



## **Cambiamenti importanti**

- Modificate le categorie per il Tiro alla Fune
- Modificate le regole del gioco della Staffetta
- Eliminata la Caccia al Tesoro
- Aggiunto il gioco "Tiri Liberi" a Basket
- Aggiunto il gioco "Pallavolo a 2"
- Aggiunta la sezione "Metodo di calcolo dei punteggi"
- Importanti aggiunte nella sezione "Note"

Aggiornato al 29/08



<b>GIOCO</b>	<b>BRISCOLA</b>
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	6 partite per categoria
TIPO DI GIOCO	Gioco a Scontro Diretto con Manches
REGOLE	<ul style="list-style-type: none"><li>• Il mazzo è di 40 carte diviso in 4 semi, ciascuno di 10 carte.</li><li>• 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).</li><li>• Il senso di gioco è anti-orario da destra a sinistra.</li><li>• I punti vengono sommati tra i giocatori della stessa squadra.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• 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 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.</li><li>• 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.</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li><li>• Durante lo svolgimento della partita è consentito parlare con il proprio compagno.</li><li>• In caso di parità, la manche è considerata nulla e viene rigiocata.</li><li>• 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.</li></ul>
--	--

<b>GIOCO</b>	<b>SCALA 40</b>
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	4 (uno per Borgo)
N° SFIDE	5 partite per tavolo
TIPO DI GIOCO	Gioco a Classifica
REGOLE	<ul style="list-style-type: none"><li>• Il senso di gioco è anti-orario da destra a sinistra.</li><li>• Si gioca con due mazzi di carte francesi (ogni mazzo composto da 52 carte + 2 jolly).</li><li>• 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.</li><li>• A seguito del 'taglio', effettuato dal giocatore alla sua destra, il cartaro distribuisce 13 carte, alternandole una per volta ai giocatori in senso antiorario, ponendone infine una scoperta sul tavolo (pozzo o scarti) e posizionando le restanti (non distribuite) al centro del tavolo (detto tallone).</li><li>• 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</li><li>• 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).</li></ul>



	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• La matta all'interno di una scala o combinazione prende il valore della carta che sostituisce.</li><li>• Per poter 'aprire' è necessario che il valore delle carte 'calate' sia uguale o maggiore a 40 punti.</li><li>• Solo un giocatore che ha aperto può pescare una carta dal pozzo invece che dal tallone.</li><li>• Solo un giocatore che ha aperto può calare altre sequenze/combinazioni o attaccare delle carte a sequenze/combinazioni già presenti sul tavolo.</li><li>• 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.</li><li>• 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'.</li><li>• Primo obiettivo del gioco è rimanere senza carte in mano, in gergo 'chiudere'.</li><li>• Non è consentito rimanere senza carte in mano senza aver effettuato lo scarto</li><li>• 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:</li><li>• 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.</li></ul>
--	--

<b>GIOCO</b>	<b>PING PONG</b>
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
TIPO DI GIOCO	Gioco con Scontro Diretto a Manches



REGOLE	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• Se la pallina, nel servizio, nel passare sopra o intorno alla rete, tocca quest'ultima, il servizio è da considerarsi nullo (regola del "net").</li><li>• Dopo due net consecutivi, il punto viene automaticamente assegnato all'avversario e si passa alla battuta successiva.</li><li>• 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.</li><li>• 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 determinato il campo. La scelta successiva è lasciata all'altro giocatore.</li><li>• Ogni 2 battute i ruoli di battitore e ricevitore si scambiano.</li><li>• La pallina deve essere obbligatoriamente colpita con la racchetta e nulla altro.</li><li>• Se dopo il rimbalzo sul campo avversario la pallina colpisce quest'ultimo, il punto è valido.</li><li>• Il tempo di riscaldamento concesso è di 3 minuti, cronometrato dall'arbitro.</li></ul>
--------	--

<b>GIOCO</b>	<b>BILIARDINO</b>
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 e adulti alternati)



N° GIOCATORI PER SFIDA	2 coppie (4 giocatori totali)
N° SFIDE	10 partite per categoria
TIPO DI GIOCO	Gioco a Scontro Diretto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ogni partita si gioca al meglio delle 13 palline (al raggiungimento di 7 punti da parte di una squadra, la partita finisce).</li><li>• Per qualsiasi motivo è assolutamente vietato fermare il gioco con le mani.</li><li>• 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.</li><li>• 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 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.</li><li>• 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.</li><li>• Ogni servizio di inizio gioco, a eccezione del primo, parte dalla difesa della squadra che ha subito il gol.</li><li>• 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.</li><li>• Non è consentito "frullare" (far girare la stecca a 360° una o più volte molto velocemente)</li><li>• 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.).</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• E' consentito il tiro di sponda.</li></ul>
--	--

<b>GIOCO</b>	<b>GIMKANA</b>
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
TIPO DI GIOCO	Gioco a Scontro Diretto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anello di pista. Due posizioni di partenza distinte per i due giocatori. Il concorrente deve arrivare al traguardo per primo.</li><li>• E' possibile appoggiare i piedi al suolo.</li><li>• Non è possibile, in nessun caso, abbandonare il mezzo e percorrere parte dell'anello di pista senza di esso.</li><li>• Ogni giocatore compie un giro di pista e, quando arriva nella "zona di cambio" lascia posto al suo compagno di squadra sul mezzo.</li><li>• Se il mezzo non è esattamente all'interno della "zona di cambio", il cambio non può essere effettuato.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• Non è possibile spingere l'avversario.</li><li>• Il mezzo viene fornito dall'organizzazione del Palio.</li><li>• Casco da bicicletta obbligatorio e consigliati guanti, ginocchiere e gomitiere.</li></ul>

<b>GIOCO</b>	<b>CORSA DEI SACCHI</b>
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	4 (uno per Borgo)
N° SFIDE	1 per categoria
TIPO DI GIOCO	Gioco a Classifica
REGOLE	<ul style="list-style-type: none"><li>• La pista è un tratto rettilineo di circa 50 metri.</li><li>• I concorrenti devono arrivare al traguardo nel minor</li></ul>



	<p>tempo. Un concorrente conclude la gara quando oltrepassa la linea finale con tutto il corpo.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Non è possibile camminare all'interno del sacco, ma è obbligatorio saltellare. Ogni camminata notata da un arbitro comporta una penalità pari a +1 secondi sul tempo totale della gara. Le penalità sono cumulative.</li><li>• Non è valido spingere o ostacolare gli avversari durante la corsa.</li><li>• In caso di caduta, il concorrente deve rialzarsi e ripartire con conseguente perdita di tempo.</li><li>• 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 +1 secondi.</li></ul>
--	---

<b>GIOCO</b>	<b>CORSA CON LE CARRIOLE</b>
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	4 (uno per Borgo)
N° SFIDE	1 per categoria
TIPO DI GIOCO	Gioco a Classifica
REGOLE	<ul style="list-style-type: none"><li>• La pista è un tratto rettilineo di circa 70 metri.</li><li>• 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.</li><li>• Non è valido spingere o ostacolare gli avversari durante la corsa.</li><li>• L'uscita dalla propria linea di gara comporta una penalità pari a +1 secondi sul tempo totale della gara. Le penalità sono cumulative.</li><li>• In caso di caduta del peso, il concorrente deve riportarlo sulla carriola e riprendere la gara con conseguente perdita di tempo.</li><li>• 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 +1 secondi.</li><li>• La carriola viene fornita dall'Oratorio.</li></ul> <p><b>Pesi per categoria</b></p>





	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ragazzi: 50 kg</li><li>• Adulto Femmina: 50 kg</li><li>• Adulto Uomo: 75 kg</li></ul>
--	---

<b>GIOCO</b>	<b>PROVA DI FORZA</b>
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
TIPO DI GIOCO	Gioco a Classifica
REGOLE	<ul style="list-style-type: none"><li>• La pista è un tratto rettilineo.</li><li>• 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.</li><li>• I giocatori possono posizionarsi solo dietro all'auto.</li><li>• In caso di caduta di un concorrente, la gara continua senza interruzioni.</li><li>• Vince la squadra che impiega meno tempo a portare l'auto oltre la linea finale.</li><li>• L'auto viene fornita dall'organizzazione del Palio.</li><li>• Nell'auto, oltre all'arbitro al posto del conducente, devono essere presenti 3 membri del Borgo:<ul style="list-style-type: none"><li>• Due fra i 50 kg e i 79 kg</li><li>• Uno fra i 80 kg e i 200 kg</li></ul></li></ul>

<b>GIOCO</b>	<b>PALLA BOLLATA JUNIOR</b>
GIORNO DI GIOCO	3
CONCORRENTI PER BORGO	10 maschi/femmine nati tra il 2004 e il 2009 compresi
CAMPO DI GARA	Campo sintetico a 5 giocatori dell'Oratorio
N° GIOCATORI PER SFIDA	20 (10 vs 10)
N° SFIDE	10
TIPO DI GIOCO	Gioco a Scontro Diretto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li><li>• Per bollare un giocatore avversario è necessario colpirlo con il pallone. Qualsiasi parte del corpo colpita</li></ul>



	<p>è valida.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• Un giocatore colpito dalla palla dopo che questa ha compiuto uno o più rimbalzi, non è bollato.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• Se un giocatore esce dal campo da gioco anche solo parzialmente sarà considerato come bollato e continuerà a giocare nel campo dei morti.</li></ul>
--	--

<b>GIOCO</b>	<b>PALLA BOLLATA</b>
GIORNO DI GIOCO	3
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



TIPO DI GIOCO	Gioco a Scontro Diretto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li><li>• Per bollare un giocatore avversario è necessario colpirlo con il pallone. Qualsiasi parte del corpo colpita è valida.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• Un giocatore colpito dalla palla dopo che questa ha compiuto uno o più rimbalzi, non è bollato.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• Se un giocatore esce dal campo da gioco anche solo parzialmente sarà considerato come bollato e continuerà a giocare nel campo dei morti.</li></ul>



<b>GIOCO</b>	<b>STAFFETTA</b>
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	20 (5 per Borgo)
N° SFIDE	1
TIPO DI GIOCO	Gioco a Classifica
REGOLE	<ul style="list-style-type: none"><li>• I cinque concorrenti di ogni squadra si posizionano all'inizio della pista che coincide con la metà campo.</li><li>• Ai due estremi del campo, per ogni pista, ci sarà un cono attorno a cui il concorrente deve effettuare la curva per cambiare direzione di corsa.</li><li>• Al via della gara parte il primo concorrente che arriva in fondo al campo, gira intorno al primo cono, torna indietro, arriva all'altra estremità del campo, gira intorno al secondo cono, torna a metà campo e passa il testimone al secondo concorrente che parte, esegue lo stesso percorso eseguito dal primo concorrente e così via fino all'ultimo giocatore.</li><li>• Vince la squadra il cui quinto giocatore supera la linea di metà campo con tutto il corpo dopo aver compiuto il suo giro di gara.</li></ul>

<b>GIOCO</b>	<b>TIRI LIBERI A BASKET</b>
GIORNO DI GIOCO	4
CONCORRENTI PER BORGO	1 Maschio dai 14 anni in poi 1 Femmina dai 14 anni in poi
CAMPO DI GARA	Campo da Basket dell'Oratorio
N° GIOCATORI PER SFIDA	4
N° SFIDE	2
TIPO DI GIOCO	Gioco a Classifica
REGOLE	<ul style="list-style-type: none"><li>• In ogni manche ogni giocatore ha a disposizione 5 tiri dalla lunetta del tiro libero.</li><li>• I tiri vengono effettuati in sequenza.</li><li>• Vince il giocatore che ha effettuato più canestri.</li><li>• Se al momento del tiro il giocatore supera la linea con il piede, il tiro è nullo e va rieseguito. Dopo due tiri nulli, il giocatore chiude la sua manche con i punti effettuati fino a quel momento.</li></ul>



<b>GIOCO</b>	<b>PALLAVOLO A 2</b>
GIORNO DI GIOCO	4
CONCORRENTI PER BORGO	2 Maschi dai 14 anni in poi 2 Femmine dai 14 anni in poi
CAMPO DI GARA	Campo da pallavolo dell'Oratorio
N° GIOCATORI PER SFIDA	4
N° SFIDE	20
TIPO DI GIOCO	Gioco a Scontro Diretto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'assegnazione della palla avviene secondo il lancio di una monetina effettuato dall'arbitro.</li><li>• Al fischio dell'arbitro, la prima squadra batte nel campo avversario.</li><li>• La manche si compone di una sola battuta e si protrae fino al punto di una delle due squadre.</li><li>• La gara è composta da cinque battute. Per vincere la gara, la squadra deve vincere due delle tre battute totali.</li><li>• Le battute si alternano tra una squadra e l'altra.</li><li>• La palla può essere colpita con qualsiasi parte del corpo.</li><li>• Il giocatore può uscire dal campo.</li><li>• Se in battuta la palla tocca la rete, il gioco continua.</li><li>• Esiste il concetto di invasione, secondo le stesse modalità della pallavolo tradizionale.</li></ul>

<b>GIOCO</b>	<b>RIGORI</b>
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
TIPO DI GIOCO	Gioco a Scontro Diretto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none"><li>• In ogni manche si sfidano un tiratore e un portiere di due Borghi diversi.</li><li>• Ogni tiratore ha a disposizione un tiro per ogni manche da 11 metri di distanza dalla porta.</li><li>• 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.</li><li>• Al fischio dell'arbitro il tiratore deve calciare la palla entro 5 secondi, altrimenti la manche viene annullata.</li><li>• Non sono ammesse finte o stop durante la rincorsa che non può essere di più di due metri.</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Il portiere deve mantenersi sulla linea di porta fino a quando il tiratore non ha calciato il pallone.</li><li>• Tiratore e portiere non possono scambiarsi tra una manche e l'altra.</li><li>• Ogni portiere deve procurarsi, se lo ritiene necessario, i guanti.</li><li>• I giocatori devono indossare scarpe da ginnastica, al massimo con i tacchetti in gomma, come previsto dal regolamento del campo da calcio.</li></ul>
--	---

<b>GIOCO</b>	<b>TIRO ALLA FUNE</b>
GIORNO DI GIOCO	4
CONCORRENTI PER BORGO	5 Maschi dai 14 anni in poi 5 Femmine dai 14 anni in poi
CAMPO DI GARA	Campo sintetico a 7 giocatori dell'Oratorio
N° GIOCATORI PER SFIDA	10 (5 vs 5)
N° SFIDE	10
TIPO DI GIOCO	Gioco a Scontro Diretto
REGOLE	<ul style="list-style-type: none"><li>• Il campo da gioco è diviso in due da una linea centrale.</li><li>• La corda ha un foulard legato che ne segna la metà esatta. Alla partenza il foulard si trova sulla linea mediana.</li><li>• Da entrambi i lati della linea centrale, a pari distanza, vi sono altre due linee (dette "lateralì").</li><li>• Vince la squadra che riesce a tirare il foulard centrale oltre la propria linea laterale.</li><li>• Non è possibile legare la corda al proprio corpo o attorcigliarla intorno a mani o braccia.</li><li>• Non è possibile scambiare posizione con un compagno durante lo svolgimento di una partita.</li><li>• 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.</li><li>• Le scarpe devono necessariamente avere la suola liscia (tacchetti da calcio e da calcetto non sono consentiti).</li><li>• Il gioco si svolge a mani nude, quindi non è consentito l'utilizzo di guanti o qualsiasi altro strumento per tenere la corda.</li><li>• La somma dei pesi della squadra maschile non deve superare i 450 kg, mentre la somma dei pesi della squadra femminile non deve superare i 380 kg.</li></ul>

<b>GIOCO</b>	<b>MASCOTTE</b>
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"><li>• Il tema è "Statue Famose"</li><li>• Non saranno accettate volgarità o sciocchezze.</li><li>• Circa la mascotte verranno valutate originalità e cura dei particolari.</li><li>• La mascotte deve accompagnare la squadra del Borgo durante le prove nelle varie giornate.</li><li>• 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 momento in cui inizia il Palio.</li><li>• I giudici, durante il loro voto, non potranno esprimere la preferenza per la mascotte del Borgo di appartenenza.</li></ul>

#### **METODO DI CALCOLO DEI PUNTEGGI**

Il metodo di calcolo dei punteggi, varia in base alla tipologia del gioco:

- Gioco a scontri diretti
- Gioco a scontri diretti con manches
- Gioco a classifica

#### **GIOCO A SCONTRI DIRETTI**

- In ogni categoria, ogni Borgo sfida ognuno degli altri Borghi in una sfida diretta.
- Alla vittoria in una sfida diretta corrisponde 1 punto, a 1 sconfitta 0 punti
- La somma dei punti di tutte le sfide dirette su tutte le categorie determina il punteggio finale del Borgo nel gioco
- Sui Punti Gara totali viene stilata una classifica per l'assegnazione dei Punti Palio (5 al primo classificato, 4 al secondo, 3 al terzo e 2 al quarto)

#### **GIOCO A SCONTRI DIRETTI CON MANCHES**

- In ogni categoria, ogni Borgo sfida ognuno degli altri Borghi in una sfida a tre manches.
- Alla vittoria in una manches corrisponde 1 punto, a 1 sconfitta 0 punti
- La somma dei punti di tutte le manches su tutte le categorie determina il punteggio finale del Borgo nel gioco
- Sui Punti Gara totali viene stilata una classifica per l'assegnazione dei Punti Palio (5 al primo classificato, 4 al secondo, 3 al terzo e 2 al quarto)

#### **GIOCO A CLASSIFICA**

- In ogni categoria, ogni Borgo sfida contemporaneamente tutti gli altri (o giocando in parallelo o giocando uno alla volta)
- I punti ottenuti nella gara servono a stilare una classifica per categoria a cui vengono assegnati i Punti Gara (5 al primo classificato, 4 al secondo, 3 al terzo e 2 al quarto)
- Sui Punti Gara totali viene stilata una classifica per l'assegnazione dei Punti Palio (5 al primo classificato, 4 al secondo, 3 al terzo e 2 al quarto)



Nella classifica finale per l'assegnazione dei Punti Palio non esistono pareggi. Nel caso in cui due Borghi abbiano lo stesso numero di Punti Gara, sarà compito dei Giudici, in base al gioco, l'applicazione di un criterio per discriminare le posizioni.

#### **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.**
- **I gironi a quattro squadre implicano necessariamente che due squadre abbiano due partite di fila, mentre le altre due le abbiano sempre intervallate da altre: per questo motivo, all'inizio di ogni serata del Palio, i giudici compiranno, per ogni gioco, l'estrazione a sorte delle squadre per l'assegnazione dei turni.**
- 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 30/12/2003 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 9 Settembre 2017**.
- La **menzione d'onore per gli addobbi** sarà assegnata da una **giuria esterna**.
- Alla squadra che sarà giudicata più corretta dal gruppo di arbitraggio sarà assegnato la **"Menzione d'Onore per il Fair Play"**.