

PALIO DELLE CONTRADE PATRICA 2016 –REGOLAMENTO GENERALE

1. OBIETTIVI DEL PALIO

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

2. COMITATO ORGANIZZATORE ED ARBITRI

Il comitato organizzatore del Palio è composto dalle seguenti persone:

-Andrea Savone

-Angelo Gatti

-Jessica De Alexandris

-Ivano Testa

-Franco Rinaldi

-Alessio Salvati

Per ogni eventuale problema interpretativo sulle regole, tale Comitato avrà pieno potere decisionale. I membri del comitato non potranno essere nominati responsabili di contrada né potranno partecipare ai giochi del Palio, in modo da essere super partes e poter garantire il corretto svolgimento della manifestazione.

LE DECISIONI SU TUTTO QUANTO NON ESPRESSAMENTE CONTEMPLATO NEL PRESENTE REGOLAMENTO SONO AD INSIDACABILE GIUDIZIO DEL COMITATO ORGANIZZATORE.

Il comitato declina ogni responsabilità 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. SUDDIVISIONE DEL COMUNE

Il territorio del Comune di Patrica è stato suddiviso in 8 contrade:

- TUFO-COLLE SAN GIOVANNI
- QUATTRO STRADE-FERRUCCIA-TOMACELLA-PALMESI
- CELLETA-ILLORI-CONA MAIU'- FONTANA DEI CONTI
- CENTRO STORICO
- LAGOSCILLO-VALIANA
- CARDIGNA-CASTELLO

4. PARTECIPANTI

Possono partecipare alle varie discipline sportive del palio tutti i cittadini residenti del Comune di Patrica. Ogni giocatore può partecipare al massimo a tre discipline diverse. Per il numero e l'età si fa riferimento al regolamento singolo della disciplina

5. RESPONSABILI DI CONTRADA

Ogni contrada dovrà nominare due responsabili della contrada stessa; questi saranno gli unici referenti nei confronti del comitato organizzatore del Palio.

6. REGOLE FONDAMENTALI

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

- Ogni giocatore può effettuare al massimo 3 giochi.
- 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
 - I referenti di ogni squadra dovranno presentare la lista dei giocatori schierati per la sfida in oggetto.
 - Dopo i 15 minuti preliminari, qualora non venga presentata la lista o i giocatori non siano presenti al campo, la sfida si intende vinta a tavolino dalla squadra avversaria.
- I referenti si faranno carico di controllare età e appartenenza dei giocatori alla propria contrada. Per i bambini e ragazzi sotto i 14 anni si faranno inoltre carico di presentare i moduli per la dichiarazione di responsabilità.

7. CONTROVERSIE E SANZIONI DISCIPLINARI

Le sanzioni disciplinari verranno assegnate a insindacabile giudizio del comitato organizzatore 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 del comitato organizzatore;
- Scorrettezze nei confronti degli avversari e trasgressioni alle regole dei singoli giochi.

Nel caso in cui il giocatore di una contrada partecipi a più di 3 gare, per la quarta volta e successive gare a cui ha partecipato verrà decretata la sconfitta a tavolino, anche a posteriori, della propria contrada avversaria.

8. PREMI

La contrada che totalizzerà il maggior numero di punti si aggiudicherà la manifestazione, acquisendo il diritto di conservare il trofeo del Palio fino all'edizione successiva.

9. PERIODO DI SVOLGIMENTO

Il periodo di svolgimento del Palio delle contrade sarà dal 19 giugno al 3 luglio 2016.

10. GIOCHI PREVISTI E RELATIVE REGOLE

Di seguito sono elencati i giochi con le regole fondamentali per ogni disciplina.

REGOLAMENTO VOLLEY

Art.1 Luogo: Campo sportivo polivalente 4 strade

Art. 2 Partecipanti: ciascuna squadra dovrà essere composta da un minimo di 4 giocatori 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 d oltranza.
- In campo dovranno essere presenti 2 maschi e 2 femmine
- 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.

REGOLAMENTO PING PONG

Art. 1. LUOGO

Piazzetta 4 strade

Art. 2. PARTECIPANTI

Ciascuna contrada dovrà presentare due partecipanti (uno titolare e riserva).

Art 3. REGOLE:

Il torneo si svolgerà secondo la formula del girone all'italiana. Alla battuta, la pallina dovrà essere sollevata dal palmo della mano. Durante l'incontro la racchetta non dovrà toccare il tavolo da gioco. Ogni 5 punti si effettuerà il cambio di battuta. Il set terminerà al raggiungimento del 21mo punto. Verranno svolti massimo tre set per ogni competizione e la vittoria si intende raggiunta al meglio dei 3 set. Nel caso in cui in una competizione una contrada vincesses due set di fila la partita si ritiene terminata e non si disputerà il terzo set.

REGOLAMENTO TRESETTE

Art. 1. LUOGO

Piazza Vittorio Emanuele "Loia"

Art. 2. PARTECIPANTI

Ciascuna contrada dovrà presentare due partecipanti abbiano superato il 40mo 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.

REGOLAMENTO SCOPA

Art. 1. LUOGO

Piazza Vittorio Emanuele "Loia"

Art. 2. PARTECIPANTI

Ciascuna contrada dovrà presentare due partecipanti abbiano superato il 40mo 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.

REGOLAMENTO CORSA CAMPESTRE

Art. 1 LUOGO

Campo di calcio "San Vincenzo"

Art. 1 . PERCORSO DI GARA

Il percorso gara è ricavato E avrà una lunghezza che potrà variare tra i 3000 ed i 5000 m

Art. 2. FORMAZIONE SQUADRE

Ogni squadra deve essere composta da cinque elementi di cui almeno due donne ed almeno un under 18 (nato dopo il 31\7\1998)

Art. 3. CLASSIFICHE

Verranno stilate le seguenti classifiche:

-INDIVIDUALE (che non assegnerà punti alla contrada)

- GENERALE per contrade (secondo cui verranno assegnati punti)

Art. 4. MODALITA' PER LA COMPILAZIONE DELLA CLASSIFICA GENERALE PER CONTRADE

In base alla classifica individuale verrà assegnato 1 punto al 1° classificato, 2 punti al 2° classificato e così di seguito fino all'ultimo classificato.

In caso di parità tra più atleti verrà assegnato a tutti il punteggio inferiore (es: a due atleti classificati al 4° posto verranno assegnati 4 punti, l'atleta seguente verrà classificato 6° e di conseguenza riceverà 6 punti)

Verranno quindi sommati i punteggi ottenuti dai primi tre atleti di ogni contrada.

Al termine risulteranno vincitrici le contrade con i punteggi più bassi.

In caso di pari punti nelle classifiche generali, verranno considerati, per le società interessate alla parità, i seguenti parametri:

11. Miglior piazzamento prima donna

In caso di ulteriore parità si considererà il miglior piazzamento under 18

Art. 5. 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' raccomandato il certificato medico si sana e robusta costituzione

REGOLAMENTO TORNEO DI CALCIO BALILLA

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 avrà 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 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;

REGOLAMENTO CORSA CON I SACCHI

ART 1. CONCORRENTI

N. 8 Donne e 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.

REGOLAMENTO TORNEO DI BOCCE

Ogni partita va ai 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.

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 parità di punti nel girone si guarderanno la differenza punti (fatti e subiti) delle squadre.

Si disputerà 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 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;

REGOLAMENTO TIRO ALLA FUNE

Ogni contrada deve presentare una squadra di 5 giocatori più 2 riserve.

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.

Sono obbligatori i guanti.

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 manifestazione
- l'ultimo non può arrotolarsi la corda intorno alla vita.

REGOLAMENTO STAFFETTA

Art. 1 . PERCORSO DI GARA

Il percorso gara è ricavato nel centro storico con partenza ed arrivo in piazza

Art. 2. FORMAZIONE SQUADRE

Ogni squadra deve essere composta da quattro elementi di cui almeno una donna ed almeno un under 18 (nato dopo il 31\7\1998)

Art. 3. CAMBI

I cambi si effettueranno entro aree prefissate con il passaggio del testimone, se il testimone durante un cambio cade a terra può essere raccolto dall'atleta a cui è caduto

Art. 4. DISPOSIZIONI FINALI

Gli atleti sono tenuti a presentarsi con 30 minuti di anticipo rispetto all'inizio della gara.

Sono assolutamente necessarie scarpe da ginnastica.

E' raccomandato il certificato medico si sana e robusta costituzione.