



GIOCO	BRISCOLA
GIORNO DI GIOCO	1
CONCORRENTI PER BORGO	2 maschi/femmine dai 14 ai 31 anni (coppia) 2 maschi/femmine dai 32 anni in poi (coppia)
CAMPO DI GARA	4 tavoli (due per la fascia 14-31 e due per la fascia 32+)
N° GIOCATORI PER SFIDA	4 (due coppie, una per Borgo)
N° SFIDE	10 partite per categoria
PUNTEGGIO	Alla somma dei punti conseguiti dalle coppie nelle tre manches di gioco (Vittoria: +1 punto. Sconfitta: 0 punti), si determina la classifica finale. 1° classificato: 5 punti 2° classificato: 4 punti 3° classificato: 3 punti 4° classificato: 2 punti 5° classificato: 1 punto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none">• Il mazzo è di 40 carte diviso in 4 semi, ciascuno di 10 carte.• Nel mazzo vi sono un totale di 120 punti, pertanto vince il round chi ne realizza almeno 61; se i punti sono 60 il round è considerato pari (0 punti ad entrambe le coppie).• Il senso di gioco è anti-orario da destra a sinistra.• I punti vengono sommati tra i giocatori della stessa squadra.• A seguito del 'taglio', effettuato dal giocatore alla sua destra, il cartaro distribuisce 3 carte, alternandole una per volta ai giocatori in senso orario, ponendone infine una scoperta sul tavolo (che determina il seme di briscola) e posizionandola sotto le restanti (non distribuite) al centro del tavolo.• Il primo giocatore a giocare una carta determina con la stessa il seme di mano. I giocatori successivi non hanno alcun obbligo di giocare un particolare seme. La mano è temporaneamente aggiudicata da un altro giocatore se questi posa sul tavolo una carta del seme di mano con valore di presa maggiore o una carta del seme di Briscola anche se con valore di presa inferiore.• Una volta che la carta che sta per essere scartata è stata vista dagli altri giocatori, anche se è ancora nella mano del giocatore di quel turno, non può più essere scambiata con un'altra di quelle in possesso dello stesso.• Colui che si aggiudica la mano prende le carte giocate in quella mano e le pone coperte davanti a sé, prenderà poi una carta dal mazzo seguito dagli



	<p>altri giocatori in senso antiorario. Egli sarà il primo giocatore della mano successiva. Le carte conquistate non possono essere toccate, né contate fino alla conclusione della partita.</p> <ul style="list-style-type: none">• Al termine del mazzo, i compagni si scambiano le carte per qualche istante al fine di poter stabilire la strategia migliore per il finale del round.• Sono consentiti, ad eccezione della prima mano, i "segni" per comunicare al compagno le proprie carte. In caso un giocatore utilizzi un "segno" nella prima mano, l'arbitro applicherà la penalità dicendo ad alta voce a tutti i giocatori la carta segnata.• Durante lo svolgimento della partita è consentito parlare con il proprio compagno.• In caso di parità, la manche è considerata nulla e viene rigiocata.• Le carte hanno i seguenti valori: Asso: 11 punti; Tre: 10 punti; Re: 4 punti; Cavallo: 3 punti; Fante: 2 punti; le altre carte valgono 0 punti.
--	--

GIOCO	SCALA 40
GIORNO DI GIOCO	1
CONCORRENTI PER BORGO	1 maschio dai 14 anni in poi 1 femmina dai 14 anni in poi
CAMPO DI GARA	2 tavoli
N° GIOCATORI PER SFIDA	5 (uno per Borgo)
N° SFIDE	5 partite per tavolo
PUNTEGGIO	Alla somma dei punti (in ordine inverso) conseguiti dai singoli giocatori del Borgo, si determina la classifica finale. 1° classificato: 5 punti 2° classificato: 4 punti 3° classificato: 3 punti 4° classificato: 2 punti 5° classificato: 1 punto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none">• Il senso di gioco è anti-orario da destra a sinistra.• Si gioca con due mazzi di carte francesi (ogni mazzo composto da 52 carte + 2 jolly).• Il valore delle carte è quello nominale (es. il 3 vale 3 punti, il 7 vale 7 punti). Le figure valgono invece 10 punti. L'Asso vale un punto se messo, all'interno di una 'sequenza', prima del Due, mentre vale 11 punti se messo in tris o in una 'scala' dopo il Re. La Matta o jolly vale 25 punti.• A seguito del 'taglio', effettuato dal giocatore alla sua destra, il cartaro distribuisce 13 carte, alternandole una per volta ai giocatori in senso



	<p>antiorario, ponendone infine una scoperta sul tavolo (pozzo o scarti) e posizionando le restanti (non distribuite) al centro del tavolo (detto tallone).</p> <ul style="list-style-type: none">• Le 'sequenze' possono essere formate da 13 carte dello stesso seme, messe in ordine, più l'eventuale matta (per un totale massimo di 14 carte): A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-Matta ovvero Matta-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A• Le 'combinazioni' che si possono 'calare' sono almeno tre carte dello stesso valore e devono avere semi differenti (non si può quindi calare ad esempio un tris di 9 composto da un 9 di cuori e due 9 di picche). Le 'combinazioni' possono essere formate da un minimo di 3 carte ad un massimo di 4, compresa l'eventuale Matta. Non sono ammesse combinazioni di Matte.• La matta all'interno di una scala o combinazione prende il valore della carta che sostituisce.• Per poter 'aprire' è necessario che il valore delle carte 'calate' sia uguale o maggiore a 40 punti.• Solo un giocatore che ha aperto può pescare una carta dal pozzo invece che dal tallone.• Solo un giocatore che ha aperto può calare altre sequenze/combinazioni o attaccare delle carte a sequenze/combinazioni già presenti sul tavolo.• Un giocatore, solo ove abbia già aperto, può sostituire un jolly presente in una combinazione o scala sul tavolo ad una carta che ha in mano, in questo caso però si deve necessariamente utilizzare poi il jolly sostituito in una combinazione o sequenza ovvero attaccarlo ad altre sequenze o combinazioni sul tavolo di gioco.• Non si può scartare una carta che 'attacca' in una combinazione o sequenza presente sul tavolo di gioco a meno che si chiuda con lo 'scarto'.• Primo obiettivo del gioco è rimanere senza carte in mano, in gergo 'chiudere'.• Non è consentito rimanere senza carte in mano senza aver effettuato lo scarto• Dopo la 'chiusura' da parte di un qualsiasi giocatore al tavolo, i giocatori mostrano la loro mano e si procede al calcolo del punteggio delle carte rimaste ad ogni giocatore, secondo i seguenti valori:• ogni Jolly vale 25 punti; ogni Asso vale 11 punti; ogni figura vale 10 punti; tutte le altre carte hanno il loro valore nominale; il giocatore che ha chiuso la
--	--



	partita avrà come punteggio 0 (relativamente alla singola partita) poiché non ha alcuna carta in mano.
--	--

GIOCO	PING PONG
GIORNO DI GIOCO	1
CONCORRENTI PER BORGO	1 maschio dai 14 anni in poi 1 femmina dai 14 anni in poi
CAMPO DI GARA	2 tavoli (uno per la categoria maschile e uno per la categoria femminile)
N° GIOCATORI PER SFIDA	2
N° SFIDE	10 partite per tavolo
PUNTEGGIO	Alla somma dei punti conseguiti dai giocatori del Borgo nelle tre manches di ogni partita (Vittoria: +1 punto. Sconfitta: 0 punti), si determina la classifica finale. 1° classificato: 5 punti 2° classificato: 4 punti 3° classificato: 3 punti 4° classificato: 2 punti 5° classificato: 1 punto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none">• Nel servizio il battitore deve lanciare la pallina quasi verticalmente verso l'alto e senza imprimere effetto così che si sollevi dal palmo della mano libera e ricada senza toccare nulla prima di essere colpita dal battitore. Il battitore la deve colpire in modo che essa tocchi dapprima il suo campo e poi, dopo essere passata al di sopra o attorno alla rete, tocchi il campo del ribattitore.• La pallina, servita o rinviata, deve essere colpita così che passi sopra o attorno alla rete e tocchi il campo dell'avversario, o direttamente o dopo aver toccato la rete.• Se la pallina, nel servizio, nel passare sopra o intorno alla rete, tocca quest'ultima, il servizio è da considerarsi nullo (regola del "net").• Dopo due net consecutivi, il punto viene automaticamente assegnato all'avversario e si passa alla battuta successiva.• La manche è vinta dal giocatore che prima totalizza 11 punti, ma quando entrambi i giocatori totalizzano 10 punti, la manche sarà vinta dal giocatore che per primo totalizza 2 punti consecutivi più del suo avversario.• Il diritto di scegliere l'ordine iniziale di servizio, di risposta ed il campo deve essere deciso per sorteggio, e il vincitore può scegliere di servire o ricevere per primo oppure di iniziare in un



	<p>determinato il campo. La scelta successiva è lasciata all'altro giocatore.</p> <ul style="list-style-type: none">• Ogni 2 battute i ruoli di battitore e ricevitore si scambiano.• La pallina deve essere obbligatoriamente colpita con la racchetta e nulla altro.• Se dopo il rimbalzo sul campo avversario la pallina colpisce quest'ultimo, il punto è valido.• Il tempo di riscaldamento concesso è di 3 minuti, cronometrato dall'arbitro.
--	--

GIOCO	BILIARDINO
GIORNO DI GIOCO	1
CONCORRENTI PER BORGO	2 maschi dai 14 anni ai 20 (coppia) 2 femmine dai 14 anni ai 20 (coppia) 2 maschi dai 21 in poi (coppia) 2 femmine dai 21 anni in poi (coppia)
CAMPO DI GARA	2 tavoli (uno per la categoria maschile e uno per la categoria femminile; prima giovani, poi adulti)
N° GIOCATORI PER SFIDA	2 coppie (4 giocatori totali)
N° SFIDE	10 partite per categoria
PUNTEGGIO	Alla somma dei punti conseguiti dalle coppie del Borgo (Vittoria: +1 punto. Sconfitta: 0 punti), si determina la classifica finale. 1° classificato: 5 punti 2° classificato: 4 punti 3° classificato: 3 punti 4° classificato: 2 punti 5° classificato: 1 punto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none">• Ogni partita si gioca al meglio delle 13 palline (al raggiungimento di 7 punti da parte di una squadra, la partita finisce).• Per qualsiasi motivo è assolutamente vietato fermare il gioco con le mani.• Il lancio della monetina precede l'inizio della partita. La squadra che vince il sorteggio sceglie il campo e l'attaccante lancia la prima pallina lungo la linea mediana.• Il giocatore che ricopre il ruolo di attaccante effettua il primo servizio lanciando la pallina con la mano dal centro del campo solo dopo aver dichiarato il VIA e sentito il VAI dell'attaccante avversario; la stecca dei cinque avversario, nel momento del servizio, deve avere una posizione perpendicolare al campo; la stecca dei tre della squadra a servizio della battuta deve essere necessariamente abbassata. La pallina



	<p>deve essere lanciata in un unico movimento con la mano all'esterno del campo senza ostruire la visuale all'avversario. Una volta dichiarato il VIA, la pallina deve essere lanciata contro la sponda antistante. Dopo che la palla ha toccato la sponda di fronte al giocatore, può essere passata o calciata direttamente in porta.</p> <ul style="list-style-type: none">• Dopo 3 errori di servizio, anche involontari, la pallina passa all'avversario. Nel caso in cui la pallina dovesse fermarsi in una zona del campo non raggiungibile da alcun omino, la rimessa in gioco va effettuata dall'attaccante di turno in battuta.• Ogni servizio di inizio gioco, a eccezione del primo, parte dalla difesa della squadra che ha subito il gol.• Il gioco consente 10 secondi di possesso palla in tutte le zone del campo, ma il tocco con l'omino avversario annulla i secondi di possesso palla precedenti. I secondi verranno contati da quando la pallina è nella zona di possesso palla.• Non è consentito "frullare" (far girare la stecca a 360° una o più volte molto velocemente)• Non è consentito il "gancio" (passaggio della pallina tra omini sulla stessa stecca. E' consentito solo nel caso in cui tra il tocco di un omino e quello dell'altro la pallina tocchi la sponda.).• E' consentito il tiro di sponda.
--	---

GIOCO	GIMKANA
GIORNO DI GIOCO	2
CONCORRENTI PER BORGO	1 maschio/femmina tra i 14 e i 20 anni 1 maschio dai 21 anni in poi 1 femmina dai 21 anni in poi
CAMPO DI GARA	Via Dossolo
N° GIOCATORI PER SFIDA	3 per Borgo (6 giocatori totali)
N° SFIDE	10
PUNTEGGIO	Alla somma dei punti conseguiti dalle singole sfide (Vittoria: +1 punto. Sconfitta: 0 punti), si determina la classifica finale. 1° classificato: 5 punti 2° classificato: 4 punti 3° classificato: 3 punti 4° classificato: 2 punti 5° classificato: 1 punto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none">• Anello di pista. Due posizioni di partenza distinte per i due giocatori. Il concorrente deve arrivare al



	<p>traguardo per primo.</p> <ul style="list-style-type: none">• E' possibile appoggiare i piedi al suolo.• Non è possibile, in nessun caso, abbandonare il mezzo e percorrere parte dell'anello di pista senza di esso.• Ogni giocatore compie un giro di pista e, quando arriva nella "zona di cambio" lascia posto al suo compagno di squadra sul mezzo.• Se il mezzo non è esattamente all'interno della "zona di cambio", il cambio non può essere effettuato.• L'ordine di gioco è: maschio/femmina tra i 14 e i 20 anni, femmina da 21 anni in poi, maschio da 21 anni in poi.• La gara si conclude quando tutti e tre i membri della squadra hanno compiuto un giro di pista e l'ultimo ha superato la linea da cui è partito con tutto il mezzo.• Non è possibile spingere l'avversario.• Il mezzo viene fornito dall'organizzazione del Palio.• Casco da bicicletta obbligatorio e consigliati guanti, ginocchiere e gomitiere.
--	--

GIOCO	CORSA DEI SACCHI
GIORNO DI GIOCO	2
CONCORRENTI PER BORGO	1 maschio/femmina tra i 14 e i 20 anni 1 maschio dai 21 anni in poi 1 femmina dai 21 anni in poi
CAMPO DI GARA	Via Dossolo
N° GIOCATORI PER SFIDA	5 (uno per Borgo)
N° SFIDE	1 per categoria
PUNTEGGIO	Per ogni manche, basandosi sui tempi registrati e sulle penalità assegnate si deriva la classifica: 1° classificato: 5 punti 2° classificato: 4 punti 3° classificato: 3 punti 4° classificato: 2 punti 5° classificato: 1 punto Alla fine delle tre manches, la somma dei punti ottenuti serve a determinare la classifica finale. 1° classificato: 5 punti 2° classificato: 4 punti 3° classificato: 3 punti 4° classificato: 2 punti 5° classificato: 1 punto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none">• La pista è un tratto rettilineo di circa 50 metri.• I concorrenti devono arrivare al traguardo nel minor



	<p>tempo. Un concorrente conclude la gara quando oltrepassa la linea finale con tutto il corpo.</p> <ul style="list-style-type: none">• Non è possibile camminare all'interno del sacco, ma è obbligatorio saltellare. Ogni camminata notata da un arbitro comporta una penalità pari a +5 secondi sul tempo totale della gara. Le penalità sono cumulative.• Non è valido spingere o ostacolare gli avversari durante la corsa.• In caso di caduta, il concorrente deve rialzarsi e ripartire con conseguente perdita di tempo.• In caso di falsa partenza il gioco viene fermato e viene effettuata una nuova partenza. Dopo due false partenze da parte dello stesso giocatore, oltre a effettuare una nuova partenza, al giocatore in errore viene assegnata una penalità pari a +5 secondi.
--	---

GIOCO	CORSA CON LE CARRIOLE
GIORNO DI GIOCO	2
CONCORRENTI PER BORGO	1 maschio/femmina tra i 14 e i 20 anni 1 maschio dai 21 anni in poi 1 femmina dai 21 anni in poi
CAMPO DI GARA	Via Dossolo
N° GIOCATORI PER SFIDA	5 (uno per Borgo)
N° SFIDE	1 per categoria
PUNTEGGIO	<p>Per ogni manche, basandosi sui tempi registrati e sulle penalità assegnate si deriva la classifica:</p> <p>1° classificato: 5 punti 2° classificato: 4 punti 3° classificato: 3 punti 4° classificato: 2 punti 5° classificato: 1 punto</p> <p>Alla fine delle tre manches, la somma dei punti ottenuti serve a determinare la classifica finale.</p> <p>1° classificato: 5 punti 2° classificato: 4 punti 3° classificato: 3 punti 4° classificato: 2 punti 5° classificato: 1 punto</p>
REGOLE	<ul style="list-style-type: none">• La pista è un tratto rettilineo di circa 70 metri.• Il concorrente deve portare il peso stabilito oltre la linea finale. Un concorrente conclude la gara quando oltrepassa la linea finale con tutto il corpo e la carriola.• Non è valido spingere o ostacolare gli avversari durante la corsa.



	<ul style="list-style-type: none">• L'uscita dalla propria linea di gara comporta una penalità pari a +5 secondi sul tempo totale della gara. Le penalità sono cumulative.• In caso di caduta del peso, il concorrente deve riportarlo sulla carriola e riprendere la gara con conseguente perdita di tempo.• In caso di falsa partenza il gioco viene fermato e viene effettuata una nuova partenza. Dopo due false partenze da parte dello stesso giocatore, oltre a effettuare una nuova partenza, al giocatore in errore viene assegnata una penalità pari a +5 secondi.• La carriola viene fornita dall'Oratorio. <p>Pesi per categoria</p> <ul style="list-style-type: none">• Ragazzi: 50 kg• Adulto Femmina: 50 kg• Adulto Uomo: 75 kg
--	--

GIOCO	PROVA DI FORZA
GIORNO DI GIOCO	2
CONCORRENTI PER BORGO	1 maschio tra i 14 e i 20 anni 1 femmina tra i 14 e i 20 anni 1 maschio dai 21 anni in poi 1 femmina dai 21 anni in poi
CAMPO DI GARA	Via Dossolo
N° GIOCATORI PER SFIDA	4
N° SFIDE	1 per Borgo e per categoria
PUNTEGGIO	Basandosi sui tempi registrati si deriva la classifica finale. 1° classificato: 5 punti 2° classificato: 4 punti 3° classificato: 3 punti 4° classificato: 2 punti 5° classificato: 1 punto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none">• La pista è un tratto rettilineo.• I concorrenti devono portare l'auto (senza marcia inserita e con il freno a mano abbassato) oltre la linea finale. Una squadra conclude la gara quando sia i concorrenti che l'auto oltrepassano la linea finale.• I giocatori possono posizionarsi solo dietro all'auto.• In caso di caduta di un concorrente, la gara continua senza interruzioni.• Vince la squadra che impiega meno tempo a portare l'auto oltre la linea finale.• L'auto viene fornita dall'organizzazione del Palio.• Nell'auto, oltre all'arbitro al posto del conducente, devono essere presenti 3 membri del Borgo:



	<ul style="list-style-type: none">• Due fra i 50 kg e i 79 kg• Uno fra i 80 kg e i 200 kg
--	--

GIOCO	CACCIA AL TESORO
CONCORRENTI PER BORGO	Maschi/Femmine nati prima dell'anno 2002 (compreso)
N° GIOCATORI PER SFIDA	Minimo 10 giocatori, in mancanza dei quali la squadra non sarà ammessa al gioco. Per avere buone possibilità di vittoria si suggerisce un numero di giocatori non inferiore a 20 per squadra.
N° SFIDE	1
CAMPO DI GARA	Gavardo (Oratorio e vie del paese)
PUNTEGGIO	Il numero di punti totalizzati dalle squadre alla fine del gioco determinerà la classifica finale. 1° classificato: 10 punti 2° classificato: 8 punti 3° classificato: 6 punti 4° classificato: 4 punti 5° classificato: 2 punti
ORARIO DI GIOCO	Ore 19:30 - Ritrovo in Oratorio - Spiegazione e premiazione dei costumi Ore 20:00 - Inizio caccia al tesoro Ore 23:00 - Rientro di tutti i giocatori presso l'Oratorio per le fasi finali del gioco Ore 23:30 - Termine ufficiale del gioco Si raccomandano i capisquadra di avvisare tutti i giocatori, specialmente i minorenni, dell'orario di termine.
AMBIENTAZIONE	A causa dell'entrata in vigore delle leggi proibizioniste del 1919, negli Stati Uniti la produzione e vendita dei liquori fu proibita. A Gavardo City, approfittando della situazione favorevole, si formarono ben presto diverse FAMIGLIE di gangster (le 5 squadre), che si spartirono la distillazione ed il traffico clandestino di liquori nei diversi borghi della città. Nel mentre, a complicare la situazione, vi era la dilagante corruzione all'interno del corpo di polizia cittadina, per lo più composta da SBIRRI prezzolati dall'una o dall'altra FAMIGLIA per chiudere un occhio sui propri traffici e ostacolare quelli rivali.
SVOLGIMENTO DEL GIOCO	Caccia al tesoro a punti composta da varie fasi di gioco che si svolgono contemporaneamente sia all'interno che all'esterno dell'Oratorio. All'interno dell'Oratorio: giochi e sfide tra le varie squadre.



	<p>All'esterno dell'Oratorio (per le vie del paese): indagini / ricerca.</p> <p>I gruppetti che si muovono all'esterno dell'Oratorio devono sempre includere almeno una persona maggiorenne e responsabile.</p> <p>È possibile spostarsi unicamente a piedi (sono vietati bici, automobili e ogni altro mezzo di locomozione).</p>
RUOLI DEI VARI GIOCATORI	<p>Ogni squadra impersona una famiglia di gangster, ed è composta da 2 gruppi di giocatori:</p> <ul style="list-style-type: none">- I semplici "picciotti"- Gli "sbirri" corrotti <p>Durante il gioco ciascun gruppo avrà compiti ben precisi. In alcuni momenti del gioco sarà possibile per i giocatori scambiarsi di ruolo.</p>
ABBIGLIAMENTO	<p>E' OBBLIGATORIO un gilet catarifrangente per tutti i giocatori della squadra.</p> <p>All'inizio del gioco saranno assegnati dei punti bonus a:</p> <ul style="list-style-type: none">- 4 migliori sbirri- 4 migliori picciotti- Squadra meglio vestita <p>per le migliori caratterizzazioni dei costumi.</p> <p>I giudizi terranno conto di: quantità degli accessori e loro pertinenza col periodo storico (anni '20), abbinamenti, gusto personale della giuria.</p>
EQUIPAGGIAMENTO OBBLIGATORIO (solo per gli SBIRRI)	<p>Ciascuno sbirro appartenente alla squadra dovrà essere immediatamente riconoscibile a tutti gli altri giocatori attraverso alcuni accessori OBBLIGATORI che porterà con sé per tutta la durata del gioco. È cura della squadra provvedere alla realizzazione degli accessori, in numero sufficiente al numero di sbirri che intenderà schierare durante il gioco.</p> <p>Gli accessori (per ogni sbirro) sono:</p> <ul style="list-style-type: none">- Cappello da poliziotto- Manganello- Torcia elettrica (non valida quella del telefono cellulare)- Distintivo della polizia (da appuntare sul gilet catarifrangente in modo che sia ben visibile) <p>In caso di mancanza anche di uno solo di questi accessori, il costume da sbirro non sarà completo e quindi</p>



	non potrà essere utilizzato durante il gioco.
COMUNICAZIONI DURANTE IL GIOCO	Durante le fasi di gioco la direzione di gara comunicherà alle varie squadre tramite "Whatsapp". Prima dello svolgimento del gioco ogni caposquadra dovrà recarsi dalla direzione di gara per comunicare 3 numeri di telefono di partecipanti presenti (scritti sull'apposito modulo). Sarà quindi creato un "gruppo" attraverso il quale saranno date le indicazioni direttamente dalla direzione di gara. Ovviamente, i 3 referenti dovranno avere l'applicazione installata e funzionante.
REGOLAMENTO COMPLETO	Il regolamento completo sarà distribuito alle varie squadre la sera stessa.
FAIR PLAY	Per la sua natura di gioco notturno e caccia al tesoro non convenzionale, si richiede a tutti i giocatori lo stretto rispetto delle regole ed il massimo fair play. Tutta la caccia al tesoro sarà supervisionata da giudici imparziali. La violazione del regolamento (accertata dai giudici in flagranza o anche successivamente al termine del gioco) comporterà la squalifica diretta e inappellabile della squadra dalla caccia al tesoro.

GIOCO	PALLA BOLLATA JUNIOR
GIORNO DI GIOCO	3
CONCORRENTI PER BORGO	10 maschi/femmine nati tra il 2003 e il 2008 compresi
CAMPO DI GARA	Campo sintetico a 5 giocatori dell'Oratorio
N° GIOCATORI PER SFIDA	20 (10 vs 10)
N° SFIDE	10
PUNTEGGIO	Alla somma dei punti conseguiti dalle singole sfide (Vittoria: +1 punto. Sconfitta: 0 punti), si determina la classifica finale. 1° classificato: 5 punti 2° classificato: 4 punti 3° classificato: 3 punti 4° classificato: 2 punti 5° classificato: 1 punto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none">• Il campo da gioco è diviso in quattro parti adiacenti. Le due centrali costituiscono il campo da gioco, mentre le due esterne sono il campo dei morti. Le quattro parti sono delimitate da alcune linee del campo da calcio e da alcuni nastri tesi per l'occasione.• Per bollare un giocatore avversario è necessario colpirlo con il pallone. Qualsiasi parte del corpo colpita è valida.• Nel caso in cui il giocatore che riceve il pallone



	<p>riuscisse a bloccarlo al volo, sarà considerato bollato il giocatore che ha tirato il pallone.</p> <ul style="list-style-type: none">• Se la palla lanciata da un avversario colpisce un giocatore e un suo compagno di squadra intercetta la palla prima che questa tocchi il suolo o qualsiasi altro oggetto o parte, il giocatore colpito è salvo e il tiratore viene considerato bollato.• Un giocatore colpito dalla palla dopo che questa ha compiuto uno o più rimbalzi, non è bollato.• Alla partenza del gioco un giocatore per squadra (la spia) deve essere nel campo dei morti della propria squadra (quello dietro al campo da gioco avversario). Il primo giocatore che viene bollato va nel campo dei morti e libera la spia.• Se un giocatore viene bollato va nel campo dei morti e ha diritto ad un tiro. Questo continua a giocare nel campo dei morti fino alla fine della partita senza possibilità di liberarsi.• La partita ha una durata di 5 minuti al termine dei quali, nel caso in cui entrambe le squadre abbiano ancora concorrenti vivi, vince la squadra con più giocatori vivi.• Nel caso in cui tutti i giocatori di una squadra fossero bollati prima dello scadere dei 5 minuti, l'altra squadra vince automaticamente la partita.• Nel caso in cui la palla dovesse uscire lateralmente dai bordi del campo, nessun giocatore deve recuperarla, ma sarà rimessa in gioco dagli assistenti di linea.• Nel caso in cui allo scadere dei 5 minuti i giocatori vivi dovessero essere in ugual numero per entrambe le squadre, si procede alla "Bollata d'Oro": la prima squadra che bolla un avversario, vince la partita.• Se un giocatore esce dal campo da gioco anche solo parzialmente sarà considerato come bollato e continuerà a giocare nel campo dei morti.
--	---

GIOCO	PALLA BOLLATA
GIORNO DI GIOCO	4
CONCORRENTI PER BORGO	4 maschi/femmine dai 14 ai 20 anni 4 maschi dai 21 anni in poi 4 femmine dai 21 anni in poi
CAMPO DI GARA	Campo sintetico a 5 giocatori dell'Oratorio
N° GIOCATORI PER SFIDA	24 (12 vs 12)
N° SFIDE	10
PUNTEGGIO	Alla somma dei punti conseguiti dalle singole sfide (Vittoria: +1 punto. Sconfitta: 0 punti), si determina la



	<p>classifica finale. 1° classificato: 5 punti 2° classificato: 4 punti 3° classificato: 3 punti 4° classificato: 2 punti 5° classificato: 1 punto</p>
REGOLE	<ul style="list-style-type: none">• Il campo da gioco è diviso in quattro parti adiacenti. Le due centrali costituiscono il campo da gioco, mentre le due esterne sono il campo dei morti. Le quattro parti sono delimitate da alcune linee del campo da calcio e da alcuni nastri tesi per l'occasione.• Per bollare un giocatore avversario è necessario colpirlo con il pallone. Qualsiasi parte del corpo colpita è valida.• Nel caso in cui il giocatore che riceve il pallone riuscisse a bloccarlo al volo, sarà considerato bollato il giocatore che ha tirato il pallone.• Se la palla lanciata da un avversario colpisce un giocatore e un suo compagno di squadra intercetta la palla prima che questa tocchi il suolo o qualsiasi altro oggetto o parte, il giocatore colpito è salvo e il tiratore viene considerato bollato.• Un giocatore colpito dalla palla dopo che questa ha compiuto uno o più rimbalzi, non è bollato.• Alla partenza del gioco un giocatore per squadra (la spia) deve essere nel campo dei morti della propria squadra (quello dietro al campo da gioco avversario). Il primo giocatore che viene bollato va nel campo dei morti e libera la spia.• Se un giocatore viene bollato va nel campo dei morti e ha diritto ad un tiro. Questo continua a giocare nel campo dei morti fino alla fine della partita senza possibilità di liberarsi.• La partita ha una durata di 5 minuti al termine dei quali, nel caso in cui entrambe le squadre abbiano ancora concorrenti vivi, vince la squadra con più giocatori vivi.• Nel caso in cui tutti i giocatori di una squadra fossero bollati prima dello scadere dei 5 minuti, l'altra squadra vince automaticamente la partita.• Nel caso in cui la palla dovesse uscire lateralmente dai bordi del campo, nessun giocatore deve recuperarla, ma sarà rimessa in gioco dagli assistenti di linea.• Nel caso in cui allo scadere dei 5 minuti i giocatori vivi dovessero essere in ugual numero per entrambe le squadre, si procede alla "Bollata d'Oro": la prima



	<p>squadra che bolla un avversario, vince la partita.</p> <ul style="list-style-type: none">• Se un giocatore esce dal campo da gioco anche solo parzialmente sarà considerato come bollato e continuerà a giocare nel campo dei morti.
--	---

GIOCO	STAFFETTA
GIORNO DI GIOCO	4
CONCORRENTI PER BORGO	1 maschio/femmina dai 6 ai 10 anni 1 maschio/femmina dai 11 ai 14 anni 1 maschio/femmina dai 15 ai 18 anni 1 maschio/femmina dai 19 ai 23 anni 1 maschio/femmina dai 24 anni in su
CAMPO DI GARA	Campo sintetico a 7 giocatori dell'Oratorio
N° GIOCATORI PER SFIDA	25 (5 per Borgo)
N° SFIDE	1
PUNTEGGIO	Dalla classifica finale. 1° classificato: 5 punti 2° classificato: 4 punti 3° classificato: 3 punti 4° classificato: 2 punti 5° classificato: 1 punto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none">• I cinque concorrenti di ogni squadra si posizionano all'inizio della pista.• A metà percorso c'è un ostacolo da scavalcare.• Al via della gara parte il primo concorrente che arriva in fondo al campo, tocca la mano all'arbitro assegnato, torna indietro e passa il testimone (mantello) al secondo concorrente che lo indossa, parte, tocca la mano all'arbitro assegnato in fondo al campo e torna all'inizio del campo per passare il testimone al terzo che partirà e così via.• Vince la squadra il cui quinto giocatore supera la linea di inizio campo con tutto il corpo dopo essere andato a fondo campo, aver toccato la mano all'arbitro assegnato ed essere tornato.• Il mantello non può essere tolto in corsa dal giocatore che rientra e il giocatore successivo non può partire finché non ha posizionato il mantello al collo. Ogni volta che ciò non avvenisse, viene assegnata una penalità di +5 secondi alla squadra. Le penalità sono cumulative.

GIOCO	RIGORI
GIORNO DI GIOCO	4
CONCORRENTI PER BORGO	2 Maschi dai 14 anni in poi (un tiratore e un portiere) 2 Femmine dai 14 anni in poi (un tiratore e un portiere)



CAMPO DI GARA	Campo sintetico a 7 giocatori dell'Oratorio
N° GIOCATORI PER SFIDA	2
N° SFIDE	20
PUNTEGGIO	Alla somma dei punti conseguiti dalle singole sfide (Vittoria: +1 punto. Sconfitta: 0 punti), si determina la classifica finale. 1° classificato: 5 punti 2° classificato: 4 punti 3° classificato: 3 punti 4° classificato: 2 punti 5° classificato: 1 punto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none">• In ogni manche si sfidano un tiratore e un portiere di due Borghi diversi.• Ogni tiratore ha a disposizione un tiro per ogni manche da 11 metri di distanza dalla porta.• Il tiratore, per vincere la manche, deve fare rete. In caso di pareggio tra più tiratori sarà tenuto in considerazione il numero di reti subite dal portiere del Borgo.• Al fischio dell'arbitro il tiratore deve calciare la palla entro 5 secondi, altrimenti la manche viene annullata.• Non sono ammesse finte o stop durante la rincorsa che non può essere di più di due metri.• Il portiere deve mantenersi sulla linea di porta fino a quando il tiratore non ha calciato il pallone.• Tiratore e portiere non possono scambiarsi tra una manche e l'altra.• Ogni portiere deve procurarsi, se lo ritiene necessario, i guanti.• I giocatori devono indossare scarpe da ginnastica, al massimo con i tacchetti in gomma, come previsto dal regolamento del campo da calcio.

GIOCO	TIRO ALLA FUNE
GIORNO DI GIOCO	4
CONCORRENTI PER BORGO	2 maschi/femmine tra i 14 e i 20 anni 2 maschi dai 21 anni in poi 2 femmine dai 21 anni in poi
CAMPO DI GARA	Campo sintetico a 5 giocatori dell'Oratorio
N° GIOCATORI PER SFIDA	12 (6 vs 6)
N° SFIDE	10
PUNTEGGIO	Alla somma dei punti conseguiti dalle singole sfide (Vittoria: +1 punto. Sconfitta: 0 punti), si determina la classifica finale. 1° classificato: 5 punti



	2° classificato: 4 punti 3° classificato: 3 punti 4° classificato: 2 punti 5° classificato: 1 punto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none">• Il campo da gioco è diviso in due da una linea centrale.• La corda ha un foulard legato che ne segna la metà esatta. Alla partenza il foulard si trova sulla linea mediana.• Da entrambi i lati della linea centrale, a pari distanza, vi sono altre due linee (dette "lateralì").• Vince la squadra che riesce a tirare il foulard centrale oltre la propria linea laterale.• Non è possibile legare la corda al proprio corpo o attorcigliarla intorno a mani o braccia.• Non è possibile scambiare posizione con un compagno durante lo svolgimento di una partita.• In caso di caduta di un concorrente il gioco continua e quest'ultimo deve rialzarsi e proseguire con conseguente perdita di forza per la sua squadra.• Le scarpe devono necessariamente avere la suola liscia (tacchetti da calcio e da calcetto non sono consentiti).• Il gioco si svolge a mani nude, quindi non è consentito l'utilizzo di guanti o qualsiasi altro strumento per tenere la corda.

GIOCO	MASCOTTE
GIORNO DI GIOCO	1-2-3-4
CONCORRENTI PER BORGO	1 Maschio/Femmina dai 14 anni in poi
CAMPO DI GARA	Campo da basket dell'Oratorio
N° GIOCATORI PER SFIDA	1
N° SFIDE	1
PUNTEGGIO	La giuria decide la classifica finale delle varie mascotte. Alla prima classificata sarà consegnata una menzione d'onore. La gara delle mascotte NON CONCORRE AL PUNTEGGIO FINALE del Palio.
REGOLE	<ul style="list-style-type: none">• Il tema è "Il Circo dei Borghi"• Non saranno accettate volgarità o sciocchezze.• Circa la mascotte verranno valutate originalità e cura dei particolari.• La mascotte deve accompagnare la squadra del Borgo durante le prove nelle varie giornate.• Non è obbligatorio che la persona che fa la mascotte sia sempre la stessa, ma è possibile cambiarla. Non è possibile, invece, cambiare il costume dal



	<p>momento in cui inizia il Palio.</p> <ul style="list-style-type: none">• I giudici, durante il loro voto, non potranno esprimere la preferenza per la mascotte del Borgo di appartenenza.
--	---

NOTE

- **I borghi dispongono di un Jolly: questo può essere utilizzato all'inizio di un solo gioco in tutto il Palio (ad esclusione della Caccia al Tesoro e di Palla Bollata Junior) e raddoppierà i punti guadagnati dal Borgo in quel gioco. Ogni Borgo dovrà dichiarare prima dell'inizio del Palio in quale gioco userà il proprio Jolly.**
- Gli ex residenti di Gavardo, compreso il rispettivo nucleo familiare, possono partecipare al Palio nella squadra del Borgo di origine.
- I giocatori che terranno un comportamento antisportivo, potranno essere squalificati a discrezione dell'arbitro.
- Per il calcolo delle età non contano il giorno e il mese di nascita, ma solo l'anno. (Per esempio, un ragazzo nato il 30/12/2002 è considerato come un giocatore di 14 anni anche se non li ha ancora compiuti).
- Nei giochi a più manches, i partecipanti competono in tutte le gare e non si possono cambiare tra una manche e l'altra a meno di infortunio o motivo serio approvato dalla maggioranza dei giudici (in questo caso si può utilizzare una riserva).
- Per qualsiasi caso dubbio o al limite della regola, consultare i giudici che decideranno in merito.
- E' possibile iniziare ad addobbare i Borghi da **Sabato 10 Settembre 2016.**