



PALIO DELLA BRENTA

REGOLAMENTO DELLE GARE

Il presente regolamento di pagine 11, ANNULLA e SOSTITUISCE ogni altro regolamento precedentemente redatto. Sono parti integranti tutte le modifiche apportate al Regolamento delle Gare e sotto firmate all'unanimità: dal Presidente della Pro Loco, dai Capitani dei Giochi delle due Contrade, dal Capitano del Palio in data 23.08.2024.

Il regolamento potrà subire delle modifiche ma a condizione che i due Capitani dei Giochi delle Contrade SIANO ENTRAMBI D'ACCORDO.

NORME GENERALI

A. Gare

Le gare inerenti all'assegnazione del Palio si dividono in due categorie, la prima dedicata ai ragazzi, la seconda agli adulti:

ADULTI:

- IL GIOCO DELLE BOCCE;
- LA GARA DELLE MUSSE;
- LA GARA DEI SEGONI;
- IL GIOCO DEL FAZZOLETTO;
- IL GIOCO DELLE LAVANDARE.

RAGAZZI:

- LA SFIDA DEL CALCIO A 5;
- LA GARA DEL LANCIO ALLA TORRE;
- IL GIOCO DELLA RICOSTRUZIONE.

La sequenza delle gare ed il luogo di svolgimento saranno stabiliti dal Comitato Organizzatore (C.O.) del "Palio dela Brenta". Per i reclami, che devono essere presentati al Capitano del Palio, qualora fossero respinti la motivazione dovrà essere comunicata per iscritto.

B. Capitano del Palio

Al Capitano del Palio spetta il comando delle Gare, secondo le disposizioni previste negli articoli del presente Regolamento, per l'intera durata di ogni singola Gara, dall'inizio delle prove ufficiali sino alla conclusione delle stesse. Il Capitano del Palio, al fine di assicurare l'indispensabile imparzialità del suo operato, per tutta la durata della sua carica, non potrà far parte della Contrada "Semolota" e/o "Farinota", di associazioni e/o altri organismi a queste collegati. Oltre alle specifiche funzioni previste per il Capitano del Palio nei singoli capitoli del presente Regolamento, il Capitano è qualificato a presenziare a tutte le sedute del C.O. del Palio. Il Capitano del Palio resta in carica dalla data della nomina sino al 31 dicembre dello stesso anno. Il Capitano del Palio può essere riconfermato.

C. Capitano dei Giochi della Contrada

I Capitani dei Giochi della Contrada "Semolota" e "Farinota":

- a) si impegnano a rispettare il Regolamento del "Palio dela Brenta" impegnandosi ad osservarlo e a farlo osservare per quanto di sua competenza;
- b) rappresentano la propria Contrada nel campo di gara.

Il Capitano dei Giochi della Contrada è nominato ogni anno dal Capitano di Contrada e resta in carica dalla data della nomina sino al 31 dicembre dell'anno, può essere riconfermato.

D. Giudici delle Gare

I Giudici delle Gare sono figure obbligatorie in ogni Gara e sono in numero non inferiore a due, salvo particolari esigenze di carattere organizzativo. Ai Giudici delle Gare e al Capitano del Palio è deputata ogni decisione in merito all'esito delle singole Gare e ad eventuali reclami esposti dai Capitani dei Giochi delle Contrade. A loro è riservata la facoltà di interrompere le Gare in caso di maltempo e/o qualora

vengano a mancare le situazioni di ordinaria sicurezza valutate all'unisono con il C.O. I Giudici delle gare ed il Capitano del Palio visionano il campo di gara prima di dare inizio ad ogni singola Gara, partecipando alla stesura della classifica una volta giunti al termine della stessa.

E. Atleti Partecipanti e Squadra di Contrada

I Capitani dei Giochi delle Contrade sono tenuti a presentare l'elenco degli Atleti Partecipanti che concorreranno alla gara, più le eventuali riserve entro 5 giorni dalla data di Inizio del "Palio della Brenta". L'insieme dei Partecipanti di ogni singola Contrada costituiscono la Squadra di Contrada. Gli Atleti Partecipanti dovranno essere tesserati all'Associazione "Pro Loco Borgo Valsugana APS" prima dell'inizio delle Gare. Gli Atleti Partecipanti di minore età dovranno essere provvisti di consenso scritto da parte dei genitori ovvero degli aventi titolo, per la partecipazione alle Gare.

F. Irregolarità e squalifiche

Nel caso si ravvisino irregolarità di equipaggiamento e/o di inosservanza non grave del presente Regolamento anche di un solo Atleta Partecipante, la Squadra di Contrada, verrà penalizzata tramite la variazione in diminuzione del punteggio a fine Gara, di punti 1.

Nel caso in cui si manifesti una grave inosservanza del presente Regolamento e/o evidente comportamento antisportivo anche di un solo Atleta Partecipante, si procederà con la squalifica della Squadra di Contrada e l'attribuzione della vittoria a "tavolino" all'altra Squadra di Contrada.

Le eventuali irregolarità e inosservanze del Regolamento, saranno giudicate in via discrezionale ed insindacabile dai Giudici delle Gare e dal Capitano del Palio.

Nel caso in cui dovessero esserci delle scorrettezze determinate dal pubblico i Giudici delle Gare ed il Capitano del Palio potranno decidere per la ripetizione della gara con modalità, tempi e luoghi che saranno stabiliti dal Capitano del Palio.

G. Reclami

Il Capitano dei Giochi della Contrada ha la possibilità di presentare reclamo verbale entro e non oltre 10 minuti dalla conclusione di ogni singola Gara e comunque prima dell'annuncio finale dell'esito della Gara da parte del Capitano del Palio. Questo dovrà annunciare immediatamente e verbalmente ai Giudici delle Gare il motivo del reclamo e dovrà motivare la doglianza. Il reclamo verrà analizzato dai Giudici delle Gare e dal Capitano del Palio, i quali potranno chiedere le opportune delucidazioni ai singoli Capitani dei Giochi delle Contrade; nessun altro potrà partecipare all'approfondimento, se non chiamato dal Capitano del Palio.

H. Abbigliamento ed Equipaggiamento

Ogni Atleta Partecipante dovrà rispettare quanto previsto dal presente Regolamento in merito all'abbigliamento e/o equipaggiamento; per ogni singola specificità si rimanda alle disposizioni previste in seguito nella descrizione di ogni singola Gara.

I. Punteggi delle Gare

I punteggi delle singole Gare saranno distribuiti secondo quanto segue:

Per i seguenti giochi:

- LA GARA DELLE MUSSE;
- LA GARA DEI SEGONI;
- IL GIOCO DEL FAZZOLETTO;

- IL GIOCO DELLE LAVANDARE;
- LA GARA DEL LANCIO ALLA TORRE;
- IL GIOCO DELLA RICOSTRUZIONE.

A chi vince vengono assegnati **2** punti.

In caso di pareggio viene assegnato **1** punto ad entrambe le Squadre di Contrada.

A chi perde vengono assegnati **0** punti

Per i seguenti giochi:

- IL GIOCO DELLE BOCCE;
- LA SFIDA DEL CALCIO A 5.

A chi vince vengono assegnati **1** punto.

A chi perde vengono assegnati **0** punti.

Non è previsto il pareggio

J. Situazioni non regolamentate

Ogni situazione non prevista dal presente regolamento sarà giudicata ad insindacabile decisione dal C.O., sentiti i Giudici delle Gare ed il Capitano del Palio.

K. Parità - Gare di spareggio

Alla fine di tutte le Gare disputate ed in situazione di parità nella classifica generale, in caso di bel tempo vi sarà uno spareggio con una manche del Gioco del Lancio alla Torre con giocatori i due Capitani di Contrada.

Nel caso di parità e di interruzione delle Gare perché nell'impossibilità di proseguire anche con le Gare di spareggio, si procederà all'assegnazione del Palio alla Contrada che in quel momento è al primo posto nella classifica generale.

L. Classifica

La classifica del Palio sarà formata dalla somma dei punteggi ottenuti al termine di ogni singola gara.

I punti in palio sono :

IL GIOCO DELLE BOCCE;	max 1 punto
LA SFIDA DEL CALCIO A 5;	max 1 punto
LA GARA DELLE MUSSE;	max 2 punti
LA GARA DEI SEGONI;	max 2 punti
IL GIOCO DEL FAZZOLETTO;	max 2 punti
IL GIOCO DELLE LAVANDARE;	max 2 punti
LA GARA DEL LANCIO ALLA TORRE;	max 2 punti
IL GIOCO DELLA RICOSTRUZIONE.	max 2 punti

Totale

max 14 punti

M. Jolly

Il Capitano dei Giochi della Contrada può decidere di "giocare il Jolly" in qualsiasi Gara al fine di raddoppiare il punteggio finale della Gara in questione. Ogni Squadra di Contrada ha il diritto di utilizzare un solo Jolly nel corso delle Gare del Palio. L'utilizzo del Jolly va dichiarato prima dell'inizio della Gara al Capitano del Palio o ai giudici di gara. Nel caso in cui la Gara venga persa dalla Squadra di Contrada che ha giocato il Jolly, questo viene "bruciato" e non è più possibile utilizzarlo in qualsiasi altra Gara. Nel caso di uso del Jolly in una Gara a più manche, il Jolly raddoppia il punteggio della singola manche. Se la contrada vince tutte le manche, verranno raddoppiati il totale dei punti ottenuti.

N. Varie

Il C.O. del Palio deciderà in merito alla suddivisione delle Gare tra la prima giornata di Gare e la seconda giornata di Gare. In caso di impedimenti e/o maltempo, i Giudici delle Gare ed il Capitano del Palio potranno decidere a loro insindacabile giudizio se disputare o meno le Gare previste, determinandone la validità ai fini dell'aggiudicazione del Palio.

In caso di mancanza di Atleti Partecipanti da parte di una delle due Squadre di Contrada, il punteggio sarà assegnato alla Squadra di Contrada opposta a "tavolino"; sarà tuttavia possibile effettuare la Gara utilizzando per due volte le stesse persone al solo fine dello spettacolo.

O. Assegnazione del Palio

Vincerà il Palio la Contrada che otterrà il maggior punteggio ottenuto nelle Gare disputate.

Il presente regolamento è stato approvato dal Consiglio Direttivo della Pro Loco Borgo Valsugana e dal C.O. del Palio in data 23.08.2024.

IL GIOCO DELLE BOCCE

ART. 01 : Partecipazione

Le due Contrade concorreranno rispettivamente con una Squadra di Contrada composta da Atleti Partecipanti di età superiore a 18 anni.

ART. 02: Equipaggiamento

Gli Atleti Partecipanti dovranno indossare una casacca con lo stemma e/o colori delle rispettive Contrade e calzature adeguate all'attività ginnica.

ART. 03: La Gara

I giocatori di ogni squadra lanciano una delle proprie bocce, a turno, cercando di farle avvicinare il più possibile al pallino. Per fare ciò i giocatori possono anche allontanare le bocce avversarie colpendole con le proprie; questo lancio viene chiamato bocciata, volo o raffa.

Quando tutti i giocatori hanno lanciato le proprie bocce si controlla qual'è quella più vicina al pallino e si assegna un punto alla relativa squadra; se la seconda boccia più vicina è della stessa squadra le si assegna un ulteriore punto.

Si applicano tutte le regole del gioco delle bocce così come disciplinato dal regolamento Coni.

ART. 04 Luogo di gara

Il luogo di svolgimento della gara sarà il Bocciodromo.

ART. 05: Esito

Il Capitano del Palio, dopo aver esaminato gli eventuali reclami, annuncerà in modo definitivo ed inappellabile l'esito della gara ed il punteggio acquisito decretando vincitrice la squadra che ha maturato il punteggio maggiore.

* * * *

LA GARA DELLE MUSSE

ART. 01 : Partecipazione

Alla Gara delle Musse prenderanno parte n. 2 (due) equipaggi, formati da n. 1(un) componente che corre e 2 componenti di genere femminile che caricano le balle di fieno per ogni Squadra di Contrada e si effettueranno n. 2 (due) manche. Ad ogni manche gli Atleti Partecipanti dovranno essere sostituiti. Gli Atleti Partecipanti dovranno aver compiuto 18 (diciotto) anni per chi corre e gli anni 14 (quattordici) per chi carica le balle di fieno ed essere regolarmente tesserati con l'Associazione "Palio dela Brenta" per poter partecipare alla Gara.

ART. 02: Equipaggiamento

Gli Atleti Partecipanti dovranno indossare una casacca con lo stemma e/o colori delle rispettive Contrade e calzature adeguate all'attività ginnica, ovvero anche degli scarponi.

ART. 03: La Gara

La gara prevede due manches e consiste nel trainare le "Musse" (Slitte per caricare il fieno) lungo tutto il percorso previsto dal C.O.. Per il primo tratto la slitta verrà trainata vuota, verrà successivamente caricata di due balle di fieno e trascinata fino ad oltrepassare la linea del traguardo. Vince la contrada che oltrepassa il traguardo prima della Squadra di Contrada avversaria. All'inizio del percorso sarà posizionata una linea di partenza dove i primi due Atleti Partecipanti per le rispettive Squadre di Contrada si dovranno posizionare. Gli Atleti Partecipanti nella prima manche sorteggeranno la "Mussa" e la corsia di partenza (che nella successiva manche verranno scambiate). La Squadra di Contrada che completerà per prima il percorso con i propri Atleti Partecipanti si aggiudicherà la vittoria della manche. Se durante la Gara la "Mussa e/o la relativa balla di fieno" dovesse rovesciarsi/cadere, l'Atleta Partecipante dovrà raccoglierla e continuare la gara. I Giudici di Gara si posizioneranno lungo il percorso, osservando il corretto svolgimento della prova e comunicando al Capitano del Palio le eventuali scorrettezze rilevate.

ART. 04: Esito

Il Capitano del Palio, dopo aver esaminato gli eventuali reclami, annuncerà in modo definitivo ed inappellabile l'esito della gara ed il punteggio acquisito.

* * * *

IL GIOCO DELLE LAVANDARE

ART. 01 : Partecipazione

Al gioco delle lavandare prenderanno una squadra per ogni Contrada composta da 3 (tre) persone (1 che stende – 2 che faranno staffetta per portare sul palco gli indumenti strizzati). Gli Atleti partecipanti dovranno aver compiuto gli anni 12.

ART. 02 : Equipaggiamento

Gli Atleti Partecipanti dovranno indossare una casacca con lo stemma e/o colori delle rispettive Contrade e calzature adeguate all'attività ginnica.

ART. 03: La Gara

Il gioco prevede una sola manche della durata di due minuti.

Alla partenza del gioco vi sarà un uguale numero di indumenti rossi e gialli in ammollo nella "mastela".

Al via i giocatori di ciascuna contrada dovranno raccogliere un indumento alla volta del colore della propria fazione e strizzarlo raccogliendo l'acqua nel secchio. Successivamente un giocatore parte di corsa, arriva al cerchio disposto sotto al palco e da lì lancia l'indumento al giocatore sul palco. Quest'ultimo stende l'indumento con le mollette.

Allo scadere dei due minuti si contano gli indumenti appesi al filo. Gli indumenti caduti non verranno conteggiati.

Vince la squadra che avrà steso più indumenti.

L'acqua raccolta nei secchi viene considerata in caso di pareggio. La squadra che ha raccolto più acqua vince.

ART. 04 Luogo di gara

Il luogo di svolgimento della gara sarà stabilito dal C.O.

ART. 05: Esito

Il Capitano del Palio, dopo aver esaminato gli eventuali reclami, applicate eventuali penalità, annuncerà in modo definitivo ed inappellabile l'esito della gara.

* * * *

LA GARA DEI SEGONI

ART. 01 : Partecipazione

Alla Gara dei Segoni prenderanno parte n. 2 (due) equipaggi, formati ciascuno da n. 2 (due) componenti per ogni Squadra di Contrada e si effettueranno n. 2 (due) manche. Ad ogni manche gli Atleti Partecipanti dovranno essere sostituiti.

Gli Atleti Partecipanti dovranno aver compiuto 18 (diciotto) anni ed essere regolarmente tesserati con l'Associazione "Palio dela Brenta" per poter partecipare alla Gara.

ART. 02 : Equipaggiamento

Gli Atleti Partecipanti dovranno indossare una casacca con lo stemma e/o colori delle rispettive Contrade e calzature adeguate all'attività ginnica, ovvero anche degli scarponi.

Sono previste due postazioni fornite di segoni a due mani e bore di legno poste sopra dei cavalletti, il tutto fornito dal C.O.

ART. 03: La Gara

La gara consiste nel tagliare la "Bora" (una fetta) posizionata sul cavalletto nel minor tempo possibile, utilizzando il "Segone". Gli Atleti Partecipanti nella prima manche sorteggeranno la postazione di partenza (che nella successiva manche verrà scambiata). I Giudici di Gara si posizioneranno in fronte alle postazioni, osservando il corretto svolgimento della prova e comunicando al Capitano del Palio le eventuali scorrettezze rilevate. Vince la Contrada che per prima farà cadere la fetta tagliata.

ART. 04 Luogo di gara

Il luogo di svolgimento della gara sarà stabilito di volta in volta dal C.O.

ART. 05: Esito

Il Capitano del Palio, dopo aver esaminato gli eventuali reclami, annuncerà in modo definitivo ed inappellabile l'esito della gara.

* * * *

GIOCO DEL FAZZOLETTO

ART. 01 : Partecipazione

Le due Contrade concorreranno rispettivamente con-5 (cinque) Atleti Partecipanti ciascuna. Ogni Contrada deve schierare minimo due Atlete di genere femminile. Gli Atleti dovranno aver compiuto gli anni 14 (quattordici).

ART. 02: Equipaggiamento

Gli Atleti Partecipanti dovranno indossare una casacca con lo stemma e/o colori delle rispettive Contrade e calzature adeguate all'attività ginnica.

ART. 03: La Gara

i giocatori vengono disposti dai capitani. il giudice che tiene il fazzoletto chiama i numeri estratti durante

la gara. I giocatori corrono a prendere al fazzoletto e ritornano al loro posto. Il giocatore che torna al posto senza essere stato toccato dall'avversario guadagna un punto per la propria contrada. Se durante la corsa il giocatore della squadra avversaria tocca il giocatore che ha preso il fazzoletto il punto viene assegnato alla squadra avversaria. Il tocco deve però avvenire all'interno dello spazio di gioco.

Raggiunti i cinque punti si inverte il campo mantenendo ferme le posizioni degli Atleti.

Vince la squadra che per prima arriva a 10 punti.

ART. 04 Luogo di gara

Il luogo di svolgimento della gara sarà individuato dal C.O..

ART. 05: Esito

Il Capitano del Palio, dopo aver esaminato gli eventuali reclami, annuncerà in modo definitivo ed inappellabile l'esito della gara ed il punteggio acquisito decretando vincitrice la squadra che ha maturato il punteggio maggiore.

* * * *

CATEGORIA RAGAZZI

CALCIO A 5

ART. 01 : Partecipazione

Le due Contrade concorreranno rispettivamente con una Squadra di Contrada.

ART. 02: Equipaggiamento

Gli Atleti Partecipanti dovranno indossare una casacca con lo stemma e/o colori delle rispettive Contrade e calzature adeguate all'attività ginnica.

ART. 03: La Gara

Si applicano tutte le regole del gioco del Calcio a 5 così come disciplinato dal regolamento Coni.

ART. 04 Luogo di gara

Il luogo di svolgimento della gara sarà individuato dal C.O..

ART. 05: Esito

Il Capitano del Palio, dopo aver esaminato gli eventuali reclami, annuncerà in modo definitivo ed inappellabile l'esito della gara ed il punteggio acquisito decretando vincitrice la squadra che ha maturato il punteggio maggiore.

* * * *

IL GIOCO DELLA RICOSTRUZIONE.

ART. 01 : Partecipazione

Le due Contrade concorreranno rispettivamente con 4 (quattro) Atleti Partecipanti ciascuna. Gli Atleti dovranno avere un'età comprese tra 9 (nove) e 12 (dodici).

ART. 02: Equipaggiamento

Gli Atleti Partecipanti dovranno indossare una casacca con lo stemma e/o colori delle rispettive Contrade e calzature adeguate all'attività ginnica, ovvero anche degli scarponi.

ART. 03: La Gara

Prima della gara si sorteggia la corsia di gioco delle contrade.

La gara prevede 1 (una) manche e consiste nel ricostruire un'immagine mediante l'ausilio di 15 (quindici) scatoloni.

Il gioco inizia in piazza dove ogni squadra ha 15 (quindici) scatoloni con l'immagine coperta. Uno scatolone alla volta va portato con la carriola sotto il palco. Da lì lo scatolone viene passato al giocatore sul palco che avrà il compito di comporre il castello. L'Atleta che ha portato la carriola deve verificare che lo scatolone sia arrivato sul palco. Il giocatore sul palco non può scendere dal palco per prendere gli scatoloni. A quel punto il giocatore con la carriola ritorna alla partenza oltrepassando la riga dove si scambia la carriola con un altro giocatore che riparte con un secondo scatolone e così via, fino a esaurimento degli scatoloni.

Ogni volta che un giocatore riparte senza che il precedente abbia oltrepassato la riga con la carriola la squadra riceve una penalità di 2 secondi.

Una penalità di due secondi viene data anche nel caso in cui lo scatolone cada tra la transenna e il palco (in questo caso viene lo scatolone sul palco da una terza persona).

In entrambi i casi i 2 secondi di penalità vengono trattenuti sulla partenza del giocatore successivo.

Terminati tutti gli scatoloni, quando l'Atleta è ritornato alla partenza con la carriola vuota, tutti i giocatori della contrada possono salire sul palco per aiutare a sistemare il mosaico.

Vince la squadra che in meno tempo compone correttamente l'immagine.

Il tempo verrà cronometrato dai giudici.

ART. 04: Esito

Il Capitano del Palio, dopo aver esaminato gli eventuali reclami, applicate le eventuali penalità a insindacabile giudizio dei giudici, annuncerà in modo definitivo ed inappellabile l'esito della gara ed il punteggio acquisito.

* * * *

LA GARA DEL LANCIO ALLA TORRE

ART. 01 : Partecipazione

Le due Contrade concorreranno rispettivamente con 5 (cinque) Atleti Partecipanti ciascuna. Gli Atleti dovranno avere un'età compresa tra 6 (sei) e 9 (nove) anni.

ART. 02: Equipaggiamento

Gli Atleti Partecipanti dovranno indossare una casacca con lo stemma e/o colori delle rispettive Contrade e calzature adeguate all'attività ginnica, ovvero anche degli scarponi.

ART. 03: La Gara

La gara prevede che ciascun giocatore effettui due lanci (con una pallina da tennis) per abbattere una torre composta da 21 barattoli (base di 6 barattoli).

I lanci vanno effettuati ad una distanza di 3,5 m dal centro del tavolo su cui sono posti i barattoli. I barattoli sono vuoti.

Ogni giocatore ottiene tanti punti quanti i barattoli che risulteranno capovolti o caduti dal tavolo. Non vengono conteggiati i barattoli che, pur caduti dalla torre, restano in piedi sul tavolo.

La contrada che ottiene più punti vince il gioco.

ART. 04: Esito

Il Capitano del Palio, dopo aver esaminato gli eventuali reclami, applicate le eventuali penalità a insindacabile giudizio del giudici, annuncerà in modo definitivo ed inappellabile l'esito della gara ed il punteggio acquisito.

Borgo Valsugana, li 23.08.2024

I firmatari Presidente, Capitano del Palio e Capitani dei Giochi

GIACOMO NICOLETTI
(PRESIDENTE PRO LOCO BORG VALSUGANA)

.....

CARLO PELLISSERO
(CAPITANO DEL PALIO)

.....

PATRIK DJURADELI
(CAPITANO GIOCHI CONTRADA FARINOTA)

.....

LUCA SANDRI
(CAPITANO GIOCHI CONTRADA SEMOLOTA)

.....