

In occasione della XX EDIZIONE DEL CAMPIONATO VERONESE DI S-CIANCO

AGA presenta:

Le Giornate dei Giochi e Sport Tradizionali



SABATO 14 MAGGIO
VERONA Parco delle Colombare
S-CIANCO

DOMENICA 12 GIUGNO
BELFIORE Piazza della Repubblica
S-CIANCO

DA GIOVEDÌ 26 A DOMENICA 29 MAGGIO
TORRI DEL BENACO

S-CIANCO - PALO DELLA CUCCAGNA - CARROM
- CARRETINI A SFERE - SPACERE - PALOTA -
BISSE

• MOLO FERRUCCIO DE PAOLI
DA GIOVEDÌ 26 A DOMENICA 29 MAGGIO

• PIAZZA CALDERINI
DA VENERDÌ 27 A DOMENICA 29 MAGGIO

• NELLO SPAZIO IN LEGGERA DISCESA
CHE VA DA VIALE FRATELLI LAVANDA
A PIAZZA CALDERINI
DA SABATO 28 A DOMENICA 29 MAGGIO

DOMENICA 10 LUGLIO
BUTTAPIETRA Via IV Novembre

S-CIANCO - CARROM - CORNHOLE -
PALOTA

DOMENICA 17 LUGLIO
SAN ZENO DI MONTAGNA Piazza A.Schena

S-CIANCO - CARROM - CORNHOLE - PALOTA -
SENTURÉL

DOMENICA 31 LUGLIO
VERONA Castel San Pietro
S-CIANCO

XX EDIZIONE CAMPIONATO VERONESE DI S-CIANCO con GIOCHI E SPORT TRADIZIONALI

Associazione Giochi Antichi (AGA) nasce a Verona nel 2002 con l'obiettivo di recuperare lo S-cianco, un gioco tradizionale molto diffuso nell'area veronese che stava per essere dimenticato. Il 6 Ottobre 2002 in Cortile Mercato Vecchio, nel centro storico di Verona, viene organizzata la prima edizione di un torneo che darà impulso a tutte le iniziative successive dell'associazione. Da quel momento AGA prende sempre più consapevolezza dell'esigenza di intensificare il suo lavoro di salvaguardia del gioco e sport tradizionale, concentrandosi sulle comunità di giocatori e giocatrici che con grande sforzo portano avanti la trasmissione di queste pratiche territoriali, poco conosciute, ma molto diffuse su tutto il territorio nazionale e che, insieme alle altre espressioni della cultura popolare, danno un'immagine dell'Italia tra le più affascinanti al mondo. Il gioco e lo sport tradizionale è stato dichiarato Patrimonio Culturale Immateriale dall'UNESCO nel 2003 per la sua capacità di aggregazione, mantenimento e trasmissione della cultura popolare. Questo riconoscimento trova nella nostra provincia concreto riscontro tramite la più numerosa comunità di giocatori di Lippa (S-cianco) esistente in Italia, oltre che una delle più importanti in Europa. Il lavoro di salvaguardia recentemente si è spostato anche sul piano internazionale: dopo sei anni di lavoro, nel Marzo del 2021, è stato inviato dall'Ufficio UNESCO del Ministero della Cultura italiano il dossier di candidatura di "Tocati - Programma Condiviso per la salvaguardia dei Giochi e Sport Tradizionali", al Registro delle Buone Pratiche di

Salvaguardia del Patrimonio Immateriale, sottoscritto da Italia (capofila), Belgio, Cipro, Croazia e Francia. In Italia 28 realtà l'hanno sottoscritto, tra queste c'è anche quella dei giocatori di S-cianco. La ventesima edizione del Campionato veronese di Scianco viene organizzata dopo due anni di pandemia, una circostanza che ha messo in forte crisi tutti noi e che ha reso complicata la ripresa delle attività. Nonostante questo, una dozzina di squadre partecipano quest'anno al rilancio del progetto. Questa importante edizione, vuole aprirsi anche ad altri giochi tradizionali che verranno giocati sulle piazze affianco allo S-cianco: attività di gioco caratteristiche del territorio che potranno far divertire e mettere alla prova giocatori e giocatrici di tutte le età; in alcune tappe potremo vedere anche squadre provenienti da altre province e regioni. In questo modo l'Associazione Giochi Antichi vuole dare maggior slancio al progetto di salvaguardia del gioco e sport tradizionale, non limitandosi al solo gioco dello S-cianco che tanto ha dato e continua a dare al nostro lavoro. Un grande ringraziamento va ai volontari dell'Associazione Giochi Antichi che fanno parte del Gruppo S-cianco, oltre che alle amministrazioni che hanno supportato fattivamente il progetto, credendo fortemente nel valore della cultura ludica tradizionale come portavoce del territorio.

ASSOCIAZIONE GIOCHI ANTICHI

I MATERIALI

Un grosso sasso detto "mare" (di circa 20/25 cm. di ingombro) ma anche un mattone, da utilizzare come base; due bastoni (manico di scopa); uno lungo 40 cm. detto "manego" e usato come mazza e uno di 12 cm. appuntito alle due estremità detto "s-cianco" o lippa.

LE SQUADRE

Due squadre si alternano in attacco (fase in cui si accumulano punti) e in difesa. Ogni squadra è composta da quattro giocatori; sono ammesse ed anzi consigliate delle riserve senza limiti di numero. La squadra in fase d'attacco schiera un solo giocatore alla volta (il "battitore"), mentre nella fase difensiva mette in campo la formazione al completo.

IL CAMPO DI GIOCO

Piazza, strada, via, cortile, liberi da auto, di circa 15x30m

La mare è posta al centro di due cerchi concentrici disegnati con il gesso: il primo (area piccola) con il raggio lungo quanto il bastone (manego 40 cm.), il secondo (area grande) con il raggio di cinque passi dall'area piccola.

CENNI STORICI

Lo S-cianco, il più corto dei due attrezzi con i quali si gioca, è conosciuto nella lingua italiana con il nome di Lippa. Il gioco ha origini molto antiche, come testimonia la scoperta dello scorporo ricercatore veronese Marco Fittà, che nel 2003 ha individuato presso il Petrie Museum di Londra alcuni reperti risalenti alla XI/XII dinastia egizia, catalogati come lippe. Questo permette di attestare che la pratica del gioco fosse già diffusa almeno 4000 anni fa. Il gioco è praticato capillarmente in molti territori di Europa, Nord-Africa e Asia, come ad esempio Spagna, Francia, Polonia, Croazia, Slovenia, India, Sri Lanka. In Italia il gioco viene praticato in molte regioni, assumendo di volta in volta differenti enominazioni: Rella a Milano, Nizza a Roma, Mazza e Pivezo a Napoli, Ciaramela a Pavia, ecc... Anche la letteratura e il cinema hanno più volte citato questa immortale pratica ludica: Mario Righoni Stern lo descrive in "Storie dall'Est" e Italo Calvino lo fa in "Prima che tu dica pronto". Per citare alcune apparizioni cinematografiche, il gioco compare ad esempio in Stanlio e Ollio "Nel paese delle Meraviglie", in "Guardie e Ladri" con Totò e Aldo Fabrizi, ne "I soliti ignoti" con Totò, Gassman e Mastroianni.

IL PUNTEGGIO

La partita è fatta da uno (minimo) a più turni di attacco/difesa. Vince la squadra che durante i propri turni in attacco ha complessivamente totalizzato il maggior numero di "maneghi" (punti).

LA SQUADRA IN DIFESA DEVE SEMPRE USARE PROTEZIONI PER IL VISO.

REGOLE FONDAMENTALI

Il battitore è eliminato (e quindi il suo turno di battuta non porta punteggio alla squadra) se:
— lo s-cianco, in qualunque fase del gioco, tocca la mare o si ferma all'interno dell'area piccola;
— il manego (tenuto dal battitore), in qualunque fase del gioco, tocca terra;
— lo s-cianco, nelle fasi di attacco del battitore, viene preso al volo dai difensori.

LA DICHIARAZIONE DEL PUNTEGGIO

Terminata la fase di attacco con i tre colpi di allontanamento dello s-cianco, l'attaccante dichiara la misura, in "maneghi", della distanza che intercorre dal punto in cui si è fermato lo s-cianco all'area piccola. La squadra in difesa può accettare o meno la misura.

Nel caso accetti, l'attaccante prende tanti punti quanto il numero di "maneghi" dichiarati. In caso di contestazione, si verifica usando il "manego" come misuratore. Se il numero dei "maneghi" è pari o superiore a quello dichiarato, l'attaccante raddoppia i punti, se inferiore viene eliminato e non acquisisce alcun punteggio. Quando tutti i quattro giocatori della squadra in attacco hanno effettuato il loro turno di battuta, si invertono i ruoli e attacca la squadra che era in difesa.

FASE DI GIOCO

La battuta

Il battitore, dopo aver dichiarato il punteggio della propria squadra e aver aspettato il "vegna" dei difensori (senza il quale non si può battere, pena l'eliminazione), colpisce con il "manego" lo s-cianco, tenuto in mano, cercando di lanciarlo il più lontano possibile senza che sia intercettato dagli avversari che devono restare posizionati all'esterno dell'area grande; se non colpisce lo s-cianco al primo tentativo avrà diritto ad altri due tentativi, dopo i quali viene eliminato. Come da regola generale, se sbagliando la battuta lo s-cianco colpisce la mare o si ferma all'interno dell'area piccola, il battitore viene eliminato.

Dopo la battuta

I difensori, se non prendono al volo lo s-cianco battuto, eliminando l'attaccante, lo rilanciano con le mani dal punto in cui si è fermato e comunque dall'esterno dell'area grande se questo si fosse fermato all'interno, cercando di colpire la mare o farlo fermare nell'area piccola, per eliminare il battitore. Il battitore può difendere la mare con il "manego" colpendo lo s-cianco rilanciato per allontanarlo. Il battitore ha quindi tre tentativi (due se ha colpito lo s-cianco difendendo la mare) per allontanare lo s-cianco dalla mare, battendolo sulla punta in modo da farlo alzare da terra per colpirlo al volo. Se il "manego" non colpisce lo s-cianco e tocca terra, il battitore è eliminato. I giocatori in difesa possono disporsi a barriera per contrastare il lancio rispettando una distanza minima di quattro passi e cercare di prendere lo s-cianco al volo.

GIOCHERANNO CON NOI

BISSE (Convegno a Torri del Benaco)
Lega Bisse del Garda (VR)

CARRETINI A SFERE
Comunità di Novaglie (VR)

CARROM
Comunità del Carrom di Verona (VR)

CORNHOLE
Comunità del Carrom di Verona (VR)

PALO DELLA CUCCAGNA
AIPC - Associazione Italiana Palo della Cuccagna ASD (BG)

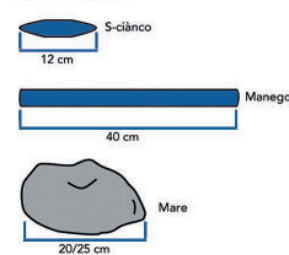
PALOTA
Associazione Sportiva Palota e Minitennis di Bussolengo (VR)

SENTURÉL
Comunità del Senturél di San Zeno di Montagna (VR)

SPACERE
Associazione ASD "Le 3 Province" di Olmo di Martellago (TV)

REGOLE

GLI ATTREZZI



Il giocatore in **BATTUTA** dichiara il punteggio e batte dopo il "VEGNA" della squadra avversaria.



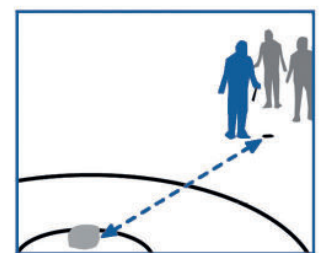
La difesa **RILANCIA** lo s-cianco per colpire la "MARE", per eliminare così il battitore.



Col "manego" colpire lo "s-cianco" sulla punta (2), per farlo impennare e colpirlo al volo (3).



L'attaccante ha **TRE TIRI** per lanciare lo S-CIANCO il più lontano possibile dalla "MARE".



Dopo il terzo tiro viene dichiarato il **PUNTEGGIO**, ovvero la stima della distanza raggiunta in "MANEGHI".

CONTATTI SOCIAL



ASSOCIAZIONE GIOCHI ANTICHI APS



ASSOCIAZIONE GIOCHI ANTICHI APS

ASSOCIAZIONE GIOCHI ANTICHI APS



Via Castello San Felice 9 - 37128 Verona
+39 045 8309162
info@associazionegiochiantichi.it
www.associazionegiochiantichi.it/s-cianco

ASSOCIAZIONE
AGA
GIOCHI ANTICHI



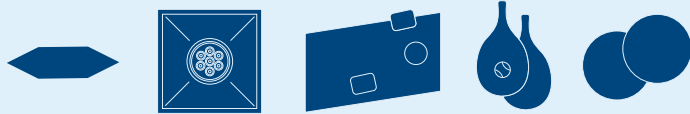
Comune
di Verona

In occasione della **XX EDIZIONE DEL CAMPIONATO VERONESE DI S-CIANCO**

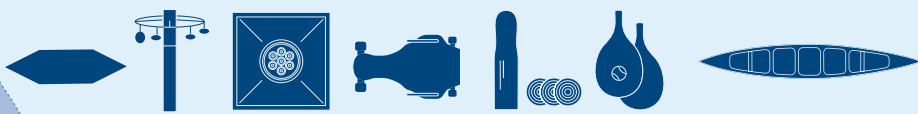
AGA presenta:

Le Giornate Dei Giochi e Sport Tradizionali

S.ZENO DI MONTAGNA



TORRI DEL BENACO



LAGO DI GARDA

VERONA

VERONA

VERONA

BELFIORE

BUTTAPIETRA



- SCIANCO
- PALO DELLA CUCCAGNA
- CARROM
- CORNHOLE
- CARETTINI A SFERE
- SPACERE
- BISSE
- PALOTA
- SENTURÈL

14.05 - VERONA
PARCO DELLE COLOMBARE



26/29.05 - TORRI DEL BENACO



12.06 - BELFIORE
PIAZZA DELLA REPUBBLICA



10.07 - BUTTAPIETRA
VIA IV NOVEMBRE



17.07 - S.ZENO DI MONTAGNA
VIALE ITALIA



31.07 - VERONA
CASTEL SAN PIETRO



CON IL CONTRIBUTO DI:

GALBUSERA
assicurazioni
Il Tuo Futuro Dal 1901

BCC Banca di Verona e Vicenza

IN COLLABORAZIONE CON:



PATROCINIO
REGIONE DEL VENETO

provincia
di verona

Comune
di Verona