

PALIO DI PATRICA 2018 –REGOLAMENTO GENERALE

1. OBIETTIVI DEL PALIO

Il palio di Patrica consiste nel disputare giochi vari alla portata di tutti. Lo scopo è di unire tutti i cittadini di Patrica per competere in modo leale e corretto nelle varie discipline sportive proposte

2. ORGANIZZATORE ED ARBITRI

LE DECISIONI SU TUTTO QUANTO NON ESPRESSAMENTE CONTEMPLATO NEL PRESENTE REGOLAMENTO SONO AD INSIDACABILE GIUDIZIO DEL COMITATO ORGANIZZATORE. Ogni concorrente è responsabile per danni causati a cose e/o a persone durante il corso delle diverse manifestazioni sportive inserite nel Palio. Si riserva inoltre di apportare variazioni al programma dei giochi per cause di forza maggiore. Per ogni competizione sportiva saranno designati arbitri ufficiali i quali non potranno partecipare alla sfida la quale sono chiamati ad arbitrare e dovranno svolgere il loro incarico in modo imparziale e nel rispetto delle regole definite per ogni gioco.

3. PARTECIPANTI

Possono partecipare alle varie discipline sportive del palio tutti i cittadini residenti del Comune di Patrica da 16 anni compiuti in su.

4. REGOLE FONDAMENTALI

Le seguenti regole sono da considerarsi fondamentali per la buona riuscita del Palio:

- In segno di correttezza verso tutti i partecipanti si richiede il massimo rispetto degli orari: 15 minuti prima dell'orario previsto per ogni sfida i giocatori dovranno essere presenti sul campo di gara. Dopo i 15 minuti se il giocatore o i giocatori non sono presenti al campo, la sfida si intende vinta a tavolino dal giocatore o squadra avversaria.
- I ragazzi dai 16 ai 17 anni dovranno presentare i moduli per la dichiarazione di responsabilità firmata dai genitori o da chi ne fa le veci.

Il territorio del Comune di Patrica è stato suddiviso in 5 contrade:

- TUFO-COLLE SAN GIOVANNI-FERRUCCIA
 - QUATTRO STRADE-TOMACELLA-PALMESI
 - CELLETA-ILLORI-CONA MAIU'-FONTANA DEI CONTI
 - CENTRO STORICO-CARDIGNA
 - LAGOSCILLO-VALIANA-CASTELLO
- Le contrade saranno rappresentate da un responsabile di contrada che dovrà essere comunicato al comitato organizzatore e che sarà responsabile della composizione delle squadre e delle iscrizioni all'evento.

5. CONTROVERSIE E SANZIONI DISCIPLINARI

Le sanzioni disciplinari verranno assegnate a insindacabile giudizio dell'organizzazione che potrà avvalersi del giudizio dell'arbitro responsabile della competizione. Nei casi indicati di seguito le sanzioni potrebbero portare alla sostituzione o esclusione del giocatore dalla gara.

- Bestemmie, calunnie, parolacce e insulti nei confronti di altri giocatori, arbitri o ai membri dell'organizzazione
- Scorrettezze nei confronti degli avversari e trasgressioni alle regole dei singoli giochi.

6. CALCOLO PUNTEGGIO E PREMI

La contrada che totalizzerà il maggior numero di punti si aggiudicherà la manifestazione (i punteggi sono specificati sotto il regolamento di ogni disciplina).

Ogni contrada di Patrica sopra indicata dovrà indicare due persone responsabili che andranno a formare il comitato dei giudici di gara, necessario per il corretto svolgimento della manifestazione.

Verranno premiate le seguenti categorie:

CONTRADA VINCITRICE

CONTRADA PIU' PARTECIPATIVA

MIGLIOR ATLETA MASCHILE

MIGLIOR ATLETA FEMMINILE

MIGLIOR UNDER 18

MIGLIOR OVER 50

7. PERIODO DI SVOLGIMENTO

Il periodo di svolgimento del Palio di Patrica sarà da domenica 29 Luglio a Domenica 5 Agosto

Evento	Dom. 29/07	Merc. 01/08	Giov. 02/08	Ven. 03/08	Sab. 04/08	dom. 05/08
BEACH VOLLEY		↔		↔		
BOCCE		↔		↔		
CORSA CAMPESTRE	↔					
CORSA AD OSTACOLI					↔	
TIRO ALLA FUNE			↔			
CORSA CON I SACCHI			↔			
BILIARDINO						↔
TRESSETTE						↔
SCOPA						↔
CALCIOTENNIS						↔

8. GIOCHI PREVISTI:

- BEACH VOLLEY
- CORSA CAMPESTRE 3000 mt
- CORSA CON I SACCHI
- BOCCE
- TIRO ALLA FUNE
- STAFFETTA
- TRIATHLON
- TRESSETTE E SCOPA
- CALCIOTENNIS

REGOLAMENTO BEACH VOLLEY

Art.1 Luogo: Campo sportivo polivalente 4 strade

Art. 2 Partecipanti: ciascuna squadra dovrà essere composta da un minimo di 4 giocatori (2 uomini e 2 donne) ad un massimo di 8 (in modo da avere le riserve).

Art. 3 Regole: Verranno svolti due set da 21 punti per ogni competizione; in caso di parità verrà svolto un ultimo set da 15 punti. In caso di parità in ogni singolo set si andrà avanti ad oltranza. In campo dovrà essere sempre presente almeno una donna. Nel caso in cui in una competizione una squadra vincesses due set di fila, la partita si ritiene terminata e non si disputerà il terzo set. Solo i referenti del gioco hanno diritto di discutere con l'arbitro in merito ad eventuali chiarimenti.

Art. 4 Punteggio: 1° 10 punti 2° 8 punti 3° 6 punti.

REGOLAMENTO CORSA CAMPESTRE

Art. 1 PERCORSO DI GARA Il percorso gara è ricavato all'interno del bosco Resignano E avrà una lunghezza di circa 2000 mt

Art. 2 Punteggio: 1° 10 punti 2° 8 punti 3° 6 punti per categoria (miglior under 18, miglior atleta maschile, miglior atleta femminile e miglior over 50)

Art. 3 DISPOSIZIONI FINALI Gli atleti sono tenuti a presentarsi con 1 ora di anticipo rispetto all'inizio della gara. Sono assolutamente necessarie scarpe da ginnastica. E' obbligatorio il certificato medico agonistico

Art. 4 I primi tre classificati per ogni categoria andranno a fare punteggio per la contrada di appartenenza ai fini del punteggio finale del palio.

REGOLAMENTO CORSA CON I SACCHI

ART 1. CONCORRENTI N. 4 Donne e 4 uomini, più n.2 riserve per ciascuna contrada partecipante.

Art 2. REGOLAMENTO: il gioco si svolge a staffetta e il sacco avrà la funzione di "TESTIMONE". Ad ogni contrada sarà assegnata una corsia numerata lunga 20/25 metri e larga 1 metro circa. Al via il primo concorrente di ciascuna squadra dovrà percorrere l'intera corsia dentro il sacco saltando a gambe unite e reggendo con le mani il sacco; giunto al termine del percorso verrà effettuato il primo cambio; il concorrente si toglierà il sacco e solo lui/lei potrà aiutare il concorrente successivo ad entrare nel sacco. Allo stesso modo dovranno fare tutti i concorrenti successivi. n.b. può riprendere la gara il concorrente che dopo essere finito per terra riesce a rimettersi nella posizione iniziale. Deve, comunque, ripartire dal punto preciso dove si era interrotta la corsa. Vincerà la squadra che, con cambi regolari, taglierà per prima il traguardo con il busto, in piedi e con il sacco in vita.

Art 3. PENALITA': essendo la gara a staffetta, un'infrazione di un concorrente comporterà la penalizzazione dell'intera squadra. verrà retrocessa all'ultimo posto con 0 (zero) punti la squadra i cui concorrenti non rispettino le norme previste dal suddetto regolamento e/o danneggino volontariamente gli avversari durante il gioco. Non sono considerate invasioni di corsia gli sconfinamenti involontari causati da cadute. È squalificato, inoltre, il concorrente che durante la corsa viene aiutato, o solo sorretto, da un'altra persona o che si presenti sulla linea del traguardo privo del sacco.

Art 4. Punteggio: 1° 10 punti 2° 8 punti 3° 6 punti.

Art. 5. Luogo: Colle San Giovanni

REGOLAMENTO TIRO ALLA FUNE

Ogni contrada deve presentare una squadra di 5 giocatori composta 4 uomini e 1 donna più 2 riserve (1 uomo e 1 donna) Le riserve possono essere usate come cambi tra un match e l'altro; il cambio tra una tirata e l'altra è concessa solo in caso di infortunio. La somma del peso dei 5 concorrenti non può superare i 400 kg. I giudici di gara sono 3: un giudice capo a cui spettano le decisioni ultime posizionato al centro del campo gara; e 2 giudici laterali che ricoprono il ruolo di supervisori ausiliari. INFRAZIONI: durante la gara non è ammesso compiere le seguenti infrazioni: sedersi sul terreno su un piede o su un arto o ostacolare il movimento libero della corda; arrotolare la corda alle mani; l'ultimo non può arrotolarsi la corda intorno alla vita.

Punteggio: 1° 10 punti 2° 8 punti 3° 6 punti.

Luogo: Colle San Giovanni

REGOLAMENTO TORNEO DI BOCCE

Ogni partita viene vinta al raggiungimento dei 13 punti nella durata massima di mezz'ora. Ad ogni vittoria verranno attribuiti 3 punti. In caso di parità al termine del tempo utile, si svolgerà una giocata secca per determinare il vincitore. Si formerà un tabellone tennistico a sorteggio; gli incontri sono svolti nel sistema all'italiana.

Art. 1. PRINCIPIO DEL GIOCO Il gioco consiste nell'avvicinare il più possibile le proprie bocce ad un obiettivo chiamato pallino. L'avversario tenta, a sua volta, di avvicinare le proprie ancora più vicine a questo pallino o di togliere quelle che glielo impediscono.

Art. 2. SVOLGIMENTO DEL GIOCO All'inizio del gioco, la squadra che ha vinto il pallino con l'uso della moneta, lo lancia e gioca la sua prima boccia. In seguito, la squadra che non tiene il punto, deve giocare finché non lo riprende con il punto. Se non rimangono più bocce in campo dopo il tiro, deve giocare la squadra avversaria. Quando una squadra non ha più bocce, l'avversaria gioca e tenta di realizzare altri punti, puntando, oppure tirando, se è il caso, alle bocce avversarie che glielo impediscono. Può anche tirare al pallino. Durante le giocate, se un giocatore tira una boccia sulle sponde o sul fondo senza aver toccato prima le bocce avversarie o il pallino, la giocata è da considerarsi nulla. La squadra che tira il pallino deve far sì che questi vada dopo la linea mediana e non sulla sponda di fondo. In caso contrario si effettua un nuovo lancio del pallino che spetta alla squadra che lo ha precedentemente lanciato.

Art. 3. CONTEGGIO DEI PUNTI Quando le bocce sono tutte giocate, una squadra segna tanti punti quante sono le bocce che ha più vicino al pallino della migliore dell'avversario. Il pallino è lanciato dalla squadra che ha segnato

Art. 4. SQUADRA CHE VINCE La squadra che vince la partita è quella che: Raggiunge per prima il punteggio previsto (13 punti) nel tempo massimo fissato (1/2 ora); Al termine del tempo previsto (giocata in corso terminata) ha il punteggio più alto. In caso di parità al termine del tempo massimo fissato si effettua una giocata supplementare secca con il pallino non annullabile e che non si perde.

Art. 5. DISPOSIZIONI FINALI Le squadre sono tenute a presentarsi con 10 minuti di anticipo rispetto all'inizio del proprio incontro. Sono assolutamente necessarie scarpe da ginnastica per mantenere il campo in buone condizioni. I giorni designati per le partite sono inderogabili; eventuali slittamenti per il maltempo saranno decisi dagli organizzatori e comunicati alle squadre; In caso la squadra non si presenti avrà la partita persa a tavolino con il punteggio di 0-8;

Art. 6. FORMAZIONE DELLA SQUADRA Ogni squadra deve essere composta da tre giocatori (due titolari più una riserva) residenti nella contrada e senza distinzioni di sesso e/o età. Ogni partita deve essere disputata da due giocatori della squadra; nel caso uno dei due non possa presentarsi per problemi personali, la squadra può schierare la riserva;

Art. 7. Punteggio: 1° 10 punti 2° 8 punti 3° 6 punti.

Art. 8 Luogo: Polivalente 4 strade

REGOLAMENTO TRESSETTE

Art. 1. LUOGO

Piazza Vittorio Emanuele "Loia"

Art. 2. PARTECIPANTI

Ciascuna contrada dovrà presentare due partecipanti abbiano superato il 16mo anno di età

Art. 3. REGOLE:

Il torneo si svolgerà con la formula del girone all'italiana al meglio delle tre mani fino a 31. L'arbitro avrà il compito di spostare le carte.

Art. 4 PUNTEGGIO:

1° 10 punti 2° 8 punti 3° 6 punti.

REGOLAMENTO SCOPA

Art. 1. LUOGO

Piazza Vittorio Emanuele "Loia"

Art. 2. PARTECIPANTI

Ciascuna contrada dovrà presentare due partecipanti abbiano superato il 16mo anno di età

Art 3. REGOLE:

Il torneo si svolgerà con la formula del girone all'italiana. Ciascuna partita si intenderà vinta al raggiungimento di 16 punti. L'arbitro avrà il compito di spostare le carte.

Art. 4 PUNTEGGIO:

1° 10 punti 2° 8 punti 3° 6 punti.

REGOLAMENTO CORSA AD OSTACOLI

Art.1 Luogo: località Cascianotto

Art.2 Partecipanti: aperto a tutti i partecipanti dai 16 anni in su.

Art. 3 Regolamento: Percorso individuale a tempo con giochi a ostacoli.

Punteggio: per stabilire la contrada vincitrice si sommano i minor tempi dei primi 2 uomini, prime 2 donne e 1 under di ogni contrada.

REGOLAMENTO CALCIO TENNIS

Art. 1 Luogo: Centro Storico

Art. 2 La palla e il campo vengono assegnati tramite la monetina; Il primo servizio sarà della squadra che ha vinto la palla alla monetina, poi come nella pallavolo spetterà a chi ha realizzato l'ultimo punto;

Art. 3 Si batte con palla in mano calciando dopo il rimbalzo fuori dal campo, non si può battere né di spalla né di testa né di ginocchio ma solo con il piede;

Art. 4 Non si può fare "muro" o schiacciare sulla battuta avversaria; Il tocco a muro durante il gioco, vale come tocco numerico, quindi in caso di muro, la squadra che difende può fare due tocchi oltre al muro;

Art. 5 Toccata la palla una volta dopo il servizio, questa non può più rimbalzare per terra;

Art. 6 Alle due estremità della rete devono essere posizionate due aste. La palla deve passare all'interno di queste due asticelle. Qualora la squadra che attacca facesse passare la palla "fuori banda", il punto va alla squadra avversaria;

Art. 7 Viene fischiato fallo di invasione in caso di tocco della rete o di invasione per gioco pericoloso; Le invasioni per gioco pericoloso vengono fischiate solo contro chi difende; sono quelle invasioni atte a non lasciar tirare l'avversario nelle vicinanze della rete, generano spesso contrasti fisici o rendono impossibile il gesto tecnico di chi attacca;

Art. 8 In caso di azioni dubbiose, l'arbitro deve far ripetere l'azione.

Art. 9 la partita verrà decretata vinta alla squadra che vince 2 set , ogni set viene vinto alla conquista di 11 punti.

REGOLAMENTO BILIARDINO

Ogni partita v  al meglio dei tre set.

La squadra vincente per 2 a 0 guadagna 3 punti, quella vincente per 2 a 1 guadagna 2 punti.

I due gironi di qualificazione sono composti da 4 formazioni ciascuno e si compongono mediante sorteggio; gli incontri sono svolti nel sistema all'italiana.

Dopo le qualificazioni:

Le formazioni piazzatesi ai primi due posti nei rispettivi gironi disputeranno le semifinali con la formula prima di un girone contro la seconda dell'altro girone

In caso di parit  di punti nel girone si guarder  la differenza set delle squadre.

Si disputer  poi finalina per il 3°-4° classificato tra le formazioni perdenti in semifinale e la finale 1° e 2° posto tra le vincenti.

Art. 1 . PRINCIPIO DEL GIOCO

Il gioco del calcio balilla   un gioco del calcio in miniatura, scopo del gioco   fare goal all' avversario..

Art. 2. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni set si cambia campo.

A sorte si decide chi inizia il gioco. La pallina si posiziona nella zona difensiva, e prima di essere lanciata verso la porta avversaria deve essere fatta battere contro una sponda del campo di gioco. Le palline successive andranno a chi ha subito goal.

E' possibile passarsi la palla tra ometti di stecche diverse e anche della stessa stecca per un massimo di 10 secondi. Trascorso questo termine bisogna effettuare un tiro, altrimenti si commette fallo.

Se l'ultimo passaggio   effettuato tra 2 ometti della stessa stecca o se si ferma la pallina, oppure se lo stesso ometto tocca la pallina 2 volte, prima di tirare in porta, bisogna far battere la pallina sulla sponda. In caso contrario si commette fallo.

Chi tira in porta facendo girare la stecca pi  di 360 gradi, commette fallo.

Il pallonetto (ovvero quando la pallina scavalca una o pi  stecche) non   consentito. Dopo un pallonetto, anche fortuito, la palla deve essere fatta battere su una sponda prima di tirare, altrimenti si commette fallo.

Nel caso un giocatore commetta fallo, se la pallina passa all'avversario, sar  concessa la regola del vantaggio, in caso contrario essa verr  rimessa dal centro. L'eventuale goal sar  annullato.

Art. 3. SQUADRA CHE VINCE

La squadra che vince la partita   quella che:

Raggiunge per prima vince due set.

Il set si vince a 8 goal.

Art. 4. DISPOSIZIONI FINALI

Le squadre sono tenute a presentarsi con 10 minuti di anticipo rispetto all'inizio del proprio incontro.

I giorni designati per le partite sono inderogabili; eventuali slittamenti per il maltempo saranno decisi dagli organizzatori e comunicati alle squadre;

In caso la squadra non si presenti avr  la partita persa a tavolino con il punteggio di 0-3;

Art. 5. FORMAZIONE DELLA SQUADRA

Ogni squadra deve essere composta da tre giocatori (due titolari pi  una riserva) residenti nella contrada e senza distinzioni di sesso e\o et .

Ogni partita deve essere disputata da due giocatori della squadra; nel caso uno dei due non possa presentarsi per problemi personali, la squadra pu  schierare la riserva;