 20 domande alle quali lui dovrà rispondere, dopo aver indossato le cuffie, dando la soluzione ERRATA nel tempo massimo di 160 secondi. Ad ogni risposta sbagliata il presentatore ripartirà dalla prima domanda.

Se si supera la prova il punteggio ottenuto nella prima parte del gioco verrà raddoppiato, se invece la prova non viene superata il punteggio sarà dimezzato.

Ci sarà una commissione composta dal conduttore del gioco e da altre due persone dell'Equipe che vigilerà sul regolare svolgimento del gioco. Le risposte verranno giudicate in base alle informazioni e ai testi in possesso dell'equipe.

Se la commissione percepisce un qualsiasi suggerimento dal pubblico la domanda relativa verrà annullata.

Ogni contrada, durante il gioco, non può avvalersi di aiuti che esulino dalla solo conoscenza personale.

Il punteggio ottenuto dopo la seconda fase del gioco determinerà la classifica che andrà quindi a formare la classifica secondo il regolamento generale.

Roverino

Concorrenti:

4 uomini dai 16 anni in poi + 4 riserve facoltative

4 donne dai 16 anni in poi + 4 riserve facoltative

1 portiere maschio o femmina dai 16 anni in poi

Ammonizioni

Si possono ricevere un massimo di 2 ammonizioni la cui somma, nella stessa gara o in una gara successiva, determina l'allontanamento definito del concorrente dal gioco (per quella partita e per eventuali a venire). Se si entra nell'area davanti al portiere si riceverà un'ammonizione a tempo di 1 minuto per ogni infrazione.

Regolamento

E' un gioco di squadra all'aperto; si gioca con il roverino, cerchio di corda che i giocatori si devono passare. Lo scopo di ogni formazione è, nella modalità specificate di seguito, quello di realizzare un numero di reti superiore a quella della quadra avversaria. Le gare saranno disputate nel campo da calcio con un area di gioco di 50 metri di lunghezza e 30 di larghezza circa.

Ogni squadra elegge un capitano. Ogni singolo incontro si svolge in due tempi di 10 minuti, con un intervallo di 2 minuti tra i due tempi.

Per regolamentare le partite sarà presente un arbitro (coadiuvato da due guardalinee), il cui giudizio è insindacabile.

Si gioca con scarpe da ginnastica, senza alcun tipo di tacchetto.

Il gioco ha inizio con le due squadre allineate sulla propria riga di fondo campo e con il roverino posto in terra al centro del campo. L'arbitro fa un fischio a quel punto le squadre possono partire per cercare di accaparrarsi il roverino.

Il giocatore può compiere, con il roverino in mano, un massimo di 2 passi, in caso contrario ci sarà un cambio palla. Il piede perno non è considerato come passo. Dopo aver fatto uno o due passi con il roverino in mano si hanno al massimo 10 secondi di tempo per lanciarlo ad un altro compagno di squadra, altrimenti si avrà il cambio palla.

Quando si entra in possesso del roverino e non si effettuano passi questa va lanciato ad un altro compagno al massimo entro 10 secondi di tempo, altrimenti si avrà cambio palla. Il giocatore con il roverino in mano non può essere in alcun modo toccato, in caso contrario si riceverà un'ammonizione.

Non è concesso al giocatore, in possesso del roverino di farsi strada con lo stesso agitandolo, in caso contrario si riceverà un'ammonizione.

Se il roverino cade di mano al giocatore che stava cercando di afferrarlo (e quindi dopo che lo aveva già toccato), il possesso passa all'altra squadra.

Il roverino può essere passato a qualunque altro giocatore della propria squadra tranne alla persona da cui si ha appena ricevuto il roverino.

Il roverino è considerato "fuori" dall'area di gioco quando esce dalla linea anche solo per un piccolo pezzo. Ogni controversia in questo senso sarà risolta insindacabilmente dall'arbitro.

Quando il roverino esce per un errore di un giocatore di una squadra, l'azione viene interrotta e passata all'altra formazione che la riprende con la rimessa laterale.

Il fuori si verifica anche quando la persona in possesso del roverino mette un piede fuori dal campo da gioco.

La rimessa viene effettuata nel punto in cui il roverino è uscito da un giocatore della squadra che prende il possesso del roverino. Tale giocatore non può prendere rincorsa né fare salti.

Viene considerato fallo di piede ogni tentativo non involontario di usare il roverino con i piedi (tirarlo, raccogliarlo), in tal caso si riceverà un'ammonizione. Non è considerato fallo di piede il roverino che cade accidentalmente sui piedi di qualsiasi giocatore, per esempio perché è scivolato di mano ad un giocatore durante un'azione.

Si ha contesa del roverino quando due giocatori di squadre diverse prendono possesso contemporaneamente del roverino. In questo caso i due giocatori si devono fermare immediatamente e non strattonzarsi altrimenti riceveranno entrambe un'ammonizione. La contesa viene effettuata dall'arbitro.

I due giocatori devono disporsi uno di fronte all'altro con le mani dietro la schiena.

Quando l'arbitro lascia andare il roverino, i giocatori possono muoversi per prenderne possesso senza spintonare l'altro giocatore in alcun modo altrimenti si riceverà un'ammonizione. Il gioco passa alla squadra il cui giocatore si impossessa del roverino.

Nel caso in cui i due giocatori riprendano il roverino contemporaneamente, la contesa viene effettuata una seconda volta e così via.

Il portiere è situato sulla linea di fondo, non può partecipare al gioco attivo. E' sempre in piedi sopra ad un rialzo di 20 cm, dal quale non può mai scendere, ma può alzare 1 piede alla volta per facilitarsi nella presa del roverino. Se accidentalmente dovesse cascare o appoggiare anche un solo piede a terra nel tentativo di prendere il roverino l'eventuale punto realizzato andrà annullato. Il roverino, per realizzare un punto, deve essere lanciato nel bastone (lunghezza 1 metro) che il portiere tiene in mano solo usando la zona destinata all'impugnatura (altrimenti riceve un'ammonizione) e che può spostare in avanti, a destra, a sinistra e indietro (oltrepassando anche la linea di fondo campo). Può cambiare mano in qualsiasi momento. Intorno al portiere è disegnata un'area del raggio di 4 metri entro la quale nessuno giocatore, di entrambe le squadre, può entrare durante la fase attiva del gioco (si intende il superamento di tale linea almeno con 1 piede), pena l'espulsione a tempo di 1 minuto per ogni infrazione.

Viene incrementato di 1 punto il risultato della squadra che realizza un goal.

Dopo ogni goal il roverino viene rimesso sulla linea di metà campo e le squadre si dispongono come per l'inizio del gioco.

A seguito di un fallo il roverino passa alla squadra che l'ha subito.

E' consentito un numero illimitato di sostituzioni, il portiere non può essere sostituito. Chi viene richiamato in panchina può rientrare ancora in campo in un cambio successivo. Le sostituzioni vanno segnalate preventivamente all'arbitro, e avvengono a gioco fermo. L'arbitro giudica sulle azioni della partita, e ogni sua decisione può essere contestata solo dai capitani delle due squadre. In ogni caso l'ultima parola in merito ad ogni questione spetta solo all'arbitro.

In base al risultato ottenuto dalla contrada si assegnerà il punteggio secondo il regolamento generale.

Giochi di San Luigi

STAFFETTA FANTASY

Concorrenti:

3 bambini/e dai 5 agli 8 anni.

Regolamento:

Gara a staffetta a tempo. L'ordine di partenza è stabilito a sorteggio. Parte il primo concorrente che dovrà percorrere un tracciato ad ostacoli, completato il proprio percorso darà il via al secondo concorrente che, completato a sua volta il percorso darà il via al terzo concorrente, quando quest'ultimo avrà terminato il percorso farà fermare il tempo. I vari ostacoli disposti lungo il tracciato dovranno essere superati correttamente pena la ripetizione dell'ostacolo stesso. La contrada che impiegherà meno tempo sarà la vincitrice.

Punteggio come da regolamento generale.

IMPILA I CONI

Concorrenti:

5 bambini/e dai 5 ai 9 anni

Regolamento:

Il gioco inizia con i bambini disposti in fila dietro la riga di partenza. Al via, il primo bambino corre fino al primo cono, lo prende e corre fino alla fine del campo dove lo lascia cadere nel punto prestabilito. Una volta lasciato il cono, il bambino torna indietro e, oltrepassa la riga di partenza, batte il cinque al secondo bambino della fila. Il secondo bambino, appena riceve il battito del cinque, corre per recuperare il secondo cono e lo porta fino alla fine del campo, dove lo impila sopra al primo cono. Dopo aver lasciato il secondo cono, torna indietro e batte il cinque al bambino che si trova dietro nella fila. Una volta che tutti i coni sono stati impilati, ripartirà il giro, questa volta al contrario. Il primo bambino dovrà correre fino alla fine del campo, recuperare il cono impilato e posizionarlo nel quinto cerchio correre dal compagno dietro alla riga di partenza e battergli il cinque. Il secondo concorrente dovrà correre fino alla fine del campo recuperare il cono e posizionarlo nel quarto cerchio, tornare alla riga di partenza, battere il cinque al terzo concorrente e così via... Fino al riposizionamento dei cinque coni come all'inizio del gioco. Punteggio come da regolamento generale.

LA RUOTA UMANA DELL'ACQUA

Concorrenti:

4 bambini/e dai 9 ai 12 anni

Regolamento:

I quattro concorrenti di ogni contrada saranno legati spalle contro spalle con del domopack, ognuno avrà in mano un bicchiere vuoto. Al via, il primo concorrente di ogni squadra si avvicina al secchio posizionato dietro la riga di partenza, riempie il bicchiere d'acqua e girando su se stessi tutti i concorrenti riempiranno il loro bicchiere. Una volta che tutti avranno riempito i bicchieri, i membri della squadra devono percorrere insieme tutto il campo cercando di non far cadere troppa acqua. Quando raggiungono la fine del campo, i concorrenti devono rovesciare l'acqua rimasta nel bicchiere nell'apposito boccione. Successivamente, dovranno tornare indietro, riempire nuovamente i bicchieri e ripercorrere la strada fatta. La contrada che per prima fa uscire l'acqua dal boccione vince la gara. Se durante il percorso il domopack si rompe, i concorrenti devono fermarsi e rifare la fasciatura prima di poter continuare. Punteggio come da regolamento generale.

BANDIERINA

Concorrenti:

6 bambini/e dai 6 agli 11 anni

Regolamento:

I partecipanti saranno disposti in fila, uno per fascia di età in ordine crescente.

Un responsabile dell'equipe al segnale, chiamerà un numero, per esempio il numero "3" (che corrisponde al bambino di 8 anni), il quale dovrà correre verso il centro del campo, dove un membro dell'equipe avrà la bandierina in mano.

Il bambino dovrà cercare di recuperare la bandierina e tornare velocemente al proprio posto. L'avversario invece, dovrà cercare di toccare il bambino con la bandierina, se lo toccherà guadagnerà il punto. Se il bambino (con la bandierina) riesce a tornare al suo posto senza essere preso guadagnerà il punto.

È vietato oltrepassare completamente la riga di metà campo, prima che uno dei due concorrenti ha afferrato la bandierina.

Ogni bambino verrà chiamato 3 volte, quindi al termine delle 18 chiamate la contrada che avrà effettuato il maggior numero di punti, vince.

Prima dell'inizio della gara verranno attaccati 3 pezzi di scotch carta sulla maglia di ogni partecipante, ogni volta che il bambino verrà chiamato gli sarà tolto un pezzo di scotch. Punteggio come da regolamento generale.

La cuccagna

Concorrenti:

4 uomini o donne per contrada dai 18 anni in poi

Regolamento

L'ordine di scalata sarà stabilito tramite sorteggio.

I primi due tentativi saranno effettuati con tre concorrenti nel tempo massimo di tre minuti a tentativo.

Dal terzo tentativo in poi giocheranno tutti e 4 i concorrenti nel tempo massimo di 4 minuti a tentativo.

Il tempo totale massimo di scalata per contrada non potrà superare i 22 minuti.

Se durante uno o più dei 6 tentativi a disposizione i concorrenti si ritirano prima della scadenza del tempo viene loro attribuito il tempo massimo per quel tentativo.

La squadra quando raggiunge la cima deve prendere una delle bandierine italiane che saranno poste all'altezza di 7 metri circa dal suolo per i primi 4 tentativi, dopo i quali, se nessuno ha raggiunto la cima, verranno poste a 6 metri circa dal suolo.

Per la salita è ammessa solo segatura e cenere. Non può essere indossata alcun tipo di calzatura, è consigliabile l'uso del caschetto protettivo.

La contrada che raggiunge per prima la cima otterrà 40 punti e così via come da regolamento generale. Se una o più contrade non raggiungono la cima prenderanno 10 punti.