

Palio dei quattro cantoni

22/24 MAGGIO 2009
quattordicesima edizione

LE GARE

- ***CALCETTO***
- ***PALLAVOLO***
- ***TIRO ALLA FUNE***
- ***FRECCETTE***
- ***STAFFETTA***
- ***CORSA DEI MILLEPIEDI***
- ***IL PUNGIGLIONE***
- ***BASKET 3C3***
- ***CAPITAN DADO***
- ***FLEBO IN CORSA***

CALCETTO

Dimensioni

Gare Palio	Dimensioni	
Lunghezza	m. 38	
Larghezza	m. 18,40	

Partecipano 5 giocatori per squadra.

La durata è di 20 minuti per tempo; l'intervallo è di 10 minuti (facoltativi).

I cambi dei giocatori sono volanti.

Il portiere può scambiare il proprio ruolo con un altro giocatore (lo scambio dovrà avvenire solo durante l'interruzione del giuoco); la rimessa del portiere dev'essere fatta all'interno della propria metà campo.

La rete non può essere segnata direttamente dal calcio d'inizio.

Quando il pallone esce dal campo di gioco la rimessa va effettuata solo con i piedi.

In caso di parità lo spareggio verrà effettuato con due tempi supplementari di 5 minuti ciascuno, in caso di ulteriore parità si effettueranno 5 rigori, se permane tale condizione si effettueranno rigori ad eliminazione diretta.

Falli cumulativi : Dopo i primi 5 falli commessi per tempo ,ad ogni ulteriore fallo la squadra sarà punita con l'assegnazione alla squadra avversaria di un tiro libero indipendentemente dal tipo di fallo commesso. Il Punto del tiro Libero è a distanza di 12 metri dal centro di ciascuna linea di porta.

Punto del calcio di rigore 6 m.

Si giocherà con Palloni a Rimbalzo controllato.

PALLAVOLO

Ogni squadra è composta di 6 giocatori che cercano di mandare la palla oltre la rete fino a toccare il terreno nel campo della squadra avversaria. Chi vi riesce vince 1 punto .

Un set viene vinto quando si raggiungono i 25 punti con un vantaggio di almeno 2 punti.

Se si è in parità sul 24-24 la partita continua finchè una delle due squadre non ha un vantaggio di 2 punti. Nell'ultimo set il punteggio sarà di 15 punti. Una partita viene vinta conquistando 2 set su 3.

Quando una squadra vince il servizio, i giocatori ruotano di una posizione in senso orario.

Ogni squadra può toccare la palla un massimo di 3 volte, oltre al muro, prima di rimandarla nel campo della squadra avversaria. Una volta che un giocatore ha toccato la palla, non la può più toccare finchè non è stata toccata da un altro giocatore delle due squadre.

La palla può toccare qualsiasi parte del corpo e deve essere colpita, non trattenuta né gettata.

Ogni squadra può fare un massimo di 6 sostituzioni per set.

L'ampiezza del campo è di 9 x 9 m ; dalla linea centrale alla linea di attacco ci sono 3 m.

TIRO ALLA FUNE

A questa specialità possono partecipare fino a 5 concorrenti, ogni squadra schiererà 4 giocatori Per ogni tiro, si potrà cambiare quartetto . Se si infortunano 2 o più giocatori per squadra, questa continuerà con i giocatori rimasti.

Si gioca su 3 tiri e la squadra vincitrice sarà quella che avrà ottenuto 2 vittorie su 3.

Non si può legare la fune attorno al corpo o alla mano.

La corda al momento del via dev'essere allentata; l'inizio della gara avviene quando il giudice, che tiene la corda, fischia.

In caso di 2 strappi anticipati la squadra sarà penalizzata con la perdita del tiro.

Non è consentito l'uso di scarpe da calcio.

Si possono usare scarpe da ginnastica o scarponi, non chiodati, e i guanti.

STAFFETTA

Partecipano 5 concorrenti per squadra di cui 3 uomini e 2 donne.

Il percorso avrà luogo lungo tutto il perimetro del campo da calcio e lo scambio del testimone avverrà ad ogni metà campo. (Spazio di passaggio del testimone 10 m. se non rispettato ci sarà la retrocessione all'ultimo posto)

Vincerà la squadra che per prima arriverà al traguardo.

(La partenza sarà effettuata da fondo campo.) . Non sono ammesse scarpe da calcio.

GIOCO DEL PUNGIGLIONE

Partecipano 2 giocatori per squadra , dal 1994 -1995- 1996-1997 (12-15 anni)

Un giocatore è bendato, l'altro lo accompagna, deve bucare saltando 5 palloncini con un pungiglione sulla testa nel tempo massimo di 4 minuti. Vince chi scoppia più palloncini nel tempo massimo.

(altezza corda dal suolo m.2.65).

FLEBO IN CORSA

Partecipano 4 giocatori over 18 anni.(nati fino al 1991)

Alla partenza due portantini trasportano il malato sulla barella attraversando un percorso ad ostacoli per arrivare al Pronto Soccorso. L'infermiera che si trova lì rifarà il percorso al contrario fermandosi a riempire con la siringa la flebo (½ litro) ritorna indietro dal malato lungo lo stesso percorso. Farà un buco sulla flebo, e il malato dovrà bere tutta.

Finito di bere, il malato dovrà prendere la lettera, fare sempre lo stesso percorso il gioco finisce al passaggio del cancello.

Vince chi impiega meno tempo.

CORSA DEI MILLEPIEDI

Partecipano 4 giocatori per squadra , dal 1998 -1999 – 2000 – 2001

Si dovrà fare un percorso (30 metri andata e ritorno) con i piedi legati gli uni agli altri. A metà percorso i giocatori lanceranno uno alla volta 3 bombe d'acqua sui capitani avversari. Vince chi impiega minor tempo.

FRECCETTE

Partecipano 4 giocatori per squadra,

2 giocatori over 50 (fino al 1959) - 2 giocatori under 15 (dal 1994)

Ogni coppia è formata da un adulto e un ragazzo, avrà a disposizione 3 tiri ciascuno in 4 manche.

Ad ogni manche si sommeranno i tiri ottenuti.

Qualsiasi freccetta che cade o rimbalza non può essere rilanciata, il tiro sarà valido se la punta penetra nel bersaglio rimanendo conficcata.

Calcolo punteggio : il bersaglio è diviso a spicchi, ogni spicchio ha un valore.

Se la freccetta penetra nel cerchio colorato (rosso - verde) i punti vengono calcolati così:

- 1° cerchio interno vale doppio
- 2° cerchio interno vale triplo
- 3° cerchio interno vale 25 punti
- il centro del bersaglio vale 50 punti

Vince la squadra con il punteggio più alto.

CAPITAN DADO

Giocano solo i capitani con la partecipazione del pubblico.

Ogni capitano lancerà il dado a turno e in base al numero ottenuto verrà aperta una busta con un tot di oggetti che dovrà recuperare in un tempo massimo di 2 minuti.

Vince chi ne trova di più.

BASKET 3c3

Giocatori: Le squadre sono composte da un massimo di 6 giocatori (3 in campo + 3 riserve adulti)
Sono ammesse anche squadre miste con casacche numerate fornite dall'associazione (non sono ammesse proprie divise).

Regolamento: Sono ammesse anche squadre miste.

Il regolamento è quello vigente per il 3c3 con le modifiche descritte in seguito.

Le gare dei gironi eliminatori avranno durata di 12 minuti di cui i primi 9 di tempo reale e i 3 finali di tempo effettivo. Durante i minuti in tempo reale il cronometro si fermerà solo in caso di tiro libero, minuto di sospensione e comunque a discrezione dell'arbitro.

In caso di parità alla fine del tempo regolamentare sarà disputato 1 minuto supplementare di tempo effettivo. In caso di nuova parità si inizierà con palla contesa una nuova frazione di gioco durante la quale la prima squadra che realizzerà 2 punti avrà la vittoria. I 2 punti potranno anche essere eseguiti con la realizzazione di 2 tiri liberi, anche non consecutivi.

La squadra in possesso di palla ha 20 secondi reali o 15 effettivi per eseguire un tiro a canestro, altrimenti perderà il possesso a favore della squadra avversaria.

Il fallo su tiro sarà sanzionato con 2 tiri liberi.

Al compimento del 4° fallo di squadra ciascun fallo, anche non su azione di tiro, verrà sanzionato con 1 tiro libero + 1.

Al compimento del 6° fallo personale il giocatore sarà eliminato dalla partita.

Resta prerogativa dell'organizzazione allontanare definitivamente uno o più giocatori dal torneo, per eventuali comportamenti antisportivi.

Non è contemplato il tiro da 3 punti.

Ciascuna squadra potrà chiamare due minuti di sospensione nel corso della gara. La richiesta al tavolo dovrà essere formulata dal capitano della squadra.

L'organizzazione si riserva di modificare o integrare il presente regolamento, dandone tempestiva comunicazione alle squadre, anche nel corso del torneo, a fronte di mancanze evidenti o situazioni particolari che dovessero verificarsi. L'organizzazione inoltre declina ogni responsabilità per danni a cose o persone che dovessero verificarsi nel corso del torneo.

REGOLAMENTO

- Il capitano di ogni squadra raccoglierà le adesioni dei partecipanti, la quota di iscrizione per ogni concorrente è € 3, esclusi i bambini.
- Le gare di calcetto , pallavolo, basket si effettueranno con scontri diretti a sorteggio.
- I giocatori dovranno indossare possibilmente una maglietta bianca.
- Le gare di Basket saranno disputate venerdì sera a partire dalle ore 20:30 presso il campo da Basket parrocchiale.
- Le gare di eliminazione di calcetto e pallavolo saranno disputate domenica mattina a partire dalle ore 9.00.
- I giochi e la finalissima di calcetto e pallavolo saranno disputate nel pomeriggio.
- Le gare di basket e pallavolo in caso di maltempo saranno effettuate presso la palestra di Borbiago. Sarà a discrezione dei giudici far svolgere gli altri giochi in caso di maltempo.
- Per ogni gara la graduatoria sarà determinata dal seguente punteggio:

1° classificato punti	4
2° classificato punti	3
3° classificato punti	2
4° classificato punti	1

Le squadre hanno la possibilità di giocare il **jolly** che raddoppierà il punteggio raggiunto in quel gioco, il jolly potrà essere usato in ogni gioco prima della staffetta finale.

- Saranno premiati i vincitori alla fine di ogni gara e la squadra che avrà ottenuto il miglior punteggio riceverà il “ PALIO DEI QUATTRO CANTONI”
- Al termine di ogni gara si raccomanda di consegnare i pettorali.
- In caso di parità di due “cantoni” alla fine di tutte le gare, sarà fatto uno spareggio con domande di cultura generale.
- Le decisioni degli arbitri saranno insindacabili e irrevocabili.
- Gli organizzatori avranno cura della buona riuscita della manifestazione pur declinando ogni responsabilità per eventuali danni subiti a persone e cose o arrecati durante la manifestazione.

SI RACCOMANDA LA MASSIMA PUNTUALITÀ’

BUON DIVERTIMENTO