

CALENDARIO GARE 2018

- Lunedì 28 Maggio 2018 ore 21.00: SEMIFINALI DI PALLAVOLO - Presso la Palestra di Mesero dalle ore 21.00;
- Mercoledì 30 Maggio 2018 ore 21.00: FINALI DI PALLAVOLO - Presso la Palestra di Mesero dalle ore 21.00.
- Martedì 5 Giugno 2018 ore 20.45: TORNEO DI BASKET - Presso l'Oratorio San Giovanni Bosco di Mesero;
- Giovedì 7 Giugno 2018 ore 21.00: TORNEO DI BOCCE - Presso il Centro Socio Culturale di Mesero;
- Sabato 9 Giugno 2018 ore 16,00: PROVA CROSSFIT - Presso la GPGYM di Mesero;
- Domenica 10 Giugno 2018 ore 16,30: SEMIFINALI TORNEO DI CALCIO A7 (*);
- Domenica 10 Giugno 2018 ore 19.00: JUNIOR COLOR RUN;
- Domenica 10 Giugno 2018: TORNEO DI TIRO ALLA FUNE e TIRO ALLA FUNE JUNIOR (*);
- Giovedì 14 Giugno 2018 ore 18.00: CICLISMO PROVA A CRONOMETRO (**);
- Sabato 16 Giugno 2018 ore 18.00: FINALI TORNEO DI CALCIO A 7 (*);
- Martedì 19 Giugno 2018 ore 20.45: TORNEI DI CARTE - Presso il Centro Socio Culturale di Mesero;
- Giovedì 21 Giugno 2018 ore 20.30: TORNEI DI PING PONG SINGOLO e DOPPIO + TORNEI DI CALCIO BALILLA 2vs 2 - Presso l'Oratorio San Giovanni Bosco di Mesero;
- Domenica 24 Giugno 2018 ore 18.00: CORSA DELLE BOTTI (*);

In parallelo si terranno i giochi in Oratorio (*)

(*) gara da definire con possibilità di annullamento

(**) I referenti entro Venerdì 8 Giugno devono comunicare le squadre da schierare, in caso di impossibilità da parte di 2 rioni, la prova verrà annullata.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE PALIO DEI RIONI 2018

1– Il Palio dei Rioni di Mesero è aperto a tutti residenti.

2 – I rioni sono così formati:

Canàl Gròss: via Don Sturzo, via Legnano, via Varese, via Garibaldi, via Edison, via Mattei, via Volta, via San Fermo, via Villorresi, via Manzoni, via Mazzini, via Verdi, via Donizzetti, via Puccini, via De Gasperi, via XXV Aprile, via Ca' Novella, via dei Landriani, via Guido Rossa, Cascina Bianca, via Fosse Ardeatine, via Montale, Cascina Caglio, via Falcone

Sciavattit: via Papa Giovanni XXIII, via IV Novembre, Vicolo Stoppo, via San Bernardo, via Trieste, Piazza Europa, Piazza Santa Gianna Beretta Molla, via Roma, via Marconi, via Scuola, via I Maggio, viale Piemonte, via Meucci, via Brigate di Dio, via Sant'Eusebio, Cascina Sant'Eusebio, via Turati, via Colombo, via Cavour, via Pio XII, via Caduti sul Lavoro, via Grandi, via Piave, via Magenta, via Solferino

Cassìn: via Noè, via Matelda, via Pertini, via Gramsci, via dei Crivelli, via Veneto, via Galilei, via Olona, via Po, via Naviglio Grande, via Adige, via Ticino, via Monte Rosa, via Petrarca, via Dante, via Bachelet, via Moro, Cascina Saleri, Cascina Rosa

Lavandèra: via Pellico, via Il giugno, via Don Milani, via Monte Grappa, via Monte Bianco, via Bixio, via Sant'Anselmo, via Per Inveruno, via Novara, via Cuggiono, via Rimembranze, via Crespi, via Padre Gemelli, via Matteotti, via dei Certosini, via fra' Gerolamo, via Kennedy, via Da Vinci, Cascina Americana, Cascina Moroni, Cascina Crespi, Cascina Omassi.

3 – I colori dei borghi saranno i seguenti: Canàl Gròss: verde Sciavattit: giallo Cassìn: rosso Lavandèra: blu

4 – Alle gare potranno partecipare le categorie di concorrenti come stabilito nelle modalità di partecipazione di ogni singola prova.

5 – Viene considerata “prova speciale” la Corsa delle Botti.

6 – Ogni rione potrà giocare un jolly per una prova tra quelle inserite nel Palio ad esclusione delle prove speciali e della Junior Color Run e dei Giochi in Oratorio. Il Jolly potrà essere presentato prima dell'inizio della gara stessa pena la non validità.

7 – Il punteggio di ogni prova sarà assegnato nel seguente modo: 1 classificato 4 punti 2 classificato 3 punti 3 classificato 2 punti 4 classificato 1 punto. Le prove speciali avranno i punteggi seguenti: 1 classificato 6 punti 2 classificato 4 punti 3 classificato 2 punti 4 classificato 1 punto. Dove non specificatamente indicato nelle regole delle singole prove, in caso di parità si assegnerà un uguale punteggio. La posizione rimasta libera non verrà assegnata. Esempio: primo posto 2 rioni a pari merito, il secondo posto rimane libero e si assegna il terzo. In caso di SQUALIFICA, ovvero: rione che non si presenta al via, grave scorrettezza, al rione squalificato saranno assegnati 0 punti e gli altri faranno un passo in avanti in classifica. L'organizzazione si riserva la possibilità di assegnare una penalizzazione di 5 punti sul punteggio totale del rione in caso di comportamento gravemente scorretto o/e antisportivo

8 – Gli atleti selezionati di ogni rione dovranno trovarsi nel luogo di ritrovo della gara almeno 15 minuti prima della stessa, per eventuali comunicazioni. L'orario segnato sul calendario corrisponde all'orario effettivo di inizio gara. Nel caso in cui siano riscontrate irregolarità riguardanti i componenti della squadra che hanno partecipato al gioco, il rione sarà squalificato e gli saranno assegnati zero punti.

9 – E' possibile ammettere al Palio dei Rioni fino ad un massimo di 10 ex abitanti che nel recente passato hanno vissuto in uno dei quattro rioni. Gli atleti extra meseresi sono ammessi al Palio previo accordo tra tutti i referenti e con la giuria. Le persone hanno la possibilità di partecipare a tutte le prove in programma per il solo rione per i quali sono stati selezionati.

10 – Durante i giochi sarà obbligatoria la presenza o la reperibilità immediata del referente, o del vice referente o di un delegato del rione.

11 – Il rione che avrà totalizzato il maggior numero di punti vince il "Tapei", trofeo simbolo del Palio che dovrà essere riconsegnato l'anno successivo all'inizio del nuovo Palio.

12 – In caso di cattivo tempo o nel caso di mancanza dei requisiti minimi di sicurezza, l'organizzazione deciderà sul recupero oppure sull'eventuale annullamento delle gare.

13 – L'organizzazione si riserva di decidere inderogabilmente su quanto non contemplato dal presente regolamento.

14 – Reclami e/o contestazioni inerenti una determinata prova del Palio dovranno pervenire all'organizzazione entro e non oltre il 2 giorno dopo la prova stessa.

15 – L'organizzazione declina ogni responsabilità per eventuali danni o furti a persone o cose avvenuti durante la manifestazione.

16- Tutti i ragazzi con età inferiore i 18 anni che vorranno partecipare, dovranno avere la delega scritta di un genitore.

TORNEO BASKET 3vs3

Art.1 Il torneo di Basket 3vs3 è parte della manifestazione detta "Palio dei Rioni". Questi articoli sono da considerarsi come appendice alle modalità di partecipazione del Palio dei Rioni nella sua globalità.

Art.2 La partecipazione è libera e senza fasce d'età. Per i minorenni è necessaria la firma della liberatoria da parte del genitore\tutore. I referenti devono comunicare prima dell'inizio della gara gli atleti del proprio rione.

Art.3 Ogni Rione affronterà tutti gli altri rioni. Vince la partita il rione che raggiunge 21 punti o è in vantaggio al termine di 10 minuti di gioco effettivo. Il tempo verrà fermato solo in situazioni di palla morta o tiri liberi. In caso di parità, si determinerà il rione vincente tirando 3 tiri liberi (1 per ogni giocatore).

Art.4 Le squadre dovranno essere composte da un massimo di 3 giocatori in campo. Non ci sono limiti per le riserve. Nel caso un rione non riuscisse a comporre la squadra completa, sarà facoltà del referente decidere se giocare comunque o abbandonare. Nel caso di abbandono il rione verrà classificato all'ultimo posto con 1 punto, gli altri guadagneranno una posizione..

Art.5 Si aggiudica la prova il rione che vincerà più partite. A parità di punteggio, vale lo scontro diretto. In caso di ulteriore parità si terrà conto dei punti segnati nelle gare vincenti. Se la situazione di parità dovesse persistere si conteranno i punti segnati nelle gare perse.

Art.6 Ogni canestro all'interno dell'arco dei tre punti vale 2 punti. Ogni canestro all'esterno dell'arco dei 3 punti vale 3 punti. Ogni canestro su tiro libero vale 1 punto.

Art.7 Le sostituzioni sono illimitate.

Art. 8 Falli - Una squadra raggiunge il bonus quando commette 7 falli di squadra. All'ottavo fallo di squadra, il giocatore che ha subito il fallo ha diritto a un tiro libero con rimbalzo. - Un giocatore che commette 4 falli deve lasciare il campo. - I falli su tiro o entrata a canestro sono puniti con 2 tiri liberi. - In caso di canestro più fallo, il giocatore che ha subito il fallo ha diritto a un tiro libero supplementare. - Il temporeggiare o il tergiversare senza giocare attivamente cercando di segnare è una violazione che verrà sanzionata con un fallo.

Art. 9 Come si gioca: Dopo ogni canestro realizzato, la palla passa all'avversario e deve essere rimessa in gioco dalla linea di fondo. Per essere considerata in gioco la palla deve essere passata ad un compagno che deve essere posizionato fuori dall'area dei 3 punti. Dopo un rimbalzo difensivo o un intercettamento, non si può concludere subito a canestro, ma occorre passare la palla ad un compagno posizionato fuori dall'area di tiro libero. Non si possono chiedere minuti di sospensione.

GARA BOCCE

Art. 1 Il torneo di bocce è parte della manifestazione "Palio dei Rioni". Questi articoli sono da considerarsi come appendice alle modalità di partecipazione del Palio dei Rioni nella sua globalità.

Art. 2 Il torneo è aperto a tutti, previa iscrizione presso i referenti dei rispettivi rioni.

Art. 3 Ogni rione schiera una squadra composta da 2 persone. Nel caso di abbandono durante il torneo, il rione verrà classificato all'ultimo posto con 1 punto, gli altri guadagneranno una posizione.

Art. 4 Il torneo di bocce si svolgerà presso il centro Socio Culturale di via Piave secondo la modalità del girone all'italiana.

Art. 5 Si aggiudica la partita la squadra che arriva a 12 punti. Si aggiudica la prova il rione che vince il maggior numero di partite. In caso di parità la posizione verrà assegnata sulla base della somma dei punti fatti nelle gare perse.

Art. 6 Il risultato deciso dalla giuria sarà inappellabile. Vigè il regolamento in uso presso la bocciofila.

TORNEO DI CALCIO 7 CONTRO 7

Art. 1 Il torneo di calcio è parte di una manifestazione detta "PALIO DEI RIONI". Questi articoli sono da considerarsi come appendice alle modalità di partecipazione del Palio dei Rioni nella sua globalità.

Art. 2 La manifestazione si svolgerà presso l'Oratorio S.G.B.

Art. 3 La formula del quadrangolare, come da numero dei rioni, comprenderà nel primo giorno del torneo due partite di semifinale, e nel secondo giorno del torneo, due partite di finale. Gli abbinamenti tra rioni verranno effettuati tramite sorteggio effettuato con i referenti dei rioni.

Art. 4 Il Torneo è aperto a tutti i cittadini con età superiore ai 16 anni.

Art. 5 Le partite di calcio a 7 saranno con 2 tempi da 25 minuti. Nel caso di parità si procederà ai calci di rigore.

Art.6 Per il regolare svolgimento delle partite, si fa riferimento al Regolamento FIGC, le principali regole sono:

- Le squadre sono composte da 7 titolari (minimo 4) e un numero illimitato di riserve.
- E' consentito un numero illimitato di sostituzioni (a gioco fermo) e il giocatore che viene sostituito può rientrare successivamente.
- Il tempo di gioco è di 25 minuti per tempo e l'intervallo di 10 minuti. È previsto un tempo di recupero in caso di interruzioni a discrezione dell'arbitro.
- Non c'è il fuorigioco.
- La distanza minima a cui si devono attenere i difensori in un calcio di punizione (diretto o indiretto), rinvio dal fondo, calcio d'inizio o d'angolo e rigore è di 6 metri
- La distanza del dischetto per il calcio di rigore è posta a 9 metri dalla linea di porta.
- In caso di punizione indiretta in area la distanza minima dalla porta è di 4 metri.
- I cartellini gialli / rossi vengono utilizzati con il calcio a 11 FIGC.
- A differenza del calcio a 5, le scivolate con intento di prendere la palla ritenute dall'arbitro non pericolose, sono permesse.

Art. 8 Al rione che non riesce a formare la squadra composta da 7 giocatori, o che perderà giocatori durante la partita, verrà data la possibilità di giocare con un minimo di 4 giocatori. Al di sotto dei 4 giocatori la partita non verrà disputata e verrà assegnata la vittoria a tavolino con il risultato di 3 a 0.

Art.9 Per i giocatori under 18 è obbligatoria la compilazione della liberatoria da parte del genitore o tutore legale.

Art. 10 Le dimensioni del campo e le dimensioni delle porte verranno decise dall'organizzazione, assieme alla Società Sportiva VELA, il giorno della prima partita: di sicuro porte a 5, si deciderà le dimensioni del campo.

CICLISMO - CRONOMETRO A SQUADRE

Art. 1 La prova ciclistica è parte della manifestazione detta "Palio dei Rioni". Questi articoli sono da considerarsi come appendice alle modalità di partecipazione del Palio dei Rioni nella sua globalità.

Art. 2 La prova sarà una cronometro a squadre e il ritrovo sarà in via Piave.

Art. 3 L'utilizzo del caschetto protettivo è obbligatorio.

Art. 4 Ogni rione dovrà schierare almeno 1 squadra composta da 4 atleti la cui somma delle età deve essere maggiore/uguale a 160 (anno solare). Nel caso un rione riuscisse a comporre 2 squadre e decidesse di farle correre entrambe, solo una potrà concorrere per la classifica finale. La scelta tra le 2 squadre spetterà al rione stesso sulla base dei risultati ottenuti. Nel caso un rione non riuscisse a comporre la squadra, verrà relegato in ultima posizione con 1 punto e gli altri guadagneranno una posizione.

Art.5 Si può correre con qualsiasi tipo di bicicletta (da strada, mountain bike, city bike)

Art.6 Il tempo della squadra verrà preso sul quarto componente arrivato. In caso di foratura, caduta o incidente meccanico, il tempo verrà preso sull'ultimo arrivato.

Art.7 Sono vietate spinte tra compagni di squadra.

Art.8 L'ordine di partenza verrà deciso per sorteggio.

Art. 9 In caso di maltempo, o strade bagnate, la prova verrà rimandata in data da decidere.

Art. 10 Per gli atleti under 18 è obbligatoria la compilazione della liberatoria da parte del genitore o tutore legale

Art. 11 Il numero di giri sarà pari a 3.

Art. 12 Nel caso in cui una squadra schieri un under 18 o una donna, verrà attribuito un bonus di **1' 30"** secondi a squadra

Art. 13 Nel caso in cui il Venerdì 8 si ci ritroverà la non presenza di 2 rioni, la prova verrà annullata.

TORNEO PALLAVOLO

. Art. 1 Il torneo di Pallavolo è parte della manifestazione detta "Palio dei Rioni". Questi articoli sono da considerarsi come appendice alle modalità di partecipazione del Palio dei Rioni nella sua globalità.

Art. 2 Le partite si svolgeranno presso la Palestra Comunale

Art. 3 Il torneo si svolgerà tra 4 squadre miste, ognuno rappresentante del proprio rione. La partecipazione è libera. Per i minorenni è necessaria la firma della liberatoria da parte di genitore\tutore. E' obbligatoria la presenza in campo di almeno 3 giocatrici. In caso di mancanza di 1 atleta, il rione potrà scendere in campo con 5 giocatori ma con almeno 2 donne. Al di sotto di 5 giocatori la partita non potrà essere giocata e verrà assegnata la vittoria a tavolino con il risultato di 2 set a 0 con i parziali di 17 a 0.

Art. 4 La formula del quadrangolare, come da numero dei rioni, comprenderà nel primo giorno del torneo due partite di semifinale, e nel secondo giorno del torneo, due partite di finale. Gli abbinamenti tra rione verranno effettuati tramite sorteggio effettuato con i referenti dei rioni.

Art. 5 Le partite si svolgeranno al meglio dei 3 set. Il punteggio per aggiudicarsi il set è 17 punti o un punteggio superiore e con due punti di scarto nel caso si arrivasse a 24-24. Per aggiudicarsi il terzo set il punteggio è 10 punti

Art. 6 Per il regolare svolgimento delle partite, si fa riferimento al Regolamento della Federazione Pallavolo, si applica comunque il buon senso su falli di formazione, invasioni, doppie, giri non corretti, accompagnate....

TORNEO DI CARTE SCALA 40

Art. 1 Il torneo di scala 40 fa parte della manifestazione detta "PALIO DEI RIONI". Questi articoli sono da considerarsi come appendice alle modalità di partecipazione del Palio dei Rioni.

Art. 2 Il torneo di Scala 40 é aperto a tutti I cittadini residenti a Mesero, nati fino all'anno 2001 compreso, previa iscrizione presso i referenti dei rispettivi Rioni entro il giorno precedente le gare.

Art. 3 I tornei di carte si svolgeranno presso il Centro Socio Culturale di via Piave.

Art. 4 Ogni rione può schierare fino a 4 giocatori.

Art. 5 Si formeranno per estrazione 4 tavoli dove si incontreranno i quattro rioni con un giocatore a testa. Si arriverà al punteggio di 151. La classifica del tavolo verrà determinata dall'ordine di uscita dei giocatori. Nel caso in cui un rione non avesse sufficienti giocatori per tutti i tavoli, verrà assegnato un punteggio pari a zero per ogni tavolo non coperto. Verranno assegnati 0 punti anche nel caso di abbandono del tavolo durante la partita.

Art. 6 La classifica finale del torneo di Scala 40, verrà definita dalla somma dei punteggi ottenuti su ogni singolo tavolo: 1° classificato 4 punti 2° classificato 3 punti 3° classificato 2 punti 4° classificato 1 punto Tavolo scoperto 0 punti Nel caso in cui due giocatori o più dovessero uscire nella stessa mano con lo stesso punteggio viene considerato pareggio. In caso di parità nella classifica finale verranno conteggiati i punti di tutta la squadra.

Art.7 Il Torneo di carte Scala 40 concorrerà all'attribuzione dei punti per il Palio dei Rioni, in parallelo al Torneo di carte Scopa d'assi.

TORNEO DI CARTE SCOPA D'ASSI

Art. 1 Il torneo scopa d'assi fa parte della manifestazione detta "PALIO DEI RIONI". Questi articoli sono da considerarsi come appendice alle modalità di partecipazione del Palio dei Rioni.

Art. 2 Il torneo di Scopa d'Assi é aperto a tutti I cittadini residenti a Mesero, nati fino all'anno 2001 compreso, previa iscrizione presso i referenti dei rispettivi Rioni entro il giorno precedente le gare.

Art. 3 I tornei di carte si svolgeranno presso il Centro Socio Culturale di via Piave.

Art. 4 Ogni rione deve schierare per la fase finale una coppia.

Art. 5 Il torneo si svolgerà seguendo le regole del girone all'italiana. La singola partita sarà vinta dalla coppia che per prima raggiunge il punteggio di 21.

Art. 6 Al fine di definire la classifica finale, verranno conteggiate le partite vinte. In caso di parità, verranno sommati i punti accumulati nelle partite perse.

Art.7 Nel caso di abbandono anche di un solo giocatore della coppia, il rione verrà classificato all'ultimo posto con 1 punto, gli altri guadagneranno una posizione.

Art.8 Il Torneo di carte scopa d'assi concorrerà all'attribuzione dei punti per il Palio dei Rioni, in parallelo al Torneo di carte Scala 40.

JUNIOR COLOR RUN

Art. 1 La Junior Color Run è parte della manifestazione detta "Palio dei Rioni". Questi articoli sono da considerarsi come appendice delle modalità di partecipazione del Palio dei Rioni nella sua globalità.

Art. 2 La partecipazione è aperta a tutti gli alunni della scuola materna, scuola primaria e scuola secondaria di primo grado.

Art. 3 Chi volesse contribuire alla classifica può iscriversi come servizio d'ordine. Tutti quelli iscritti con questa qualifica verranno distribuiti lungo il percorso per presidiare gli incroci e verranno conteggiati per la classifica.

Art. 4 Le iscrizioni verranno gestite direttamente dal Comitato Genitori Mesero che si occuperà dell'intera organizzazione della prova. È possibile iscriversi alla prova fino a 30 minuti prima della partenza ufficiale.

Art. 5 Visto l'utilizzo di polveri coloranti, per l'identificazione dell'appartenenza al rione varrà quanto dichiarato sul modulo di iscrizione.

Art. 6 Il rione che avrà più iscritti in percentuale rispetto ai possibili partecipanti vincerà la prova. La conta verrà fatta sulla base dei moduli di iscrizione compilati in toto e consegnati entro il termine ultimo dell'iscrizione. Il controllo verrà fatto dal Comitato Genitori Mesero/Comitato Organizzatore Palio Mesero 2018 (da verificare con Ufficio anagrafe MESERO)

Art. 7 Un ragazzo si intende iscritto anche per il conteggio per il PALIO quando ha compilato il modulo in tutte le sue parti, soprattutto il nome e cognome e via di residenza e ha ritirato il kit per la corsa. Il comitato organizzatore si riserva di annullare voti, utili per la classifica finale se delle schede sono illeggibili o non compilate.

TORNEO DI TIRO ALLA FUNE

Il Tiro alla fune si svolgerà sul campo di calcio a 7 dell'oratorio San Giovanni Bosco Mesero.

Art. 1 Il torneo di Tiro alla Fune fa parte della manifestazione detta "PALIO DEI RIONI". Questi articoli sono da considerarsi come appendice alle modalità di partecipazione del Palio dei Rioni.

Art. 2 L'età minima per prendere parte al torneo di Tiro alla Fune è fissata in 16 anni compiuti.

Art. 3 Ogni squadra di tiratori è composta da 4 membri i quali non dovranno superare i 360 Kg di peso totale. Ogni squadra può disporre di massimo 4 riserve che potranno essere utilizzate per sostituire uno qualsiasi dei tiratori della squadra sia per ragioni tattiche che per infortunio. E' obbligatoria la presenza in campo di 1 tiratrice.

Art.4 Nel caso una squadra non riesca a schierare il numero di tiratori richiesto dal regolamento, sarà facoltà del referente decidere se giocare comunque o abbandonare. In ogni caso la somma dei pesi dei tiratori dovrà essere proporzionale al numero degli stessi (media 90 kg a persona). In caso di mancanza della tiratrice, il rione potrà scendere in campo con 3 giocatori ma il tetto massimo dei Kg non dovrà superare i 270 KG. Nel caso di abbandono, il rione verrà classificato all'ultimo posto con 1 punto, gli altri guadagneranno una posizione.

Art. 5 La corda di gara deve avere dei nastri di marcatura. I nastri saranno posti 1 al centro della corda, 2 a quattro metri dal centro su entrambi i lati, 2 a cinque metri dal centro su entrambi i lati.

Art. 6 All'inizio della gara il primo tiratore afferrerà la corda il più vicino possibile alla marcatura dei 5 metri, la corda non potrà essere passata attraverso nessuna parte del corpo. Ogni giocatore deve tenere la corda con entrambi le mani con le palme rivolte 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.

Art. 7 Durante la gara non è ammesso compiere queste infrazioni: – sedersi – toccare il terreno con parti del corpo all'infuori dei piedi – utilizzo di prese diverse da quelle ammesse – arrotolare la corda alle mani – predisporre tacche sul terreno di gara prima che sia dato il comando di partenza Una squadra si deve considerare squalificata quando riceve 2 avvisi di infrazione nel corso di una stessa tirata. E' infrazione anche se un tiratore offende La corda non deve essere lasciata improvvisamente da tutta la squadra durante la tirata al fine di evitare infortuni agli avversari.

Art. 8 Il torneo si baserà sulle regole del Girone all'italiana. il singolo scontro verrà deciso da una singola tirata. Vince la tirata la squadra che avrà tirato per prima la marcatura dei 4 metri oltre la linea di centro segnata sul terreno oppure per squalifica della squadra avversaria. Nel caso non si verificasse nessuna delle suddette condizioni, la vittoria verrà attribuita alla squadra che allo scadere del 3° minuto avrà tirato la marcatura dei 4 metri più vicina alla linea di centrocampo.

Art. 9 La classifica finale, verrà determinata dalla somma degli scontri vinti. In caso di parità valgono gli scontri diretti, in caso di ulteriore parità si terrà conto del minor tempo impiegato per vincere lo scontro diretto.

Art. 10 A termine del TIRO ALLA FUNE (o in alternanza), verrà effettuata la gara di **TIRO ALLA FUNE JUNIOR**.

Art. 11 Il regolamento sarà il medesimo dei "grandi" solamente che i 4 di ogni rione non avranno nè limite di peso nè limite di sesso ma l'età deve essere quella nella fascia della JUNIOR COLOR RUN.

Art. 12 A termine del TIRO ALLA FUNE JUNIOR verranno assegnati punteggi uguali alla prova TIRO ALLA FUNE e la somma delle 2 prove realizzerà la classifica finale della prova TIRO ALLA FUNE.

Art. 13 Nel caso in cui 2 rioni non avessero abbastanza ragazzi per tirare, la prova verrà dichiarata nulla.

CORSA DELLE BOTTI

Art. 1 La corsa delle botti è parte della manifestazione detta "Palio dei Rioni". Questi articoli sono da considerarsi come appendice alle modalità di partecipazione del Palio dei Rioni nella sua globalità.

Art. 2 Le squadre sono formate da massimo 4 concorrenti. I referenti dei rioni dovranno comunicare alla giuria i nomi dei partecipanti prima della partenza. Se un rione intende far partecipare una ragazza, avrà un bonus di 30 secondi a squadra.

Art.3 Nel caso un rione non riuscisse a formare la squadra, sarà facoltà del referente decidere se partecipare comunque o abbandonare. Nel caso di abbandono , il rione verrà classificato all'ultimo posto con 1 punto, gli altri guadagneranno una posizione.

Art. 4 Ogni squadra effettuerà singolarmente "la corsa a cronometro" con la botte secondo il percorso stabilito; l'ordine di partenza delle squadre verrà assegnato tramite sorteggio.

Art. 5 La classifica della prova verrà stilata in base al tempo impiegato per completare il percorso stabilito.

Art. 6 Essendo la Corsa delle Botti una prova speciale, il punteggio assegnato sarà il seguente: 1° classificata 6 punti 2° classificata 4 punti 3° classificata 2 punti 4° classificata 1 punto

GIOCHI IN ORATORIO

Art. 1 Il gioco in oratorio è parte della manifestazione detta "Palio dei Rioni". Questi articoli sono da considerarsi come appendice delle modalità di partecipazione del Palio dei Rioni nella sua globalità.

Art. 2 La partecipazione è aperta a tutti i ragazzi iscritti all'oratorio feriale.

Art. 3 Le iscrizioni/i giochi verranno gestite direttamente dagli Animatori dell'Oratorio Feriale.

Art.4 A fine giochi, gli Animatori dell'Oratorio Feriale, comunicheranno al Comitato Organizzatore, la classifica parziale di ogni gioco. Il Comitato Organizzatore, stilerà la classifica finale.

Art 5 In caso in cui gli animatori non riuscissero a organizzare i giochi, la specialità verrà esclusa dal PALIO.

CROSSFIT

Art. 1 Il gioco in oratorio è parte della manifestazione detta "Palio dei Rioni". Questi articoli sono da considerarsi come appendice delle modalità di partecipazione del Palio dei Rioni nella sua globalità.

Art. 2 La partecipazione è aperta a tutti i ragazzi con età maggiore ai 18 anni.

Art. 3 Ogni squadra effettuerà la prova in parallelo con un'altra squadra l'ordine di partenza delle squadre verrà assegnato tramite sorteggio.

Art. 5 La classifica della prova verrà stilata in base al tempo impiegato per completare il percorso stabilito.

Art. 7 Ogni squadra è composta da 1 partecipante.

TORNEO DI CALCIO BALILLA

Art. 1 Il torneo di calcio Balilla fa parte della manifestazione detta "PALIO DEI RIONI". Questi articoli sono da considerarsi come appendice alle modalità di partecipazione del Palio dei Rioni.

Art. 2 Il Torneo di Calcio Balilla si svolgerà presso l'Oratorio San Giovanni Bosco

Art. 3 Ogni rione può schierare fino a 2 squadre.

Art.4 Si formeranno per estrazione 2 gironi dove si incontreranno i quattro rioni con una squadra a testa (girone all'Italiana). Nel caso in cui un rione non avesse sufficienti giocatori per tutti i gironi, verrà assegnato un punteggio pari a zero per ogni girone non coperto. Verranno assegnati 0 punti anche nel caso di abbandono del girone durante la partita.

Art. 5 La classifica finale del torneo, verrà definita dalla somma dei punteggi ottenuti su ogni singolo girone: 1° classificato 4 punti 2° classificato 3 punti 3° classificato 2 punti 4° classificato 1 punto Tavolo scoperto 0 punti

Art. 6 Le regole del Torneo di calcio Balilla saranno le stesse utilizzate in precedenza in altri tornei realizzati a Mesero:

Art 7. Ogni incontro avverrà al meglio dei tre partite. Vince la partita la coppia che realizza per prima 10 goal, con uno scarto di almeno 1 goal sull'avversaria.

Vengono assegnati:

- 3 punti se la squadra vince 2 a 0. (sul 2 a 0 non viene disputato il terzo set)
- 2 punti alla squadra vincente e 1 punto alla squadra perdente se il risultato è 2 a 1.

Regole generali:

- La palla viene immessa in gioco tirandola manualmente contro la sponda opposta nello spazio che divide le due linee di centrocampo.
- Si sorteggia quale squadra immette per prima in gioco la palla. Successivamente, la squadra che ha subito l'ultimo goal immette in gioco la palla.
- Nel caso uscisse dal calcio balilla o si fermasse in una zona del campo non raggiungibile con gli omini anche nell'area interna la pallina tornerà a chi ha subito l'ultimo goal.
- Se le due squadre sono in disaccordo sul posizionamento, viene estratta quale squadra sceglie le manopole da utilizzare, ogni set i giocatori si invertono cambiando le manopole.
- A gioco iniziato sono considerate azioni di disturbo: parole, grida, esclamazioni e qualsiasi movimento atto a distrarre l'azione avversaria. L'arbitro e/o il giudice di gara può squalificare da una partita o intera competizione uno o più giocatori in seguito a comportamenti antisportivi e/o provocatori ai fini del regolare svolgimento del gioco.
- Il goal che entra ed esce dalla porta è considerato valido.
- E' possibile durante una partita cambiare le posizioni di partenza.
- Se la pallina esce dal calcetto alle spalle del portiere si effettua il calcio d'angolo come nel normale calcio a 11.

Non sono consentiti:

- il gancio o il passaggio della palla tra un omino e l'altro;
- trascinare la palla con l'omino prima del tiro o del passaggio;
- far girare la stecca più di 360°;
- far "rullare"o lasciare in movimento la stecca anche involontariamente, tirando o marcando.

Tutte le infrazioni di gioco saranno punite fermando la partita passando la pallina all'avversario che effettuerà la nuova rimessa dal centro.

PING PONG

Art. 1 Il torneo di PING PONG fa parte della manifestazione detta "PALIO DEI RIONI". Questi articoli sono da considerarsi come appendice alle modalità di partecipazione del Palio dei Rioni.

Art. 2 Il torneo di PING PONG é aperto a tutti I cittadini residenti a Mesero, previa iscrizione presso i referenti dei rispettivi Rioni entro il giorno precedente le gare.

Art. 3 Il Torneo di PING PONG si svolgerà presso l'Oratorio San Giovanni Bosco

Art. 4 Ogni rione può schierare solamente 1 giocatore.

Art. 5 Si incontreranno i quattro rioni con una fase sedi semifinale e poi una fase di finale.

Art 6. Ogni incontro avverrà al meglio dei tre set. Vince il set chi realizza per prima 21 punti, con uno scarto di almeno 2 punti sull'avversario (21-19; 22-20).

All'inizio di un incontro si sorteggia chi batterà il primo servizio. Chi inizia a battere effettua 5 servizi consecutivi poi toccherà all'avversario, la sequenza di cinque battute si alterna sino alla fine della partita. In caso di parità sul punteggio di 20-20 punti la sequenza delle battute è limitata ad un solo servizio a testa. Durante la battuta se la pallina tocca la rete bisogna ripetere la battuta, se questo gesto viene ripetuto il punto viene assegnato all'avversario.

PING PONG 2 vs 2

Art. 1 Il torneo di PING PONG 2 vs 2 fa parte della manifestazione detta "PALIO DEI RIONI". Questi articoli sono da considerarsi come appendice alle modalità di partecipazione del Palio dei Rioni.

Art. 2 Il torneo di PING PONG 2 vs 2 é aperto a tutti I cittadini residenti a Mesero, previa iscrizione presso i referenti dei rispettivi Rioni entro il giorno precedente le gare.

Art. 3 Il Torneo di PING PONG 2 vs 2 si svolgerà presso l'Oratorio San Giovanni Bosco

Art. 4 Ogni rione può schierare solamente 1 squadra.

Art. 5 Si incontreranno i quattro rioni con una fase sedi semifinale e poi una fase di finale.

Le regole sono le stesse del PING PONG singolo, le uniche aggiunte sono:

- Ogni squadra dovrà colpire la pallina 1 volta a testa per ogni giocatore per ogni giocata;
- La battuta dovrà essere fatta nel lato opposto alla posizione di tiro.

Qualsiasi altra decisione non specificata nel regolamento verrà presa dall'organizzatore dell'evento.

Il Torneo di PING PONG e PING PONG 2 vs 2 concorreranno all'attribuzione dei punti per il Palio dei Rioni in parallelo.

SORTEGGI

PALLAVOLO SEMIFINALI:

ore 9.00 1) **CANAL GROSS** - **LAVANDERA**

a seguire 2) **CASSIN** - **SCIAVATIT**

CALCIO A 7 SEMIFINALI:

CAMPO 1) **CASSIN** - **SCIAVATIT**

CAMPO 2) **CANAL GROSS** - **LAVANDERA**

PING PONG SINGOLO SEMIFINALI:

ore 20.45 1) **CASSIN** - **CANAL GROSS**

a seguire 2) **SCIAVATIT** - **LAVANDERA**

PING PONG DOPPIO SEMIFINALI:

dopo semifinale 2 singolo 1) **SCIAVATIT** - **CANAL GROSS**

a seguire 2) **CASSIN** - **LAVANDERA**

CROSSFIT:

ore 16.00 1) **CANAL GROSS** - **LAVANDERA**

a seguire 2) **CASSIN** - **SCIAVATIT**

BASKET:

- 1) **CASSIN** - **SCIAVATIT**
- 2) **CANAL GROSS** - **LAVANDERA**
- 3) **CANAL GROSS** - **SCIAVATIT**
- 4) **CASSIN** - **LAVANDERA**
- 5) **CASSIN** - **CANAL GROSS**
- 6) **SCIAVATIT** - **LAVANDERA**

CALCETTO BALILLA:

- 1) **CANAL GROSS** - **SCIAVATIT**
- 2) **CASSIN** - **LAVANDERA**
- 3) **CASSIN** - **CANAL GROSS**
- 4) **SCIAVATIT** - **LAVANDERA**
- 5) **CASSIN** - **SCIAVATIT**
- 6) **CANAL GROSS** - **LAVANDERA**

BOCCE:

- 1) **CASSIN** - **SCIAVATIT**
- 2) **CANAL GROSS** - **LAVANDERA**
- 3) **CANAL GROSS** - **SCIAVATIT**
- 4) **CASSIN** - **LAVANDERA**
- 5) **SCIAVATIT** - **LAVANDERA**
- 6) **CASSIN** - **CANAL GROSS**

SCOPA:

- 1) **CASSIN** - **LAVANDERA**
- 2) **CANAL GROSS** - **SCIAVATIT**
- 3) **CASSIN** - **CANAL GROSS**
- 4) **SCIAVATIT** - **LAVANDERA**
- 5) **CASSIN** - **SCIAVATIT**
- 6) **CANAL GROSS** - **LAVANDERA**

FUNE:

- 1) **CANAL GROSS** - **SCIAVATIT**
- 2) **CASSIN** - **LAVANDERA**
- 3) **CASSIN** - **CANAL GROSS**
- 4) **SCIAVATIT** - **LAVANDERA**
- 5) **CASSIN** - **SCIAVATIT**
- 6) **CANAL GROSS** - **LAVANDERA**