

PALIO 2019 "CAMMINGIOCANDO è più bello insieme"
REGOLAMENTO, MODALITA' DI SVOLGIMENTO, ORARI E PUNTEGGI DELLE PROVE

Ogni tipo di richiesta o dubbio va posto al direttore del Palio, a voce e a tempo debito. Ogni decisione della giuria e il risultato di ogni gioco va preso sportivamente e serenamente. Ad ogni prova si partecipa con il giusto equilibrio tra agonismo, volontà di vincere, rispetto degli altri, correttezza e divertimento.

SABATO 19 OTTOBRE dalle ore 20

SFILATA DELLE ZONE E ARRIVO IN PIAZZA DELLA CHIESA

L'ENTUSIASMO A 1000 in piazza

Ogni zona in ordine di estrazione (*tranne i vincitori del 2018 che svolgono la prova per ultimi portando il palio*) avrà il tempo di un minuto per mostrare l'entusiasmo dei propri componenti attraverso esclusivamente la voce e il rumore dei campanacci o campanelli o fischietti. Il rumore verrà misurato da apposito dispositivo posto di fronte al gruppo. Verrà individuato dalla giuria il picco massimo di rumore misurato durante la prova. Non sono validi rumori creati con mezzi a motore o ad aria compressa. Ogni rumore diverso da quelli indicati causerà una penalità di 10 decibel dal picco misurato.

PUNTEGGI: Vengono assegnati 5 punti ai vincitori e il resto dei punti a scalare di uno.

BATTAGLIA NAVALE VIVENTE

Ogni zona produrrà su un foglio la collocazione delle proprie navi dentro uno schema quadrato con le righe contrassegnate da lettere dalla A alla L e colonne contrassegnate da numeri da 1 a 10. collocherà poi le stesse navi (composte dal numero di persone corrispondente) in piazza dentro il proprio spazio calcolando la collocazione dentro il quadrato assegnato.

Fa comunque fede la collocazione indicata nel foglio presentato.

Le navi da collocare sono le seguenti: 1 nave da 4, 2 navi da 3, 3 navi da 2, 4 navi da 1. Le navi non potranno essere collocate confinando fra loro.

Ogni squadra avrà tre portavoce che potranno consultarsi durante il proprio turno.

Le squadre saranno collocate secondo questo ordine: AZZURRI, BLU, ROSSI, VERDI, GIALLO BIANCHI.

Il primo tiro spetta agli AZZURRI. Per sganciare il colpo la squadra dovrà prima rispondere ad una domanda che gli verrà posta dalla squadra da colpire, scelta da un elenco di domande consegnate dall'organizzazione ad ogni squadra.

In caso di risposta esatta e di nave colpita il turno rimarrà nelle mani della squadra in gioco che potrà scegliere verso chi indirizzare il colpo

Il gioco durerà 40 colpi totali e non più di trenta minuti.

Ad errore corrisponde cambio di turno in favore della squadra che era bersaglio dell'attacco che a sua volta sceglierà il proprio obiettivo.

Vince la squadra che al termine dei 40 colpi o dei trenta minuti avrà conservato più navi o più parti di nave.

In caso di parità si conteranno i colpi ricevuti ed effettuati

PUNTEGGI: Vengono assegnati 5 punti ai vincitori e il resto dei punti a scalare di uno.

RADUNO A SORPRESA:

Il regolamento verrà spiegato al momento dell'attuazione del gioco in quanto l'abilità starà nel gestire al meglio il tempo a disposizione secondo l'impegno richiesto dal gioco. E' consigliabile ad ogni zona far partecipare più persone possibili alla serata.

PUNTEGGI: Vengono assegnati 10 punti ai vincitori e il resto dei punti a scalare di due.

MERCOLEDÌ 23 OTTOBRE ore 20

TORNEO BASKET PER 15 – 16ENNI in su

REGOLE GENERALI

Ogni contrada può portare massimo 5 giocatori, nati entro il 31 dicembre 2004, per la sua squadra; si disporranno in campo tre giocatori per squadra.

Le squadre partecipanti sono divise in un girone unico da 5 squadre.

Le prime due squadre del girone giocheranno la finalissima per il primo e secondo posto.

Le partite durano 10 minuti (il tempo non è effettivo, per cui il cronometro, salvo casi eccezionali, non verrà stoppato).

Vince la squadra che al termine del decimo minuto è in vantaggio. In caso di parità al termine dei tempi regolamentari vince la squadra che per prima realizza un punto. La finale si svolge come una partita di girone, ma dura 15 minuti.

Ogni incontro si svolge in metà campo e con un unico canestro.

Per il resto si fa riferimento alle regole del gioco del basket

PUNTEGGI: Vengono assegnati 10 punti ai vincitori e il resto dei punti a scalare di due

MERCOLEDÌ 23 OTTOBRE ritrovo oratorio ore 14.30

TORNEI DI CALCIO E DI PALLAVOLO (dalla IV elem. in su)

dalle ore 15.00 al campo sportivo "Matin" Tiolo

Le partite per tutti e due i giochi si svolgeranno in simultanea in un tempo di 7 minuti.

Ogni squadra è composta da:

Calcio: se una squadra non riesca a raggiungere il numero necessario si giocherà:

a **5:** sempre 1 ragazzo elementari, 1 femmina (elementari/medie) 3 medie;

a **7:** sempre 2 ragazzi elementari, 1 femmina (elementari/medie) 4 medie.

Pallavolo: 6 ragazzi più riserve con un maschio sempre in campo.

I tornei si svolgeranno secondo la formula del girone all'italiana, con incontri di sola andata (3 punti vincitore- 1 pareggio – 0 sconfitta) senza finale. In caso di pari punti si decide ai rigori per il calcio e con un tie-break per la pallavolo.

Alle ore 14.30 i ragazzi potranno salire accompagnati dagli animatori dall'Oratorio a Tiolo

PUNTEGGI: 10 punti ai vincitori e il resto a scalare di due (per ognuno dei due tornei).

GIOVEDÌ 24 OTTOBRE ore 20

Ritrovo al bar CASTAGNA(scala 40) e bar INFERNO (sceba) alle ore 20.00

- **TORNEO DI SCEBA:**

Ogni zona presenta una coppia (comunicandoli all'organizzazione entro il giorno precedente). Le coppie si incontreranno in scontri ai 1200 punti con la formula del girone all'italiana con incontri di sola andata. In caso di superamento contemporaneo dei 1200 punti si assegna la vittoria alla coppia che ha ottenuto il punteggio totale più alto alla fine della mano conclusiva. Le regole del gioco sono quelle della federazione nazionale e saranno chiarite a inizio torneo.

PUNTEGGI: Vengono assegnati 10 punti ai vincitori e il resto dei punti a scalare di due.

- **TORNEO DI SCALA 40,**

Ogni zona deve presentare due giocatori. Si svolgono contemporaneamente su due diversi tavoli due partite a 5 giocatori con punteggio di eliminazione al 501.

PUNTEGGI: Vengono assegnati 5 punti al tavolo 1 e 5 punti al tavolo 2 e il resto dei punti a scalare di 1.

PUNTEGGIO FINALE: Vengono assegnati 10 punti ai vincitori e il resto dei punti a scalare di due.

VENERDI' 25 OTTOBRE ore 20

TORNEO CALCIO E PALLAVOLO ADULTI

Ogni zona iscrive una SQUADRA DI CALCIO composta da 7 iscritti (2 fra 14/24 anni, 2 fra 25/39 anni, 2 oltre 40 anni, più un portiere). In campo **SEMPRE 4 GIOCATORI** (un rappresentante per ogni fascia di età e il portiere DI QUALSIASI FASCIA DI ETÀ)

Le squadre si affrontano a partire dalle 20.15 in partite da 10 minuti a tempo unico e al termine, dopo 2 minuti, inizia una partita successiva. Al termine degli incontri nel sistema di girone all'italiana si determina la quinta classificata, mentre le prime 4 si sfidano in incontri di semifinale (1 contro 4, 2 contro 3) le vincenti delle semifinali si scontrano in finalissima per primo e secondo posto, le perdenti in finalina per terzo e quarto posto

Per IL TORNEO DI PALLAVOLO le squadre sono composte da 2 fra 14/24 anni, 2 fra 25/39 anni, 2 oltre 40 anni, un rappresentante per ogni fascia deve essere sempre in campo.

La formula del torneo è identica al calcio. Le partite si giocano in tempi di 10 minuti a meno che una delle due squadre ottenga il punteggio di 25 entro il tempo indicato.

PUNTEGGI: Vengono assegnati 5 punti ai vincitori e il resto dei punti a scalare di uno (per ognuno dei due tornei)

SABATO 26 OTTOBRE

ritrovo ore 14.00

- **CRONOSCALATA (aperta ai non grosini)**

Ogni zona dovrà iscrivere più componenti possibile con nome cognome e anno di nascita oltre la terza media che dovranno concorrere a cronometro percorrendo il tratto fra Bui de Via Valorsa di Grosio e piazza della Chiesa di Ravedo, secondo il percorso che verrà indicato.

I ciclisti potranno utilizzare bici da corsa o MTB, esclusi i mezzi a pedalata assistita.

I concorrenti partiranno ogni 30 secondi (se al via non ci sarà il corridore il tempo partirà ugualmente) secondo l'ordine numerico di partenza che verrà assegnato. Iscrizioni entro VENERDÌ

25 ottobre. Vince chi realizza il miglior tempo.

5 punti al primo classificato

4 al migliore in classifica appartenente a zona diversa del vincitore

3 punti al migliore in classifica appartenente a zona diversa del vincitore e del secondo
2 punti al migliore in classifica appartenente a zona diversa del vincitore, del secondo e del terzo,
1 punto al migliore in classifica appartenente alla zona a cui non sono ancora stati assegnati i punti

La classifica vale sia per la categoria femminile che maschile assoluti e per la classifica adulti oltre il 2001 e fino al 1970, sia per la categoria prima del 2001 sia oltre il 1970

Vale la classifica redatta secondo i tempi registrati dai cronometristi della federazione.

E' necessario ??? di iscrizione per le spese di cronometraggio. Ad ogni partecipante verrà donato un biglietto della lotteria del Palio.

PUNTEGGI: 10 punti ai vincitori e il resto a scalare di due

- **CANELA (campo sportivo di Ravoledo) ore 15 circa**

Le squadre composte da tre giocatori (una donna obbligatoria, età minima terza media), si sfidano una contro l'altra fra tiratori e difensori.

Il tiratore ha tre possibilità di lanciare più lontano possibile la canela. Se non colpisce la canela o se la canela non supera la distanza di due basket il tentativo è nullo. Se una volta posizionata sul palo di lancio la canela dovesse cadere viene considerato tentativo nullo. Ogni tiratore ha due lanci validi a disposizione. Effettuato un lancio regolare i difensori hanno la possibilità di prendere al volo la canela (azzerando il punteggio del lanciatore e facendo guadagnare 10 basket alla propria squadra). Se la canela cade a terra a distanza adeguata il difensore più vicino ad essa può ributtarla verso il palo di tiro cercando di avvicinarla il più possibile mentre il lanciatore stando attaccato lateralmente al palo di lancio può respingere la canela usando il basket con cui ha lanciato.

È consentito l'uso di guanti da giardino,

I difensori possono ricevere la canela stando ad una distanza minima di sicurezza di 7 metri.

Al termine dei 6 lanci la squadra dei difensori cambia.

Il calendario delle partite è stato stabilito da regolare estrazione è il seguente:

BIANCO GIALLI contro verdi, azzurri, rossi, blu

ROSSI contro azzurri, verdi, blu, bianco gialli

BLU contro rossi azzurri verdi bianco gialli

AZZURRI contro bianco gialli, rossi, blu, verdi

VERDI contro bianco gialli, azzurri, rossi, blu

Il materiale è a disposizione per le prove dalle 14 alle 15

PUNTEGGI: 5 punti ai vincitori e il resto a scalare di uno

- **CORSA COI SACCHI A CRONOMETRO (campo sportivo di Ravoledo)**

Sulla distanza stabilita ogni giocatore dovrà percorrere il tratto dentro un sacco nel più breve tempo possibile.

Ogni zona dovrà far partecipare 1 componente uomo o donna per ogni anno di età dal 1993 al 2012 compresi. Dalle 15 in poi ogni partecipante verrà cronometrato percorrendo il tratto stabilito saltellando dentro il sacco. Per ogni anno di nascita verrà assegnato un punteggio (3 punti) al vincitore (miglior tempo) e al secondo classificato (1 punto)(secondo miglior

classificato) nel tratto stabilito. Al termine delle prove (20 concorrenti per zona) verranno sommati i punti ottenuti da ogni suo concorrente e vince la zona col punteggio più alto ottenuto.

PUNTEGGIO: 5 punti al zona vittoriosa e a scalare di 1

- **SFILATA IN COSTUME**

Il ritrovo è fissato per le ore 17 presso il palazzo scolastico vicino all'asilo. Ogni zona dovrà portare in sfilata più componenti possibile senza limiti di età, vestiti nell'abito tradizionale grosino nella foggia preferita. Il componente dovrà essere vestito correttamente secondo le indicazioni disposte dal Gruppo Folkloristico "la tradizione".

Sono ammesse:

- tutte le mute del Costume
- i capi delle diverse mute devono essere abbinati adeguatamente
- sono ammessi solo copricapi femminili/maschili o pettinature adeguate
- non sono ammesse calzature femminili/maschili inopportune
- non sono ammessi monili non attinenti al Costume
- sul Costume femminile non è ammesso make-up

Al raduno, ad ogni componente ritenuto vestito regolarmente, sarà assegnato un cartoncino colorato del colore della zona e con uno spazio dove dovrà indicare nome e cognome. Al termine della sfilata, che dovrà avvenire in modo ordinato, il componente dovrà personalmente consegnare il proprio cartoncino al giudice assegnato alla propria zona e dovrà partecipare alla foto che verrà scattata sul sagrato della Chiesa di San Giuseppe.

Vince la zona che avrà partecipato alla sfilata con più componenti (conteggiati dai cartoncini).

PUNTEGGI: 10 punti ai vincitori e il resto a scalare di due

- ***CAMPANILISTI Staffetta verticale ORE 16***

Per ogni zona tre membri maggiorenni (di cui almeno una donna), dotati di frontalino per illuminazione, dovranno salire più velocemente possibile sul campanile dai gradini interni. Giunti in cima troveranno una berretta di colore rosso che dovranno lanciare dal vertice del campanile verso la zona sud a fianco della Chiesa Parrocchiale. Essa verrà raccolta dal membro successivo che dovrà a sua volta salire con la berretta, giungere in cima e lanciare la stessa in modo che, giunta a terra, venga raccolta dall'ultimo frazionista che la porterà in cima e la lancerà dal campanile. Giunta a terra verrà fermato il cronometro e stabilito il tempo impiegato per ogni zona.

Vince la zona che realizza il miglior tempo.

PUNTEGGI: Vengono assegnati 10 punti al primo e a scalare di due

- **CHI CHE TOKA TAKA**

2 concorrenti adulti per ogni zona parteciperanno al gioco (ispirato ad avanti un altro). La gestione del gioco è a tempo e l'ordine di partecipazione verrà stabilito da estrazione. Il gioco si svolgerà in due serie. Al termine della serata ogni zona otterrà il punteggio palio assegnato a

seconda dei punti ottenuti sommando i punti gioco ottenuti dai due componenti. La zona del vincitore assoluto otterrà 3 punti palio in più (6 se vincerà il gioco finale).

PUNTEGGI: Vengono assegnati 10 punti al primo e a scalare di due

DOMENICA 27 ottobre

• ***CAMMINATA (aperta ai non grosini)***

Partenza ore 14.00

Per la partecipazione alla camminata è obbligatoria l'iscrizione entro le ore 13.15 di domenica 27 ottobre. Ci si può iscrivere al bar dell'oratorio e al momento dell'iscrizione si ritira il pettorale e si versa 1€

- Il percorso, da compiere esclusivamente a piedi senza nessun tipo di mezzo, sarà quello comunicato e dovrà essere rispettato e percorso integralmente.
- Il percorso sarà vigilato da apposito personale volontario. (A questo proposito ogni squadra dovrà trovare 3/4 volontari, da collocare lungo il percorso, e comunicarli all'organizzazione). Si raccomanda comunque prudenza ed attenzione nel percorrere le strade pubbliche in particolare gli attraversamenti.
- Tutti i partecipanti che porteranno a termine la camminata nel tempo massimo di 1 ora e 10 minuti guadagneranno 1 punto per la propria squadra.
- Ai primi dieci (categoria maschile e categoria femminile) verranno attribuiti i seguenti punteggi sommati al punto partecipazione:

1° 25 punti	5° 14 punti	9° 3 punti
2° 23 punti	6° 11 punti	10° 1 punto
3° 20 punti	7° 8 punti	
4° 17 punti	8° 5 punti	

Saranno assegnati 3 punti in più ad ogni partecipante di età inferiore ai 6 anni.

Saranno assegnati 5 punti in più ad ogni partecipante di età superiore ai 60 anni

PUNTEGGI: Vengono assegnati **50 punti palio** alla zona vincitrice (che ha totalizzato più punti camminata) e gli altri a scalare di cinque.

• ***GARA DI BALLO***

Per ogni zona parteciperà una coppia di adulti (oltre 16 anni) necessariamente maschio e femmina. Essi eseguiranno una mazurka, un valzer e un altro ballo tradizionale. Per ciascuna esibizione i giurati qualificati daranno un voto sulla bravura e la credibilità e comunicheranno la somma dei voti

PUNTEGGI: Vengono assegnati 5 punti al primo e a scalare di uno

• ***GARA TRE PUNTI:***

Ogni zona iscrive un tiratore. Ogni tiratore esegue due tiri per ognuna delle 5 posizioni contrassegnate sul semicerchio posto a 6,25 m. dal canestro. Il tiratore può giocare il jolly su una delle cinque posizioni dove si sente più sicuro e annunciare che quella sarà la sua posizione jolly. L'esito positivo in quella posizione raddoppia il valore del tiro.

PUNTEGGIO: 5 punti palio al vincitore e a scalare di uno

PREMIAZIONI

Ciclismo, Campanile e Camminata, ballo e tre punti

Durante lo svolgimento del gioco CHI CHE TOCA TAKA verrà estratto per ogni squadra il gioco jolly che consentirà alla squadra di ottenere il raddoppio del punteggio ottenuto nel gioco estratto. Dall'estrazione sono esclusi chi che toka taka e tutte le prove della domenica e il gioco bambini

Punteggio dei giochi

1. ENTUSIASMO: 5 e scalare
2. BATTAGLIA NAVALE: 5 e scalare
3. SORPRESA: 10 e scalare
4. BASKET: 10 e scalare
5. CALCIO RAGAZZI: 10 e scalare
6. PALLAVOLO RAGAZZI: 10 e scalare
7. SCEBA: 10 e scalare
8. SCALA: 10 e scalare
9. CALCIO ADULTI: 5 e scalare
10. PALLAVOLO ADULTI: 5 e scalare
11. CRONOSCALATA: 10 e scalare
12. CANELA: 5 e scalare
13. SACCHI: 5 e scalare
14. COSTUME: 10 e scalare
15. CAMPANILI: 10 e scalare
16. GIOCHI PICCOLI: 10 e scalare
17. CHI CHE TOKA: 10 e scalare
18. CAMMINATA: 50 e scalare di 5
19. BALLO: 5 e scalare
20. TIRO: 5 e scalare

