



## REGOLAMENTO DEL GIOCO DELLO *S-CIANCO*

(lippa, pandolo, sciancol, pirinel, pirlo ecc.)

Il gioco di strada praticato con due pezzi di manico di scopa, uno lungo due spanne l'altro corto ed appuntito sui due estremi, di origini incerte ma sicuramente antichissime, conosciuto in tutta l'area del Mediterraneo, nella zona di Verona viene chiamato *S-cianco*. L'AGA ha contribuito a far rinascere questo gioco dopo aver raccolto varie testimonianze sul regolamento (trasmesso solo verbalmente) che si applicava in maniera diversa nei quartieri e nella provincia. Ne è nato un nuovo regolamento scritto ed adattato all'esigenza di giocare un campionato composto da molte squadre. Abbiamo tentato di conservare la natura popolare ed anche un po' maliziosa del Gioco dello *S-cianco*, contribuendo così a farlo rivivere ed evolversi nel tempo.

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

- a) Tutti i giocatori partecipanti dovranno essere iscritti alla manifestazione. L'iscrizione delle squadre comprende un'assicurazione contro gli infortuni.
- b) Le squadre sono composte da quattro giocatori (di cui uno capitano), più eventuali riserve e dovranno fornire la collaborazione necessaria all'AGA per il montaggio del campo da gioco e un arbitro.
- c) L'attrezzatura per il gioco consiste in due pezzi di legno cilindrici, del diametro di 23/25 mm. (il manico di scopa). Il pezzo più lungo, chiamato *Manico*, deve essere di 40 cm. il pezzo più corto, *S-cianco*, appuntito sui due estremi, è lungo 12 cm.
- d) La *Mare* è un grosso sasso (ciottolo di fiume) di cm. 20 circa di diametro, che è, a sua volta, al centro di un cerchio, tracciato con un gesso, il cui raggio è pari alla lunghezza del *Manico*, che è chiamata *Area Piccola*. L' *Area Piccola* è luogo esclusivo del battitore, non violabile dai difensori.
- e) Dalla *Mare*, ad una distanza di 5 passi, si traccia un altro cerchio. La superficie interna al cerchio è chiamata *Area Grande o Area di Rigore*.
- f) Il campo da gioco si adatta di volta in volta alle dimensioni della piazza o strada prescelta. E' delimitato da transenne e reti per la protezione del pubblico. Se il campo da gioco è di dimensioni ridotte rispetto alla media ( 30 x15 metri ca. ), in accordo con i capitani delle squadre, la *Mare* può essere arretrata verso il limite del campo, in modo da dare alle squadre maggiore possibilità di punteggio. In questo caso se lo *S-cianco*, dopo il rilancio della squadra in difesa verso il battitore, esce dal limite del fondo del campo di gioco, sarà riposizionato dagli arbitri davanti alla *Mare* ( punto tracciato in precedenza) ad un *Manico* di distanza dall'*Area Piccola*.
- g) I giocatori devono indossare sempre protezioni obbligatorie per il viso, guanti a loro discrezione, pantaloni e camicia o maglietta e null'altro.
- h) Le partite sono dirette da due arbitri, che interverranno solo su richiesta dei capitani delle squadre in campo, o del giocatore in battuta. Lo spirito con cui affrontare la gara è solo quello del gioco, e non sono ammesse offese verbali contro gli avversari, contro gli arbitri od intemperanze con gli strumenti del gioco.
- i) Gli arbitri possono ammonire la squadra e, alla seconda ammonizione, espellere il giocatore che non rispetta il regolamento.

### IL GIOCO

Lo scopo del gioco è allontanare il più possibile lo *S-cianco* dalla *Mare*. Durante il gioco il *Manico non può mai toccare terra*, pena l'eliminazione del giocatore. E' la distanza tra *Mare* e *S-cianco* che determina il punteggio.

La squadra vincitrice sarà quella che, esauriti i turni di battuta, avrà ottenuto il maggior punteggio.

- 1- Il battitore, con almeno un piede all'interno dell'area piccola, da' un colpo con il *Manico* sul sasso (*Mare*), dichiarando ad alta voce il punteggio della sua squadra (anche se è zero). Deve aspettare la risposta della squadra avversaria che, rispondendo ad alta voce: *Vegna* (o parole assonanti), confermerà di essere pronta. Se il battitore non colpisce lo *S-cianco* può ripetere la stessa sequenza per tre volte, alla quarta è eliminato. Se non aspetta il *Vegna* è eliminato. Lo sostituirà un suo compagno di squadra, fino ad esaurimento dei turni di battuta.

- 2- Il giocatore è eliminato se dopo la battuta lo *S-cianco* tocca la *Mare* o colpisce il battitore stesso con tutti e due i piedi fuori dall'*Area Piccola*.
- 3- La squadra ricevente in questa fase del gioco non può restare all'interno dell'*Area di Rigore*, pena la ripetizione della battuta ed ammonizione del difensore.
- 4- Effettuata la battuta: **a)** lo *S-cianco* è preso al volo (senza che tocchi terra) da uno o più giocatori della squadra in difesa = eliminazione del battitore.  
**b)** lo *S-cianco* è respinto ma non fermato prima di toccare terra = il gioco riprenderà dal punto in cui si è fermato lo *S-cianco* che non potrà essere spostato.  
**c)** lo *S-cianco* ha toccato terra e poi è respinto = il gioco riprenderà dal punto di contatto dello *S-cianco* con il difensore.  
**d)** lo *S-cianco* esce dal campo di gioco = l'arbitro lo riposiziona rivolto al fondo del campo da gioco e ad un *Manico* di distanza dal punto d'uscita.
- 5- Il gioco riprenderà con il giocatore in difesa che, raccolto lo *S-cianco*, cercherà di lanciarlo per colpire la *Mare*. Se palesemente il giocatore non mira alla *Mare* o all'avversario, sarà ammonito dagli arbitri.
- 6- Il battitore è eliminato se lo *S-cianco*: a) tocca la *Mare*. b) colpisce il battitore con entrambi i piedi fuori dell'*Area Piccola*- c) si ferma all'interno dell'*Area Piccola* o ne sormonta la linea anche dall'esterno.
- 7- Il battitore della squadra in attacco può respingere a sua volta lo *S-cianco* (lasciando sempre libera la visuale all'avversario sulla *Mare*, pena la ripetizione del tiro) ribattendolo con il *Manico* e lanciandolo il più lontano possibile, utilizzando così il primo dei tre tiri a sua disposizione. Il battitore sarà eliminato se nella ribattuta il suo *Manico* tocca terra. Se lo *S-cianco* non è ribattuto ed esce dal campo di gioco l'arbitro lo riposiziona rivolto al fondo del campo da gioco e ad un *Manico* di distanza dal punto di uscita.
- 8- Da questo momento il giocatore in attacco deve eseguire tre tiri per andare a punteggio e completare così il suo turno di battuta. Dopo il lancio valgono le regole al punto **4- a)- b)- c)- d)**.  
 Se il battitore sbaglia e colpisce per terra senza muovere lo *S-cianco*, è eliminato. Il battitore che non completa o supera i tre tiri a sua disposizione, se contestato, sarà eliminato.
- 9- La squadra avversaria può porre una barriera composta dai difensori, a non meno di 4 passi dal punto in cui è lo *S-cianco*. Il giocatore in attacco, se lo ritiene necessario, può chiedere all'arbitro la verifica della distanza di 4 passi della barriera, i cui componenti non potranno muoversi se non dopo il colpo dato in aria allo *S-cianco* dall'attaccante. Se i difensori invadono la zona dei 4 passi, sarà ammonita la squadra e, a discrezione dell'arbitro, ripetuto il tiro. Alla seconda ammonizione sarà espulso il giocatore che ha commesso l'infrazione, per tutto il turno di difesa.
- 10- Dopo il terzo tiro dell'attaccante si attende la dichiarazione di punteggio ottenuto, che consiste nella distanza stimata ad occhio in *Maneghi*, dal punto in cui si è fermato lo *S-cianco*, fino al bordo dell'*Area Piccola*. L'attaccante e tutti gli altri giocatori devono rimanere vicino allo *S-cianco*, pena l'eliminazione del giocatore o l'ammonizione delle squadre. A questo punto se la squadra in difesa accetta la dichiarazione, la partita riprende con il nuovo punteggio e con un nuovo battitore. Se la squadra in difesa contesta la dichiarazione di punteggio dell'attaccante, sarà verificata la distanza in *Maneghi*. Se la misurazione risulterà esatta o superiore al dichiarato, la squadra attaccante raddoppierà il punteggio. Se invece risulterà inferiore, il punteggio non sarà conteggiato.
- 11- Lo *S-cianco* potrà essere raccolto solo dopo l'accettazione del punteggio da parte delle squadre, pena l'eliminazione dell'attaccante o l'acquisizione del punteggio dichiarato (se raccolto dalla squadra in difesa) anche senza consenso.
- 12- I giocatori della squadra in battuta, in attesa del loro turno di gioco, devono rimanere dietro alla *Mare*. In caso contrario, se l'arbitro ritiene grave l'infrazione, può applicare l'ammonizione alla squadra.
- 13- Il punteggio dichiarato dalla squadra in battuta sarà ritenuto valido se accettato dal "*Vegna*".  
 In caso di contestazione: a) se esatta, il battitore è eliminato se il punteggio dichiarato è superiore a quello effettivo.- b) se la contestazione è errata, il contestatore è espulso per il turno di difesa.