

PALIO CAMPOLESE 2022

14 Agosto 2022 ore 14:00



14 Agosto 2022 ore 14:00

A.d. 2022: dopo una pandemia, un lockdown, almeno una crisi economica, almeno una crisi politica e una guerra in corso abbiamo riscoperto il valore di condividere tempo e gioie. Abbiamo sotterrato pregiudizi, vecchi rancori ed asti. Abbiamo disseppellito propositi, obiettivi e anche tradizioni. Il patrimonio culturale della nostra terra è talmente vasto che spesso, inconsciamente, ne sminuiamo il valore. Tra questi rientra anche l'antica Tradizione del Palio.

Il palio – il nome deriva dal latino *pallium*, che significa «mantello» – era un drappo di stoffa pregiata che nel Medioevo era il premio nelle gare equestri. In molte città italiane, già nel 1200, si disputavano gare di vario tipo, il cui premio era il “palio”. Anche Dante nella Divina Commedia allude alle gare di corsa che si disputavano a Verona e avevano come premio un pallio di stoffa verde: “che corrono a Verona il drappo verde” (Inferno, XIV).

Anche noi, nel nostro piccolo, abbiamo le nostre tradizioni e intendiamo recuperarle, a cominciare dal Palio Campolese, recuperando le vecchie tradizioni ed inserendone di nuove. E allora preparatevi, che i giochi abbiano inizio.

REGOLE GENERALI:

- Le squadre sono libere, ogni cittadino o persona con affinità comprovata con il nostro Paese può crearne una
- Le squadre devono essere costituite da cittadini di Campoli Appennino o da persone con comprovata affinità con il Paese (es: persone che sono nate o vissute a Campoli, parenti, fidanzati, mariti, conviventi, figli di persone del Paese)*. Ogni squadra può avere massimo n°1 di persona al di fuori della “comprovata affinità con il Paese”
- Ogni giocatore può far parte di una sola squadra e può partecipare ad un solo gioco del Palio ovvero nessun giocatore può partecipare a 2 giochi (esclusa l'Entrata in cui possono partecipare tutti i giocatori e non)
- Ad ogni gioco (ad eccezione dell'entrata) potranno partecipare solo i giocatori iscritti.
- Il termine ultimo della consegna delle squadre è il 10/08 (entro le ore 23:59) all'indirizzo mail: prolococampoliappennino@gmail.com. I giocatori della squadra potranno essere modificati fino alle 13:55 del 14/08, quindi entro quell'ora il rappresentante di ogni squadra dovrà consegnarci la lista definitiva dei giocatori con il relativo gioco per cui concorreranno.
- Ogni squadra dovrà indicare:
 1. Nome della squadra
 2. Nome e contatti di un referente o “caposquadra”
 3. Primo colore della squadra ed eventuali 2 colori di riserva (in modo che se più squadre presenteranno uno stesso colore si potrà decidere, in base all'ordine di arrivo delle mail, i colori delle squadre)
- Se un concorrente ha dei problemi durante il gioco (es durante il tiro alla fune/ schiacciamento cocomeri) può essere sostituito da un altro componente della squadra, ovvero presente nella lista modificata entro le 13:55 dello stesso giorno (solo in questo caso sarà consentita la partecipazione a più giochi di uno stesso concorrente)

*N.B. la definizione “comprovata affinità” per il nostro Paese è volutamente sommaria e vaga ed ha lo scopo di coinvolgere quante più persone si sentono parte della quotidianità del nostro Paese o se ne sentono legati dai propri natali.

LISTA e SCALETTA DEI GIOCHI

1. ENTRATA
2. STAFFETTA
3. ABBUFFATA
4. ACCHIAPPA LA MELA
5. TIRO ALLA FUNE
6. BIRRA E SALSICCE
7. SCHIACCIAMENTO COCOMERI

1. ENTRATA (h14:00)

Ogni squadra dovrà organizzare l'ingresso in piazza dei propri concorrenti. All'Entrata potranno partecipare persone anche non iscritte nella lista dei giocatori. Ogni squadra, dall'ingresso in piazza avrà un massimo di 5 minuti per completare il proprio ingresso e raggiungere la propria postazione in Piazza Umberto 1. Verranno valutati:

- Originalità: max 5 punti
- Rispetto delle tradizioni: max 5 punti
- Promozione delle risorse locali: max 5 punti
- Qualità dell'esposizione: max 5 punti
- Fuori tempo: penalità di 5 punti
- Comportamento scorretto verso le squadre avversarie: penalità di 5 punti

Sulla base di queste valutazioni i giudici stileranno una classifica che darà i punteggi.

L'ordine di entrata verrà estratto a sorte alle ore 13:55 in Piazza Umberto 1. I punteggi finali saranno i seguenti:

- 1°: 100 punti
- 2°: 80 punti
- 3°: 60 punti
- 4°: 40 punti
- 5°: 20 punti

2. STAFFETTA

Un giro del Paese con partenza in piazza e arrivo in piazza. La squadra vincitrice sarà quella che arriverà per prima munita di testimone. Le squadre che arriveranno all'arrivo senza testimone non prenderanno punteggio. Le frazioni saranno divise come segue:

FRAZIONI:

1. 4-8 anni: Fondo piazza – La taverna di Sampei
2. 9-14 anni: La Taverna di Sampei – Rossella Regali
3. 15-20 anni: Rossella Regali – Bar Marconi
4. 21- 30 anni: Bar Marconi – Crocetta (Svincolo Via Treo/Colle San Pancrazio)
5. 31 – 40 anni: Crocetta (Svincolo Via Treo/Colle San Pancrazio) – Calvario
6. 41 -50 anni: Calvario – inizio Via Torre
7. 51 – 60 anni: inizio Via Torre – Torre Medievale
8. > 60 anni: Torre Medievale – Piazza

Per quanto riguarda gli anni vale l'età esatta al 14 Agosto 2022

Per la staffetta ogni squadra dovrà obbligatoriamente garantire almeno 2 staffettiste donna nelle frazioni tra i 15 anni e > 60anni (ovvero tra le frazioni 3-8). Non ci sono limiti o regole per le prime due frazioni.

Punteggio previsto:

1°: 100 punti

2°: 80 punti

3°: 60 punti

4°: 40 punti

5°: 20 punti

3: ABBUFFATA

1 concorrente per ogni squadra, senza limite di età e sesso. Ogni concorrente, senza l'uso delle mani o di utensili dovrà mangiare 350 gr di bucatini cotti (che corrispondono circa a 150 gr di bucatini crudi) nel minor tempo possibile. Vincerà il giocatore che per primo avrà finito il pasto, ovvero i bucatini nel piatto e anche quelli caduti sul tavolo. Si avvisa che i bucatini saranno con sugo di pomodoro e peperoncino! I concorrenti avranno a disposizione anche una bacinella d'acqua per bere

Vi consigliamo di venire affamati!

Punteggio previsto:

1°: 80 punti

2°: 60 punti

3°: 50 punti

4°: 30 punti

5°: 10 punti

4: ACCHIAPPA LA MELA

1 concorrente per ogni squadra, senza limiti di età e sesso. Ci sarà una unica bagnarola piena di acqua e mele. Ogni giocatore partirà dalla propria postazione verso la bagnarola con acqua e mele. Vincerà il giocatore che nel corso di 120' riuscirà a portare più mele nella propria postazione.

Punteggio previsto:

1°: 80 punti

2°: 60 punti

3°: 50 punti

4°: 30 punti

5°: 10 punti

5: TIRO ALLA FUNE

5 persone per ogni squadra di cui 2 donne e 3 uomini, senza limiti di peso. La vittoria si decreterà quando una delle due squadre riuscirà a tirare l'altra squadra (ovvero il piede del primo tiratore dell'altra squadra) oltre la linea che divide il campo a metà. Le squadre si sfideranno secondo un girone all'italiana e saranno sorteggiate le squadre che gareggeranno per prime. Se le squadre iscritte sono ≤ 3 ogni sfida sarà al meglio di 3 "tirate". Se le squadre iscritte saranno > 3 ogni sfida sarà al meglio di 1 "tirata". È prevista la finalissima (al meglio di 3) solo tra i primi 2 classificati.

Punteggio previsto:

1°: 100 punti

2°: 80 punti

3°: 60 punti

4°: 40 punti

5°: 20 punti

6. BIRRA E SALSICCE

1 giocatore per ogni squadra. Ci sarà un percorso in piazza con 3 punti di sosta in cui ci sarà 1 salsiccia cotta e 0,3 l di birra chiara. Ogni giocatore dovrà raggiungere il punto di "ristoro" in bicicletta senza toccare con i piedi per terra fino al punto di stop: ivi dovrà mangiare e bere (e ripartire solo quando non ha più nulla nella bocca). Vincerà chi completerà il percorso nel minor tempo. Ci saranno 5 secondi di penalità ogni volta che si tocca terra con i piedi (escluso il punto di stop).

Punteggio previsto:

1°: 80 punti

2°: 60 punti

3°: 50 punti

4°: 30 punti

5°: 10 punti

Ogni squadra dovrà munirsi di bicicletta propria (la più piccola bicicletta a pedali che riesce a trovare). Subito dopo l'entrata di ogni squadra i giocatori di birra e salsicce decideranno quale bicicletta utilizzare per il palio (a votazione palese senza possibilità di votare la propria bicicletta). Decisa la bicicletta avranno possibilità di provare la bicicletta votata prima della gara ufficiale.

7. SCHIACCIAMENTO DEI COCOMERI

1 Partecipante per ogni squadra. Il concorrente dovrà schiacciare con le natiche, dentro un rettangolo di gioco ben delimitato, un cocomero lanciato da un concorrente della squadra avversaria. Se il cocomero si rompe prima di arrivare nel rettangolo dello "schiacciatore" il punto verrà dato alla squadra del concorrente che è nella posizione di schiacciamento dei cocomeri. La sfida avverrà a modalità torneo (da definire in base alle squadre). Se le squadre saranno ≤ 3 la sfida avverrà al meglio di 5 lanci, se le squadre saranno > 3 la sfida avverrà al meglio di 3 lanci.

Per questo gioco ci sarà un giudice dedicato.

Punteggio previsto:

1°: 100 punti

2°: 80 punti

3°: 60 punti

4°: 40 punti

5°: 20 punti

N.B. PER QUANTO NON ESPRESSAMENTE DEFINITO IN QUESTO REGOLAMENTO DECIDERANNO I GIUDICI IN CORSO DEL PALIO! IL PALIO TERMINERÀ OBBLIGATORIAMENTE ALLE ORE 20:00. POSSIBILITÀ DI GIOCHI A SORPRESA

SQUADRA: nome _____
 “Caposquadra” _____ contatti: _____

Colore: **1** **2** **3**

CAPOSQUADRA		
COGNOME - NOME	DATA DI NASCITA	GIOCO
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		