



GIOCO "A CAMPANA"

- Svolgimento:** Si giocano n. batterie (dove n sta per i numeri di Vicus iscritti al gioco) formate ciascuna da 7 (sette) concorrenti (uno per ogni Vicus). I concorrenti si sfidano con 1 (una) p'lacca (pietra piatta) a testa. *Nel caso in cui un Vicus non raggiunga il numero di 7 (sette) giocatori uno degli altri a scelta insindacabile dell'organizzazione parteciperà a più batterie.*
- Campo di gara:** Il campo di gara è un perimetro rettangolare con un lato di 5 (cinque) metri ed uno di 2 (due) metri uno dei due lati corti del perimetro è sormontato da un semicerchio detto area di riposo avente per diametro il lato corto superiore del rettangolo il quale è diviso in 10 (dieci) quadrati con lati da 1 (uno) metro numerati da 1 a 5 dal basso (linea di partenza) verso l'alto (linea area di riposo) sul lato sinistro e da 6 a 10 dall'alto (linea area di riposo) verso il basso (linea d'arrivo) sul lato destro.
Il campo di gara è denominato CAMPANA.
- Obbiettivo:** Percorrere, nel minor tempo possibile, tutta la campana su una sola gamba trascinando a calci la p'lacca.
Vince il gioco il Vicus la cui somma dei tempi realizzato da ogni concorrente nelle singole batterie risulterà la più bassa.
- Regole di percorso:**
- Il concorrente, pena la squalifica, può correre solo saltellando su una gamba ed effettuare il cambio di gamba, se lo desidera, solo una volta raggiunta l'area di riposo.
 - Durante la corsa per nessuna ragione il concorrente, pena la squalifica, può calpestare una qualsiasi delle linee che disegnano la Campana e, sempre pena la squalifica, per nessuna ragione può uscire fuori dal tracciato della Campana.
 - La p'lacca, pena la squalifica, deve essere calciata solo con il piede della gamba sui cui si saltella per percorrere la Campana.
 - Per nessuna ragione la p'lacca, pena la squalifica, può finire la sua corsa su una qualsiasi delle linee che disegnano la Campana.
 - Per usufruire dell'area di riposo è necessario che la p'lacca sia essa stessa arrivata e ferma nell'area di sosta.
 - Il concorrente è squalificato qualora la p'lacca finisce la sua corsa fuori dal tracciato della Campana durante uno dei tentativi di calcio che non sia l'ultimo dell'intero percorso.
 - Il concorrente deve percorrere la Campana all'unisono con la p'lacca rispettando tutte le aree numerate da uno a dieci. Pena la squalifica non si possono superare le aree più di una per volta con un solo calcio alla p'lacca (cosiddetto divieto di doppietta).