

**PALIO DEI RIONI 2008 - RAGAZZI**  
**13 settembre 2008 ore 16.00 Giardini di Via Nenni**

**LA SQUADRA**

È composta da un minimo di 7 a un massimo di 12 giocatori più un capitano non giocatore (adulto).

Tutti i giochi vedono i giocatori scalzi oppure con scarpe con fondo di suola o tipo tennis (non bullonate).

I nomi dei giocatori devono essere comunicati in apertura dei giochi su foglio scritto.

Possono giocare tutti i bambini / e nati che nell'ultimo anno scolastico abbiano frequentato le classi 3<sup>a</sup>- 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup> elementare.

I giocatori debbono risiedere nel territorio dei quartieri di appartenenza.

**I PUNTEGGI**

4 punti al primo - 3 punti al secondo - 2 punti al terzo - 1 punto al quarto classificato.

In caso di parità nel tempo massimo si assegna il punteggio della posizione maggiore.

In caso di parità fuori tempo massimo si assegna il punteggio minore.

Alla fine dei giochi, in caso di parità, vince la squadra che ha ottenuto il maggior numero di primi posti o comunque i migliori piazzamenti.

Punteggio diverso e specifico per il "Tiro alla fune".

**I GIOCHI**

**LA CORSA CON I SACCHI**

Giocano 6 concorrenti per squadra: Utilizzando lo stesso sacco tre compiono il percorso di andata e gli altri tre quello di ritorno.

Ogni volta che si cade si riparte dal punto di inizio (secondo che sia l'andata o il ritorno).

I concorrenti durante la gara debbono rimanere nella propria corsia e tenere il sacco all'altezza della cinta.

Per ogni concorrente il percorso si considera concluso quando passa completamente la riga d'arrivo.

Tempo massimo 10 minuti.

### IL TIRO ALLA FUNE

Giocano 6 concorrenti per squadra.

Nel tempo massimo di 4 minuti vince chi avrà fatto passare più "corda avversaria" nel proprio campo.

I concorrenti non possono far passare o legare la corda intorno al corpo o alle braccia.

Si assegna un punto per ogni vittoria.

### LA SPADA E GLI ANELLI

Ogni squadra ha a disposizione 40 anelli che dovranno essere lanciati dai concorrenti escluso quello destinato alla raccolta da una distanza stabilita tra i 6 e i 10 metri. Valgono gli anelli che rimangono infilati nella spada. Vince chi nel tempo massimo di 5 minuti avrà infilato più anelli.

### LA PALLA AVVELENATA

È il gioco dell'uno contro tutti.

Gioca il numero di giocatori bersaglio di una squadra che è quello della squadra che ha il minor numero di concorrenti giocatori contro 12 lanciatori (4 per ciascuna delle altre squadre).

Il conteggio dei punti si fa sui giocatori bersaglio che nel tempo massimo di tre minuti non vengono catturati. Se la palla colpisce uno o più giocatori bersaglio e cade in terra questi vengono catturati, se invece questa a terra non cade viene liberato un prigioniero (in ordine di uscita). L'ultimo giocatore bersaglio che riesce a catturare la palla dei lanciatori prima che questa tocchi terra, libera tutti i prigionieri.

Durante il gioco fino a quando non ci sono prigionieri, nessun giocatore bersaglio può catturare la palla altrimenti viene fatto prigioniero. Eccetto che nelle fasi normali di uscita quando si viene colpiti o entrati per la cattura della palla, i giocatori bersaglio che durante il gioco escono fuori dallo spazio di campo riservato sono considerati catturati. Tempo massimo di 3 minuti per ogni incontro.

### IL TIRO AI TRONCHETTI

Giocano 6 giocatori per squadra che hanno a disposizione due colpi ciascuno.

Vince chi nel tempo massimo di 4 minuti abbatte più tronchetti da una distanza stabilita tra gli 4 e i 6 metri.

## **RECLAMI**

L'unico che può eventualmente esporre reclami è il capitano della squadra al termine di ogni gioco.

Per ogni gioco giudizio definitivo e insindacabile del Maestro di Campo dopo aver ascoltato e/o avuto il responso dei Giudici di Campo.