

# S-cianco

## XIV campionato veronese

11 giornate • 12 piazze • 18 squadre

13 marzo - 29 maggio 2016



13-3 / VERONA  
Corso Porta Borsari



20-3 / VERONA  
Parona  
Largo Stazione Vecchia



3-4 / VERONA  
Piazza Libero Vinco



10-4 / SAN PIETRO IN CARIANO  
Provinciale SP 33 del Pastel



17-4 / CASELLE DI SOMMACAMPAGNA  
Piazza Martiri della Libertà



24-4 / VERONA  
Chievo  
Piazza Chievo



1-5 / CASTAGNARO  
Piazza Dante Alighieri



8-5 / ISOLA DELLA SCALA  
Piazza Martiri della Libertà



8-5 / CALDIERO  
Piazza Vittorio Veneto



15-5 / MOZZECANE  
Via Gino Ferroni



22-5 / CAVAION  
Viale della Rimembranza

### FINALE



29-5 / VERONA  
Piazza San Zeno

ASSOCIAZIONE  
**AGIA**  
GIOCHI ANTICHI



[www.associazionegiochiantichi.it](http://www.associazionegiochiantichi.it)

In collaborazione con:



REGIONE DEL VENETO

provincia  
**Verona**  
ASSESSORATO CULTURA, IDENTITÀ VENETA  
E MANIFESTAZIONI PER IL TEMPO LIBERO



Comune  
**di Verona**  
Sport e tempo libero

# S-cianco



www.associazionegiochiantichi.it

13 marzo - 29 maggio 2016

## Albo d'Oro 2003-2015 del Campionato Veronese di S-cianco

<b>2003</b>	<b>MADONNA DI CAMPAGNA</b> Cat. Adulti <b>SAN MAMASO</b> Cat. Ragazzi	<b>2009</b>	<b>ZEVIU</b> Cat. Adulti <b>PESCANTINA</b> Cat. Juniores <b>VERONETTA</b> Cat. Ragazzi
<b>2004</b>	<b>CERRO</b> Cat. Adulti <b>SAN MAMASO</b> Cat. Ragazzi	<b>2010</b>	<b>CASELLE</b> Cat. Adulti <b>CERRO</b> Cat. Juniores <b>LIBERO VINCO</b> Cat. Ragazzi
<b>2005</b>	<b>CERRO</b> Cat. Adulti <b>SANDRÀ</b> Cat. Ragazzi <b>CASTELROTTO</b> Cat. Giovani	<b>2011</b>	<b>ARBIZZANO</b> Cat. Adulti <b>CERRO</b> Cat. Juniores <b>ORTI DI SPAGNA</b> Cat. Ragazzi
<b>2006</b>	<b>LIBERO VINCO</b> Cat. Adulti <b>CORRUBIO</b> Cat. Ragazzi <b>CERRO</b> Cat. Giovani	<b>2012</b>	<b>ALFERIA</b> Cat. Adulti <b>LIBERO VINCO</b> Cat. Juniores <b>PESCANTINA</b> Cat. Ragazzi
<b>2007</b>	<b>PESCHIERA</b> Cat. Adulti <b>LIBERO VINCO</b> Cat. Ragazzi <b>CERRO</b> Cat. Giovani	<b>2013</b>	<b>ZEVIU</b> Cat. Adulti <b>CERRO</b> Cat. Ragazzi
<b>2008</b>	<b>SAN MARTINO</b> Cat. Adulti <b>SAN MAMASO</b> Cat. Juniores <b>CERRO</b> Cat. Ragazzi <b>VERONETTA</b> Cat. Giovani	<b>2014</b>	<b>SAN MARTINO B. ALBERGO</b> Cat. Adulti <b>CERRO</b> Cat. Ragazzi
		<b>2015</b>	<b>CASELLE DI SOMMACAMPAGNA</b>

## Albo d'Oro 2010-2015 del Torneo Scolastico

<b>2010</b>	<b>GREZZANA</b>	<b>2013</b>	<b>BUTTAPIETRA</b>
<b>2011</b>	<b>MARZANA</b>	<b>2014</b>	<b>SANT'ANNA D'ALFAEDO</b>
<b>2012</b>	<b>CERRO</b>		

## 11 giornate in 13 piazze - 18 squadre

## Una consuetudine sempre più radicata

Le diciotto squadre della città e della provincia che partecipano alla quattordicesima edizione del Campionato Veronese di S-cianco sono il concreto segnale che questo gioco si sta sempre più radicando come positiva consuetudine nel nostro territorio. Il gioco tradizionale, dichiarato patrimonio immateriale dall'UNESCO nel 2003 anche per l'aggregazione positiva che si può avere grazie a questa pratica, trova, nella nostra provincia, concreto riscontro nella più numerosa comunità di giocatori di Lippa esistente in Italia e in Europa.

Questa edizione del campionato vedrà, sabato 12 marzo, la seconda edizione del **Ca...neo**, preceduta, nella sede **AGA**, da una **tavola rotonda** dove saranno presenti le realtà italiane tuttora attive e operanti sui propri territori. Oltre a Verona saranno presenti le province di: Belluno, Cuneo, Mantova, Milano, Pavia, Treviso e Venezia. **L'intento dell'incontro è quello di organizzare un circuito interregionale** più strutturato rispetto a quello attualmente esistente, in modo che possa servire da stimolo per possibili inserimenti di altre province e regioni.

In collaborazione con l'Ufficio Scolastico di Educazione Fisica di Verona, anche grazie a giocatori volontari, per il settimo anno viene organizzato il torneo scolastico di s-cianco che porta questo gioco tradizionale presso le scuole secondarie di primo e secondo grado della città e della provincia, coinvolgendo centinaia di studenti. Con la possibilità di una fase finale che, in parallelo con le finali del campionato, definirà la scuola vincitrice del 2016.

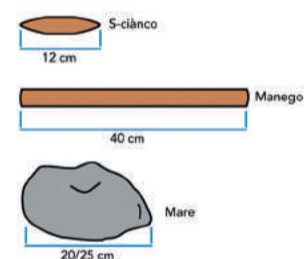
Il Campionato Veronese di S-cianco è organizzato dall'Associazione Giochi Antichi con il patrocinio della Regione Veneto, della Provincia di Verona e con la collaborazione del Comune di Verona e dei Comuni di: Caldiero, Castagnaro, Cavaion Veronese, Isola della Scala, Mozzecane, Sommacampagna e San Pietro in Cariano.

Un sentito ringraziamento a tutte le persone e le istituzioni che permettono lo svolgimento di questa edizione del Campionato Veronese di S-cianco.

Gruppo S-cianco  
Associazione Giochi Antichi

### 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.

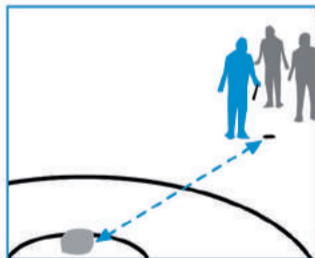
#### IL FONDAMENTALE



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".

### 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.

### 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.

**IL CAMPO DI GIOCO** (piazza, strada, via, cortile, liberi da auto, di circa 15x30 m.)

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.

### FASE DI ATTACCO

#### - 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.

#### LA DICHIARAZIONE DI 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.

### 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.

### 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 scomparso ricercatore veronese Marco Fittà, che nel 2003 ha individuato presso il Petrie Museum di Londra alcuni reperti risalenti alla XI/XII dinastia, catalogati come lippa. 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 denominazioni: Rella a Milano, Nizza a Roma, Mazza e Pivezo a Napoli, Ciaramella a Pavia, ecc... Anche la letteratura e il cinema hanno più volte citato questa immortale pratica ludica: Mario Rigoni 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.

Via Castello San Felice 9 - 37128 Verona  
+39 045 8309162 - +39 045 8308234  
info@associazionegiochiantichi.it  
http://www.associazionegiochiantichi.it/s-cianco

Comune di Verona Sport è tempo libero

**XV Torneo Città di Verona**  
22-23 Ottobre 2016

Cortile Mercato Vecchio

**Tocatì**  
Festival Internazionale dei Giochi in Strada

15•16•17•18  
**SETTEMBRE 2016**  
CENTRO STORICO  
**VERONA**

In collaborazione con:



Via Monte Comun 68 - 37057 S. G. Lupatoto (Vr)  
tel. 045 8778541 - fax 045 8778557  
edizioni@stimmgraf.it