

2° PALIO DEI BORGHI DI BARBANIA 2016

- Giovedì 9 Giugno Piazza Umberto I°
PALIO DEI BAMBINI DELLA SCUOLA ELEMENTARE
- Martedì 14 Giugno Piazza Umberto I°
SFILATA DEI BORGHI
A seguire sorteggi per i tornei di Pallavolo, Calcetto e Tiro Fune
- Mercoledì 15 Giugno Piazza Umberto I° (o località da destinarsi)
TIRO ALLA FUNE
Pro Loco
TORNEO DI PALLAVOLO (girone all'italiana tutti contro tutti)
- Giovedì 16 Giugno Pro Loco
TORNEO DI CALCETTO (girone all'italiana tutti contro tutti)
TORNEO DI PINNACOLA
- Sabato 18 Giugno Pro loco
TORNEO DI PALLAVOLO (semifinali e finali)
TORNEO DI BOCCE A TERNE
TORNEO DI BOCCE A QUADRETTE
TORNEO DI MINIGOLF (primi tre gruppi)
- Martedì 21 Giugno Piazza Umberto I°
GIMKANA IN BICICLETTA
GIOCO ACQUA
CORSA DELLE ROTOBALLE
- Sabato 25 Giugno Pro Loco
TORNEO DI CALCETTO (semifinali e finali)
TORNEO DI BOCCE A TERNE
TORNEO DI BOCCE A QUADRETTE (finali)
TORNEO DI MINIGOLF (ultimi due gruppi)
TORNEO PINNACOLA (finali)
- Mercoledì 29 Giugno Pro loco (partenza ed arrivo)
CORSA PODISTICA A STAFFETTA
SFIDA DEI TAGLIALEGNA
- Venerdì 1 luglio Piazza del Ciuchè
CENA FINALE CON PREMIAZIONE DEL BORGO
VINCENTE E CONSEGNA DEL PALIO

P.S.

In caso di maltempo i tornei di Bocce, Calcetto, Carte, Pallavolo si giocano comunque.

Il torneo di Minigolf si gioca tutto in una sera nel caso di maltempo la prima sera (18 giugno), nel caso invece di maltempo la seconda serata (25 giugno) si annulla solo quella competizione e si ritiene valida la classifica della prima serata.

Le gare di martedì 21 si spostano a giovedì 23 giugno.

Le gare di mercoledì 29 giugno si spostano a giovedì 30 giugno.

Il tiro alla fune si sposta a giovedì 16 giugno.

La cena di venerdì 1 Luglio si svolgerà alla Pro Loco

Ornella Domenico

Don C

Balot J

R. P.

Fugliera Berra

Alvaro C.

P. M.

S. M.

S. M.

[Signature]

REGOLAMENTI

SUDDIVISIONE DEL TERRITORIO COMUNALE NEI QUATTRO BORGHI:

BORGO CIUCHÈ	dal muretto della Piazza Umberto I verso Via Alpi ai Vignali compresi e Ravede
BORGO SAN MICHELE	dal muretto della Piazza Umberto I verso Via Ferreri fino al Pilone di Chiuminatto e Zaccaria
BORGO AURORA	dal Pilone di Chiuminatto ai Colli con Fandaglia, Cascina Calligaris, Gianotti, Ingleisa, Boschina, Cascina Paradiso
BORGO SANTI e BRIGANTI	Boschi, Case Seita, Perrero, Piana, Rotonda, Regione Costa, Tintina, Cavaiera

PARTECIPANTI

Possono prendere parte alle gare del palio:

1. TUTTI I CITTADINI RESIDENTI NEL TERRITORIO COMUNALE PER IL LORO BORGO DI RESIDENZA
2. TUTTI GLI ISCRITTI ALLE VARIE ASSOCIAZIONI PRESENTI NEL TERRITORIO COMUNALE CHE SIANO COLLOCABILI IN UN BORGO (amico di, fidanzato/a di, parente di....) .
(Con iscrizione entro il 15 marzo 2016 in caso di nuovi tesserati – mentre le persone già iscritte nel corso dell'anno precedente (2015) potranno regolare la quota d'iscrizione 2016 entro e non oltre il 31 maggio 2016)
3. I PROPRIETARI DI SECONDE CASE (i famigliari del/dei proprietari dovranno essere in regola con le iscrizioni alle Associazioni come sopra specificato)
4. GLI AFFITTUARI DI SECONDE CASE (in regola con le iscrizioni alle Associazioni come sopra specificato)
5. GLI EX PRIORI E LE EX PRIORE DELL'ABBADIA DI SAN GIULIANO per un Borgo a loro scelta

REQUISITI

Verrà considerato **OVER 50** colui/colei che alla data della competizione a cui partecipa avrà compiuto i 50 anni.

(esempio: un concorrente della pallavolo, le cui gare si svolgeranno il 15 e il 18 giugno, che festeggia il compleanno il 17 giugno giocherebbe solo la finale di sabato 18 in qualità di over).

In tutti i giochi in cui è prevista la partecipazione di una donna e di un OVER 50 la donna di 50 anni compiuti (alla data della competizione) soddisferebbe entrambe le richieste

GIURIA

La giuria sarà composta da un rappresentante per ogni Borgo e dal Sindaco.

I componenti della giuria non possono partecipare alle gare.

Ogni Borgo deve comunicare il nominativo di un giurato di riserva che interverrà solo in caso di assenza del giurato designato.

RAPPRESENTANTI DEI BORGHI

Ogni Borgo designa un suo rappresentante che sarà l'unica persona ammessa a tenere i rapporti con la giuria. Ogni Borgo deve comunicare il nominativo di un rappresentante di riserva che interverrà solo in caso di assenza del rappresentante designato.

JOLLY

Per tutta la durata del Palio i Borghi avranno a disposizione QUATTRO JOLLY che potranno essere giocati liberamente scegliendo tra le dodici gare del torneo (Calcetto, Corsa delle rotoballe, Corsa Podistica a staffetta, Gimcana in bicicletta, Gioco acqua su carriola, Minigolf, Pallavolo, Pinnacola, Quadretta bocce, Sfida dei taglialegna, Terna bocce e Tiro alla fune).

Il Jolly giocato raddoppierà il punteggio conquistato per quella gara.

Il Jolly si devono giocare all'inizio della prima serata prevista per ogni competizione, prima dei sorteggi.

Si possono giocare più Jolly nella stessa serata.

PRESENTAZIONE DEGLI ELENCHI DEI PARTECIPANTI ED EVENTUALI RECLAMI

Il Rappresentante del Borgo all'inizio di ogni serata comunica alla Giuria le composizioni delle squadre (di tutti i giochi previsti nella serata) contemporaneamente ad eventuale gioco del/dei JOLLY.

La Giuria effettuerà controlli sul rispetto delle regole di partecipazione alle gare **SOLO** su reclamo di uno o più Rappresentanti dei Borghi da effettuarsi **ENTRO** le ore 23.00 o entro il termine della partita o della gara di quella sera.

In caso di positività del reclamo a giudizio della Giuria, la squadra **perde la partita incriminata**.

Se si tratta della prima serata del Torneo di calcetto la squadra perde la partita per la quale viene fatto il reclamo con il punteggio di 3 a 0 (TRE a ZERO) ma prosegue il torneo effettuando le altre partite senza poter utilizzare il giocatore inquisito e senza poterlo sostituire quindi con una riserva in meno, lo stesso vale anche per il torneo di pallavolo e la partita sarà considerata persa con il punteggio di 15 a 0 (QUINDICI A ZERO).

Le squadre sia di Calcetto che di Pallavolo potranno presentare un nuovo giocatore in sostituzione del giocatore non in regola e quindi eliminato solo per le semifinali e le finali.

Per quanto riguarda il Torneo di Bocce, il Torneo di Pinnacola e il Tiro alla fune: la squadra gioca la partita successiva per terzo/quarto posto, previa sostituzione del componente/i non in regola.

Per quanto riguarda il Torneo di Minigolf il punteggio totalizzato dal giocatore non regolare non verrà considerato ma sarà pari a OTTO Colpi per ognuna delle 10 buche.

Se si tratta delle altre Gare ~~N~~ automaticamente ultima con "PUNTI 1" in classifica.

ORARI

ORE 20,30 Ritovo nel sito di gioco previsto per quella serata

ORE 20,45 Comunicazione alla giuria della composizione delle squadre

ORE 20,45 Presentazione del/degli eventuali jolly

ORE 20,50 Sorteggio con la modalità prevista per ogni singola competizione

ORE 21,00 INIZIO COMPETIZIONI

Per ogni orario sopra dettagliato, a parte il ritrovo, il ritardo massimo consentito è di dieci minuti - a insindacabile giudizio della giuria - trascorsi i quali la squadra ritardataria ha perso la partita (nel caso dei tornei di carte e bocce) o la tirata (nel caso del tiro alla fune) e potrà giocare per la finale per il terzo o quarto posto.

Per le gare di minigolf, corsa delle rotoballe, gioco acqua, gimkana in bicicletta, sfida dei taglialegna, corsa podistica a staffetta la squadra ritardataria avrà partita persa e sarà ultima in classifica con "PUNTI 1".

Per quanto riguarda i tornei di Calchetto e Pallavolo per i quali è già stabilito da un tabellone e da una precedente estrazione l'orario della prima partita da disputarsi nella serata sarà sufficiente che la lista venga presentata dal solo capitano del Borgo, la squadra dovrà presentarsi in tempo utile per lo svolgimento della gara.

MODALITA' SORTEGGI

- **Per la determinazione dei Gironi (Bocce, Pinnacola e Tiro alla Fune)**

Si attribuisce un numero ad ogni Borgo partendo da Nord:

SANTI e BRIGANTI: 1

CIUCHE': 2

SAN MICHELE: 3

AURORA: 4

Il sorteggio avverrà estraendo da un apposito contenitore i 4 numeri (da 1 a 4) in successione operando così gli accoppiamenti.

- **Nel caso della Gimkana con bicicletta, della Sfida dei taglialegna, del gioco Raccolta acqua, corsa delle rotoballe i 4 numeri estratti che identificano i 4 Borghi determinano l'ordine di partenza.**

“IL PALIO “

Il Borgo vincente si aggiudica il “**PALIO**” per il termine temporale di 1 anno ed è tenuto alla sua buona conservazione per rimetterlo in gioco l’anno successivo.

Il Borgo vincente dovrà applicare al Palio nella parte superiore in posizione centrale un rettangolo di stoffa del colore del Borgo, di cm. 3x5 e con la scritta dell’anno di aggiudicazione. Negli anni successivi il Borgo vincitore applicherà il rettangolo di stoffa alternativamente a destra e poi a sinistra del 1° (Anno 2015).

DUE O PIÙ BORGHI AL TERMINE DI TUTTE LE GARE HANNO UGUALE PUNTEGGIO

Se al termine di **tutte** le gare del Palio 2 o più Borghi risultassero a pari punteggio, il Palio sarà assegnato secondo i seguenti criteri:

1. Vince il Palio il Borgo che ha vinto **PIÙ GARE**
2. In caso di ulteriore parità, il Borgo che ha totalizzato **PIÙ PUNTI** nel gioco dei jolly
3. In caso di ulteriore parità, i 4 rappresentanti dei Borghi estraggono da un’urna un numero: vince il Borgo che estrae il numero **PIÙ ALTO**

SFILATA

Ogni borgo partirà dalla propria “BASE” in modo da giungere sulla Piazza Umberto I° per le ore 20,50.

Nella piazza (verrà utilizzata la parte della piazza che va dal monumento ai caduti alla chiesa di San Michele) i Borghi si schiereranno con la seguente modalità:

A ovest (lato viale-tabaccaio) SANTI e BRIGANTI

A sud (lato monumento ai caduti) CIUCHE’

A est (lato banca-peso) AURORA

A nord (lato chiesa di San Michele) SAN MICHELE

I percorsi della sfilata saranno i seguenti:

Santi Briganti ritrovo presso il Ciuchè e sfilata in via San Giuliano

Ciuchè ritrovo casa Giully percorso per le vie del borgo tranne via San Giuliano

San Michele (con gonfalone PALIO) ritrovo casa sindaco percorso via Tommaso Ferreri

Aurora ritrovo presso farmacia e percorso Via Tommaso Ferreri

Il “PALIO” sarà prelevato precedentemente dalla Chiesa di San Michele dal Capitano del Borgo San Michele, che lo ha conquistato vincendo il “Palio 2015” e portato in sfilata.

La serata proseguirà con la presentazione della performance ideata da ognuno dei quattro Borghi.

(Non vi è in alcun modo obbligo di una rappresentazione potrebbe trattarsi anche di un semplice incitamento per il proprio borgo).

TIRO ALLA FUNE

Ogni Borgo: 5 componenti con almeno 1 donna

REGOLAMENTO:

1. La **corda** è marcata al centro e a 3 metri dal centro in entrambi i lati con 3 colori diversi.
2. Si segna **il centro sul terreno** con una linea
3. Sono **vietate le scarpe da calcio**
4. All'inizio della gara il primo tiratore afferrerà la corda il più vicino possibile alla marcatura. Ogni giocatore deve tenere la corda **con entrambe le mani con i palmi rivolti verso l'alto e la corda passerà tra il corpo e la parte superiore del braccio dello stesso tiratore**. Ogni altra presa che ostacoli il libero movimento della corda è infrazione alle regole.
5. **Vince una tirata** la squadra che per prima tira la marcatura degli avversari oltre la linea di centro segnata sul terreno.
6. La gara viene vinta dalla squadra che prevale per due tirate su tre a disposizione. **Una tirata dura al massimo 60 secondi**, dopodichè la tirata viene assegnata alla squadra in vantaggio. Il tempo di riposo dopo ogni tirata è di 2 minuti circa.
7. Non è ammesso l'"uomo ancora": anche l'ultimo tiratore deve attenersi alle regole di presa della corda degli altri tiratori.
8. Durante la gara non è ammesso:
 - **sedersi sui piedi o a terra durante la contesa**
 - toccare il terreno con parti del corpo all'infuori dei piedi
 - ostacolare il movimento libero della corda con tenute non regolamentari
 - l'utilizzo di prese diverse da quelle ammesse
 - arrotolare la corda alle mani
 - tenere la corda in posizione diversa da quanto richiesto dalla norma
 - sedersi su un piede o su un arto e non estendere i piedi in avanti
 - sedersi sul terreno mentre i piedi si muovono all'indietro
 - che il capocorda assuma posizioni diverse dalla norma
 - che **le due squadre si impegnino senza successo ottenendo uno stallo**
 - E' infrazione anche se un tiratore offende.
 - Non è ammesso che un tiratore predisponga tacche sul terreno di gara prima che sia dato il comando di partenza.
9. Una squadra si deve considerare squalificata quando riceve due avvisi di infrazione nel corso della stessa tirata.
10. Prima di iniziare la gara si procederà con sorteggio alla scelta del campo. Dopo la prima tirata le squadre cambieranno lato. Se fosse necessaria una terza tirata, per sorteggio verrà deciso il lato del campo.
11. Il termine di ogni tirata sarà segnalata dal giudice con un fischio e puntando la mano verso la squadra vincente.
12. E' ammesso consiglio dell'allenatore durante la gara
13. E' concesso l'uso di guanti.

Torneo di PALLAVOLO

Ogni squadra sarà composta da 10 giocatori dei quali almeno 2 donne, almeno 1 under 16 e 1 over 50

REGOLAMENTO:

Durante la partita: 6 giocatori in campo (tra cui 1 donna e 1 over 50 e 1 under 16 sempre in campo)
esempio 1 donna di 51 anni vale sia nella categoria donne che over 50

Gli altri 4 giocatori saranno in panchina.

Nel corso della serata tutti devono giocare **anche solo 1 minuto** pena la squalifica del Borgo

Prima sera 6 partite ogni squadra incontra le altre tre (girone all'italiana).

Partite ai 15 punti senza vantaggio.

Le partite saranno effettuate secondo il seguente tabellone:

PRIMA PARTITA	squadra A contro squadra B
SECONDA PARTITA	squadra C contro squadra D
TERZA PARTITA	squadra A contro squadra C
QUARTA PARTITA	squadra B contro squadra D
QUINTA PARTITA	squadra A contro squadra D
SESTA PARTITA	squadra B contro squadra C

(Gli accoppiamenti tra le lettere del tabellone e i quattro Borghi saranno sorteggiati dopo la sfilata di martedì 14 giugno 2016)

DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA

CLASSIFICA

La classifica sarà determinata:

1° dal numero di vittorie

2° dagli scontri diretti (classifica avulsa nel caso di tre squadre a pari punteggio)

3° dalla somma dei punti realizzati nelle tre partite del girone

4° per sorteggio

Seconda sera semifinali e finali

Partite ai 21 punti senza vantaggio.

Nella seconda serata del torneo di pallavolo la squadra prima classificata si scontra con l'ultima – la seconda classificata con la terza, i perdenti delle due partite si scontreranno per il terzo o il quarto posto mentre i vincitori si scontreranno per il primo o il secondo posto.

Le partite si svolgeranno secondo il seguente tabellone:

PRIMA PARTITA	squadra prima classificata contro squadra quarta classificata
SECONDA PARTITA	squadra seconda classificata contro squadra terza classificata
TERZA PARTITA	finale per il terzo o quarto posto
QUARTA PARTITA	finale per il primo o secondo posto

SOSTITUZIONI:

I Borghi per la seconda giornata del Torneo di Pallavolo hanno la facoltà di sostituire alcuni o tutti i componenti della squadra.

Torneo di CALCETTO

Ogni squadra sarà composta da:

MINIMO: 2 donne, 8 persone tra 12 e 50 anni, 2 over 50

MASSIMO: 2 donne, 3 persone tra 12 e 50 anni, 2 over 50

REGOLAMENTO:

Durante la partita: 6 giocatori in campo (tra cui 1 donna e 1 over 50) e da 1 a 6 giocatori in panchina.

Partite da 20 minuti senza intervallo.

Il portiere può ricevere il retropassaggio (solo con i piedi) senza limitazioni.

Non si effettua il tiro libero dopo i 5 falli.

Nel corso della serata tutti i componenti della squadra (da un minimo di 7 ad un massimo di 12) devono giocare **anche solo 1 minuto** pena la squalifica del Borgo

Prima sera 6 partite ogni squadra incontra le altre tre (girone all'italiana).

Le partite saranno effettuate secondo il seguente tabellone:

ore 21,00	squadra A contro squadra B
ore 21,30	squadra C contro squadra D
ore 22,00	squadra A contro squadra C
ore 22,30	squadra B contro squadra D
ore 23,00	squadra A contro squadra D
ore 23,30	squadra B contro squadra C

(Gli accoppiamenti tra le lettere del tabellone e i quattro Borghi saranno sorteggiati dopo la sfilata di martedì 14 giugno 2016)

DETERMINAZIONE DEL PUNTEGGIO E DELLA CLASSIFICA

PUNTEGGIO

3 Punti per la vittoria

1 Punto per il pareggio

CLASSIFICA

In caso di parità di una o più squadre a fine girone la classifica sarà determinata:

1° dagli scontri diretti (classifica avulsa nel caso di tre squadre a pari punteggio)

2° dalla differenza reti

3° miglior attacco

4° per sorteggio

Seconda sera semifinali e finali

Nella seconda serata del torneo di calcetto in caso di parità alla fine dei 20 minuti di gioco verranno calciati TRE rigori senza l'effettuazione dei tempi supplementari.

La squadra prima classificata si scontra con l'ultima – la seconda classificata con la terza, i perdenti delle due partite si scontreranno per il terzo o il quarto posto mentre i vincitori si scontreranno per il primo o il secondo posto.

Le partite si svolgeranno secondo il seguente tabellone:

ore 21,00	squadra prima classificata	contro squadra quarta classificata
ore 21,30	squadra seconda classificata	contro squadra terza classificata
ore 22,00	finale per il terzo o quarto posto	
ore 22,30	finale per il primo o secondo posto	

ESPULSIONI:

Se un giocatore somma 2 ammonizioni è espulso e non può giocare la partita successiva.

Anche chi subisce un'espulsione diretta non può giocare la partita successiva.

La squadra dopo un'espulsione gioca con un giocatore in meno per 2 minuti, al termine dei quali può rientrare un giocatore (non quello espulso).

SOSTITUZIONI:

I Borghi per la seconda giornata del Torneo di Calcetto hanno la facoltà di sostituire alcuni o tutti i componenti della squadra.

Torneo di BOCCE

Ogni Borgo: 1 QUADRETTA e 1 TERNA con almeno 1 donna nella Quadretta

REGOLAMENTO:

Le singole sfide verranno sorteggiate estraendo da un apposito contenitore i 4 numeri (da 1 a 4 attribuiti ai quattro Borghi) in successione operando così gli accoppiamenti e cioè il primo numero estratto sfiderà il secondo, il terzo estratto il quarto.

I sorteggi verranno effettuati la sera della competizione (due sorteggi distinti uno per il torneo a Quadrette e uno per il torneo a Terne)

Partite ai 13 punti

Le finali si effettueranno sabato 25 giugno 2016.

Le due squadre che avranno perso la prima partita disputeranno la finale per il terzo o quarto posto.

Le due squadre che avranno vinto la prima partita disputeranno la finale per il primo o secondo posto.

SOSTITUZIONI:

Le squadre del Torneo Bocce per le FINALI possono sostituire alcuni o tutti i componenti.

Nel Torneo di Bocce un giocatore infortunato può essere sostituito anche in corso di partita.

Torneo di PINNACOLA

Ogni Borgo 2 squadre composte da tre persone.

REGOLAMENTO:

Le singole sfide verranno sorteggiate estraendo da un apposito contenitore i 4 numeri (da 1 a 4 attribuiti ai quattro Borghi) in successione operando così gli accoppiamenti e cioè il primo numero estratto sfiderà il secondo, il terzo estratto il quarto. Questo sorteggio sarà ripetuto 2 volte visto che ogni borgo ha due squadre, in modo tale che ci sia la più ampia possibilità di scontri.

Vince la squadra che per prima arriva a 2100 Punti.

Ogni partita sarà disputata utilizzando TRE mazzi di carte dai quali saranno tolti i Jolly.

Verranno distribuite 15 carte.

Per poter chiudere ogni squadra dovrà avere sul tavolo di gioco almeno un Poker e una Pinnacola (cioè una scala di 7 o più carte).

I punti pagati vengono detratti da ogni squadra.

La chiusura di mano (doppia) non è calcolata.

Chi non scende paga i punti che ha in mano.

Se quando finiscono le carte del mazzo nessuno ha chiuso si contano i punti sul tavolo e si pagano le carte rimaste in mano.

Il pinnacolone da asso a asso vale 1500 punti.

I punti verranno conteggiati con il controllo dei giocatori di quel tavolo.

La somma dei punti realizzati da ognuna delle due squadre di ogni Borgo determinerà l'ordine della classifica per la disputa della finale.

La finale si svolgerà sabato 25 giugno 2016.

Torneo di MINIGOLF

Ogni squadra: 5 giocatori con almeno 1 donna

FORMAZIONE DEI GRUPPI

Il 1° GRUPPO è formato dai giocatori che nel modulo di presentazione delle squadre sono i primi della lista.

Il 2° GRUPPO è formato dai giocatori che nel modulo di presentazione delle squadre sono i secondi della lista.

E così via.

Ad ogni giocatore è data una SCORE CARD. Ogni giocatore segna i propri punti e quelli degli altri giocatori del Gruppo. Al termine della gara, prima della consegna degli scores, i giocatori confrontano i propri punteggi pervenendo ad una comune definizione dei punteggi finali di ogni singolo giocatore del gruppo.

REGOLAMENTO:

Lo scopo del gioco è imbucare la pallina con il minor numero di colpi possibile seguendo tutte le piste numerate dalla numero 1 alla numero 10.

Ogni squadra è composta da 5 giocatori per i quali ogni rione prima della gara dovrà dichiarare l'ordine di partenza.

I primi due gruppi giocheranno a partire dalle ore 21.00 del 18 giugno, mentre gli altri tre giocheranno a partire dalle ore 21 del giorno 25 giugno.

- Impugnare la mazza con due mani e colpire la pallina con un colpo netto (non va accompagnata).
- E' obbligatorio l'utilizzo di palline e ferri (putt) forniti dall'organizzazione.
- Gli ostacoli presenti nelle piste (tunnel, rampe, giravolte etc.) devono obbligatoriamente essere superati.
- Una palla, nel gioco, puR essere mossa solo da un colpo del bastone. PuR essere giocata solo quando è ferma e puR essere toccata solo dal bastone al momento del colpo.
- Se la pallina si ferma vicino al bordo o vicino ad un ostacolo, è possibile allontanarla con le mani verso il centro della pista per la lunghezza della testa del putt.
- La posizione di una palla che è stata riposizionata non puR essere cambiata una seconda volta.
- Se la pallina esce dalla pista di gioco il colpo va contabilizzato e la palla va riposizionata nel punto di partenza.
- Se il percorso della palla è soggetto ad un'influenza esterna la palla va riposizionata in partenza.
- La superficie di gioco non puR essere calpestata quando una palla è in movimento.
- Se una buca è giocabile solo dalla partenza, ogni colpo deve essere giocato da lì.
- Se l'ostacolo non viene superato, si colpisce a scelta dalla posizione raggiunta o dalla partenza sempre tenendo presente che l'ostacolo deve essere correttamente superato.
- Alla fine di ogni buca andrà registrato per ogni giocatore il numero di colpi occorsi per imbucare
- Se il giocatore non ottiene la buca **entro 7 colpi**, deve essere segnato il **numero 8** nella casella della SCORE CARD corrispondente alla buca ed il suo gioco riparte dalla pista successiva.
- Una buca puR essere giocata una volta che il giocatore precedente ha terminato il gioco e lasciato la superficie di gioco.
- Una nuova buca puR essere giocata solamente se l'ultimo giocatore del gruppo ha terminato la precedente.
- Vince la squadra che alla fine del percorso di Minigolf avrà totalizzato meno punti.
- In caso di parità tra più squadre sarà effettuato uno spareggio sulla buca n. 5. Per lo spareggio ogni squadra coinvolta dovrà scegliere un giocatore, in caso di ulteriore parità si sfideranno via via altri giocatori delle squadre sulla medesima buca fino a quando un giocatore di una delle squadre chiuderà con almeno un colpo in meno dell'avversario.

CORSA DELLE ROTOBALLE

Ogni Borgo: 5 componenti con almeno 1 donna

PERCORSO:

dal Peso al piazzale della Chiesa San Giuliano.

Il percorso verrà effettuato contemporaneamente da tutte le squadre vince chi per primo arriva al traguardo.

L'uso di guanti di protezione è a discrezione del concorrente.

Il punteggio verrà assegnato in ordine di arrivo assegnando 4 punti alla squadra che avrà impiegato minor tempo, 3 alla 2, 2 alla 3 e 1 alla squadra più lenta.

Come per lo scorso anno la scelta della rotoballa da utilizzare e "la corsia di percorso" su cui gareggiare saranno sorteggiati in questo modo:

Verranno estratti da un apposito contenitore i nominativi dei quattro borghi il primo estratto sceglierà per primo e potrà scegliere sia la rotoballa che la corsia tra le 4 a disposizione, il secondo estratto sceglierà subito dopo e sceglierà la rotoballa tra le tre rimaste così pure la corsia e così via....

GIMKANA CON BICICLETTA

L'organizzazione provvederà a fornire due biciclette adatte a persone di stature differenti (adulti/bambini).

Ogni Borgo: 5 partecipanti di cui almeno 1 donna e un OVER 50 gli altri tre partecipanti potranno avere Un'età compresa fra i 12 e i 50 anni.

REGOLAMENTO:

Gara singola a cronometro.

E' gradito l'uso del casco di protezione.

L'ordine di partenza sarà sorteggiato in questo modo: verrà estratto da un apposito contenitore il nome del borgo che dovrà partire, il primo estratto partirà per primo e così via.

PENALITA':

URTO AL BIRILLO: 5"

SALTO DI UN BIRILLO: Il concorrente torna indietro al punto dell'errore.

Vietato pena squalifica trasportare la bicicletta.

RACCOLTA ACQUA con CARRIOLA

Gara singola a cronometro della durata di 10 minuti.

Squadre di tre concorrenti (dei quali due giocano e uno attende il suo turno all'interno dell'area di gioco). La carriola verrà condotta su di un percorso di circa 30 metri con difficoltà (dossi, ostacoli, birilli).

Il ruolo dei tre concorrenti è libero, ogni Borgo secondo la propria strategia di gioco potrà mantenere fisso il conducente e alternare i due "trasportati" oppure ruotare i ruoli dei tre (o anche solo due) concorrenti alla conduzione della carriola.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Un concorrente riempie, prelevandola da un apposito contenitore, un secchio d'acqua e sale sulla carriola entro l'area di "cambio" appositamente delimitata – è data facoltà ai concorrenti di salire con il secchio pieno in mano o di depositarlo a terra e riprenderlo dopo essersi accomodati in carriola – a questo punto il conducente parte percorre il tragitto ad ostacoli giunto al traguardo il concorrente sulla carriola deposita l'acqua trasportata nel contenitore graduato, la carriola compie un mezzo giro intorno al contenitore e torna alla partenza per via libera.

Il concorrente "trasportato" dopo aver depositato l'acqua nel contenitore graduato può rientrare verso la partenza sia a piedi che sulla carriola potrà avere il secchio in mano o il secchio potrà essere posato sulla carriola a discrezione della strategia di ognuno dei borghi.

Il nuovo "trasportato" preleverà il secchio entro l'area di "cambio" dalla carriola o dalle mani del concorrente precedente e lo riempirà. Nell'eventualità in cui il "trasportato" fosse sempre la stessa persona questa dovrà comunque transitare nell'area di cambio prima di procedere al riempimento del secchio.

Il "trasportato" sale sulla carriola ecc., ecc.

Il gioco è a ciclo continuo non ci si deve fermare dopo aver effettuato il primo percorso ma proseguire con il "trasporto acqua" fino allo scadere del tempo.

Il tempo verrà fatto partire dal momento in cui il primo concorrente impugnerà il secchio per procedere al suo riempimento.

Vince chi nel tempo stabilito (10 Minuti) trasporterà più acqua.

PENALITA':

Per ogni ostacolo non superato verrà defalcato 1 litro di acqua trasportata.

L'ordine di partenza sarà sorteggiato in questo modo: verrà estratto da un apposito contenitore il nome del borgo che dovrà partire, il primo estratto partirà per primo e così via.

CORSA PODISTICA A STAFFETTA

Ogni Borgo: 5 partecipanti di cui almeno 1 donna e un OVER 50

REGOLAMENTO:

PENALITA': se il cambio del testimone avviene oltre lo spazio consentito (10 mt.) **IL BORGO È SQUALIFICATO**

Se il testimone cade deve essere raccolto dal concorrente senza penalità

PERCORSO

PARTENZA: PRO LOCO

Piazza Ciuchè

Via San Giuliano

Corso Garibaldi

Via Drovetti

Piazzetta Concezione

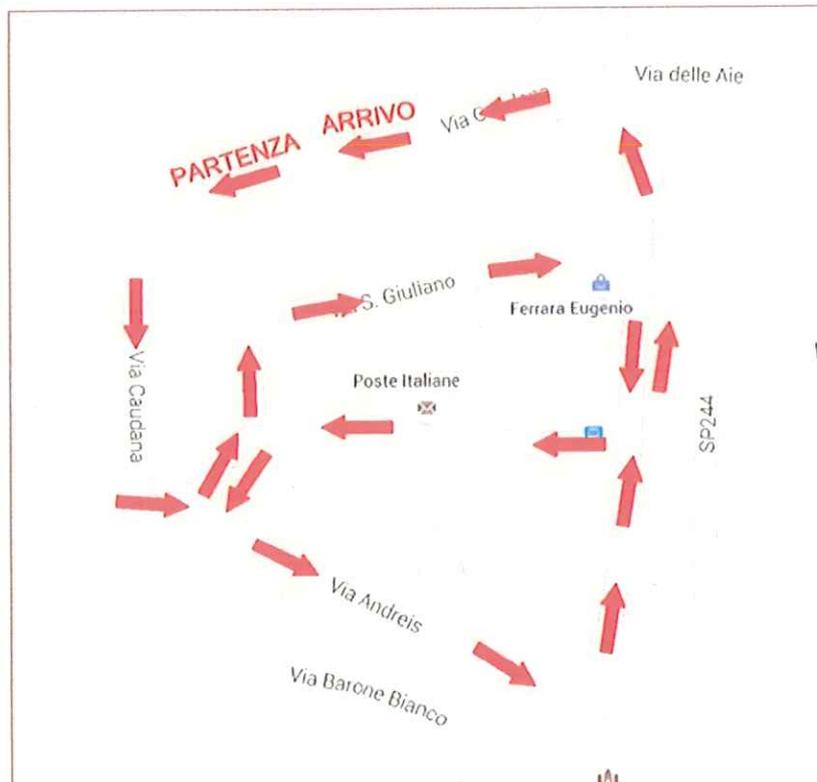
Via Andreis

Via Roma

Corso Garibaldi

Via Caudana

PRO LOCO



SFIDA DEL TAGLIALEGNA

Ogni borgo dovrà effettuare nel minor tempo possibile due tagli su un tronco di circa 30 cm di diametro utilizzando una medesima sega; sega e tronco da tagliare saranno forniti dall'organizzazione, così pure le lame di ricambio che andranno cambiate all'occorrenza (prima di attivare il cronometro).

Ogni squadra sarà composta da due concorrenti (1 uomo e 1 donna) che insieme uno di fronte all'altro taglieranno il tronco.

I concorrenti potranno impugnare la sega con una o con entrambe le mani.

E' consigliato ma non obbligatorio l'utilizzo di guanti di protezione.

Ogni rione è libero di cambiare la squadra tra il primo ed il secondo taglio (tenendo però presente che anche il tempo dell'eventuale sostituzione sarà compreso nel "cronometraggio").

Il tempo verrà rilevato dal momento in cui si inizierà a segare il tronco fino a che la parte tagliata non cadrà al suolo, sia per il primo che per il secondo taglio.

I tagli dovranno essere effettuati seguendo le tacche premarcate dall'organizzazione.

Se "la fetta di tronco" caduta a terra risulterà essere solo una sezione del tronco stesso il taglio non verrà ritenuto valido e quindi dovrà essere ripetuto senza fermare il cronometro.

Se si verificasse la rottura della lama durante il taglio la stessa potrà essere sostituita a cronometro "attivo".

L'ordine di partenza sarà sorteggiato in questo modo: verrà estratto da un apposito contenitore il nome del Borgo che dovrà partire, il primo estratto effettuerà la gara per primo e così via.