



## GIOCO “A PALLINE”

- 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) pallina 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 in terra, battuta più o meno regolarmente, con un lato di 10 (dieci) metri ed uno di 5 (cinque) metri su uno solo dei due lati corti del perimetro vi è incisa sul terreno una piccola buca di 10 (dieci) centimetri di diametro e circa 5 (cinque) centimetri di profondità.
- Obiettivo:** Catturare la pallina degli avversari colpendola e spostandola dal punto in cui si trova con un colpo della propria pallina scagliato con l'ausilio del pollice e dell'indice a modo di schicchera tenendo le dita di una mano poggiate sul dorso dell'altra che deve rimanere con tutte le cinque dita poggiate sul terreno e senza che vi sia distacco nel momento del lancio (divieto di *st'nnetta*). I giocatori aprono il gioco effettuando un primo lancio ciascuno da posizione eretta, in ordine di estrazione effettuata con apposita conta, cercando di imbucare la biglia o comunque di avvicinarsi ad essa il più possibile. Nel caso due o più giocatori dovessero riuscire nell'impresa di imbucare a primo colpo la propria biglia il primo a riprendere il gioco sarebbe il primo ad aver imbucato; in ogni caso riprende a giocare il giocatore che dopo il lancio di apertura è più vicino alla buca. Alla ripresa del gioco se il giocatore non è in buca deve obbligatoriamente tentare l'imbucata che rappresenta l'unica condizione per poter tentare di colpire una pallina avversaria nel tentativo di catturarla. L'unica possibilità di tentare la cattura di una pallina senza passare dalla buca è solo nel primo lancio successivo ad una cattura.
- Vittoria:** Vince il gioco il Vicus che cattura il maggior numero di palline agli avversari computando nella somma tutte le palline di tutte le batterie.
- Regole particolari:**
- Il giocatore che si trova in buca ha il diritto di non riprendere il gioco e di rimanere in buca per un turno. In tal caso dovrà attendere che tutti gli altri giocatori abbiano effettuato il loro tentativo.
  - Se si vuole catturare una pallina ferma in buca bisogna riuscire a tirarla via dalla buca con un solo colpo.
  - E' possibile effettuare il cosiddetto picchetto ovvero un tentativo di cattura lanciando la pallina nella stessa posizione del lancio di apertura ovvero in posizione eretta potendo sbracciare senza alzare da terra l'intera pianta del piede.