

**I GIOCHI DI CORTE 2019**  
**SABATO 25 MAGGIO**  
**PALIO DI SANTO STEFANO IN PANE**

**PRIMO GIOCO** TIRO ALLA FUNE - QUALIFICAZIONI

( Il tiro alla fune è stato sport olimpico dal 1900 al 1920)

- **Sorteggio degli accoppiamenti delle due gare di qualificazione**
- Le due squadre, composte ciascuna da sei persone, si allineano ai due capi della fune.
- Sulla fune è marcato il punto centrale, ed inoltre, viene marcato il punto su ogni lato distante 2 metri dal centro.
- La sfida inizia con il punto centrale sistemato in corrispondenza del centro del campo da gioco, al segnale del GIUDICE DI CAMPO,
- L'obiettivo di ogni squadra è tirare l'altra squadra dalla propria parte in modo che il punto marcato più vicino agli avversari attraversi il centro del campo.
- Una squadra può vincere anche perché l'avversario ha commesso tre falli (il fallo avviene quando un concorrente cade o si siede).
- Le due squadre vincenti disputeranno la finale 1° / 2° posto, le perdenti il 3° / 4° posto.

**SECONDO GIOCO** IL FERRO DELLA BUONA FORTUNA

- **TRE sono i giocatori** di ogni squadra che partecipano al gioco.
- Viene posizionato un grosso chiodo su una apposita base,
- Sono consegnati ad ogni giocatore 5 ferri di cavallo .
- **Da DUE metri** i giocatori, a turno, dovranno tirare i ferri di cavallo e centrare il chiodo .
- Vince la squadra che farà più punti.

**TERZO GIOCO** LA CORSA NEI SACCHI A TRE GAMBE -

- **Sorteggio degli accoppiamenti delle due gare di qualificazione**
- Viene consegnato un sacco di juta ad ogni squadra, sacchi nei quali i concorrenti a coppia s'infilano, reggendoli all'altezza del petto.
- in ciascuna coppia si lega la caviglia sinistra d'un giocatore a quella destra del compagno, e poi si corre a "tre gambe".
- In tale posizione, essi saltano a piedi uniti verso la linea di arrivo.
- Si parte dalla linea di partenza e si finisce quando la si supera per la seconda volta percorrendo la propria corsia per quattro volte.
- Chi cade non è eliminato, perde solo del tempo prezioso. Può, infatti, rialzarsi e continuare.
- Vince chi raggiunge per primo il traguardo

**I GIOCHI DI CORTE 2019**  
**SABATO 25 MAGGIO**  
**PALIO DI SANTO STEFANO IN PANE**

---

**QUARTO GIOCO** - **TIRO ALLA FUNE FINALI**

- FINALE 3° / 4° POSTO
- FINALE 1° / 2° POSTO

**QUINTO GIOCO** - **TIRAE SPREMI**

- ***Partecipano 6 concorrenti per squadra*** che si dovranno disporre ad una distanza di due metri uno dall'altro.
- Saranno date due spugne nuove all'inizio per ogni squadra e dopo che il primo concorrente avrà inzuppato d'acqua la spugna in un contenitore posto all'inizio del percorso si farà a passa mano sino all'ultimo che la dovrà spremere dentro un altro contenitore posto alla fine del percorso.
- La spugna spremuta sarà restituita al penultimo concorrente che a passa mano ritornerà al primo.
- I punti da assegnare saranno decretati in relazione al peso del quantitativo d'acqua che dopo ***CINQUE MINUTI*** sarà presente nel contenitore finale.

**SESTO GIOCO** **IL DRAPPO REALE-**

- ***Sorteggio degli accoppiamenti delle due gare di qualificazione***
- ***Ogni squadra è composta da 8 persone.***
- Il gioco consiste nel prendere il drappo tenuto dal capitano di campo e ritornare alla propria base senza essere stato toccato dall'altro concorrente
- Le chiamate sono 9.
- Si parte dalla propria linea di partenza e si finisce quando la si **supera COMPLETAMENTE con il drappo.**
- Vince la squadra che ottiene più punti.

**I GIOCHI DI CORTE 2019**  
**SABATO 25 MAGGIO**  
**PALIO DI SANTO STEFANO IN PANE**

**SETTIMO GIOCO** **SALTARE L'ASINA**

- Questo gioco prevede la partecipazione di 6 giocatori per squadra.
- Di questi, il primo si piega, con le mani sulle ginocchia per mantenere l'equilibrio e rimanere fermo.
- Un secondo giocatore salta il primo, appoggiandosi con le mani sulla sua schiena come su una cavallina e dopo due passi si piega a sua volta come il precedente.
- Queste operazioni sono ripetute a turno da tutti gli altri partecipanti per arrivare alla "linea di giro" (*l'ultimo giocatore nel salto deve oltrepassare la linea di giro*) e ritornare alla "linea di partenza"
- Quando tutti hanno raggiunto la base di partenza , il gioco continua per altri **TRE giri** (*in totale i percorsi sono 4*) e vince chi arriva per primo al traguardo.

**OTTAVO GIOCO** **CORSA NEI SACCHI A TRE GAMBE - Finali**

- FINALE 3° / 4° POSTO
- FINALE 1° / 2° POSTO

**NONO GIOCO** **IL DRAPPO REALE - Finali**

- FINALE 3° / 4° POSTO
- FINALE 1° / 2° POSTO

**I GIOCHI DI CORTE 2019**  
**SABATO 25 MAGGIO**  
**PALIO DI SANTO STEFANO IN PANE**

**DECIMO GIOCO** CORSA CON L'UOVO

Partecipano 4 giocatori per squadra.

I partecipanti con le mani dietro la schiena, provvisti di un cucchiaino con dentro un uovo, devono cimentarsi in una corsa di velocità.

Il cucchiaino deve essere tenuto in bocca e l'uovo ed il cucchiaino non possono essere assolutamente sorretti con le mani, pena la squalifica.

Il giocatore percorre la piazza in un senso e mette con le mani l'uovo sul cucchiaino del compagno di squadra che farà il percorso inverso e passerà l'uovo al 3° partecipante che a sua volta lo passerà al 4°.

Se durante la corsa cade un uovo, il giocatore dovrà recarsi sulla sua linea di partenza prendere un altro uovo e rifare il percorso.

Vincerà la gara la squadra che per prima riuscirà a tagliare il traguardo.

Nota:

1) Le squadre sono composte da 10 /12 Ragazzi e dal Capitano non giocatore.

2) in caso di pioggia, il quinto gioco viene sostituito dal: Tiro dei calci di rigore (serie di 7 calci di rigore per ogni squadra)

**EVENTUALI SPAREGGI**

a) SE FRA DUE SQUADRE = GIOCO DEL DRAPPO REALE

b) SE OLTRE DUE SQUADRE = GIOCO DELLA CORSA CON L'UOVO

## PREMIAZIONE

I punteggi sono così assegnati

6 Punti al primo  
4 punti al secondo  
2 punti al terzo  
1 punto al quarto