

REGOLAMENTO PALIO CAMPOLESE 2023:  
14 AGOSTO ORE 15:00 PIAZZA UMBERTO I



REGOLE GENERALI:

- Le squadre sono libere; 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 al massimo 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 10/08/2023 (entro le ore 23:59) all’indirizzo mail: [prolococampoliappennino@gmail.com](mailto: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 consegnare 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 lo stesso colore si assegnerà il colore della squadra in base all’ordine di arrivo delle email). Se un concorrente ha problemi di salute può essere sostituito da un altro componente della squadra, ovvero presente nella lista modificata entro le 13:55 dello stesso giorno; in ogni caso ogni concorrente potrà partecipare al massimo a 2 giochi esclusa l’entrata.

\*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. CORSA CON L’UOVO
4. CORSA CON IL SACCO
5. BIRRA E SALSICCE
6. TIRO ALLA FUNE
7. AMMASSA LA SAGNA
8. TIRO AL CANESTRO
9. PASSEGGIATA IN CARRIOLA
10. SCHIACCIAMENTO COCOMERI

### 1) ENTRATA

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, una volta raggiunta la propria postazione in Piazza Umberto I avrà un massimo di 5 minuti per compiere l’esibizione “dell’Entrata”.

L’ordine di entrata verrà estratto a sorte alle ore 14:55 in Piazza Umberto I.

Verranno valutati:

- Originalità
- Rispetto delle tradizioni
- Promozione delle risorse locali
- Qualità dell’esposizione
- 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.

#### PUNTEGGI:

I° 20 punti

II° 15 punti

III° 10 punti

IV° 5 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. Fondo Piazza - Taverna Sampei: a 5 anni
2. Taverna Sampei - Rossella Regali: 6-10 anni
3. Rossella Regali - Bar Marconi: 11-15 anni
4. Bar Marconi - Crocetta (Svincolo Via Treo/Colle San Pancrazio): 16-20 anni
5. Crocetta - Calvario : 21-30 anni
6. Calvario - Inizio Via Torre: 31-40 anni
7. Inizio Via Torre - Torre Medievale: 41-50 anni
8. Torre Medievale - Piazza : dopo i 50 anni

Per quanto riguarda gli anni vale l'età esatta al 14 Agosto 2023.

Per la staffetta ogni squadra dovrà obbligatoriamente garantire almeno 2 staffettiste donna nelle frazioni tra i 16 anni e maggiore di 50 anni (ovvero tra le frazioni 4-8). Non ci sono limiti o regole per le prime due frazioni.

PUNTEGGI:

I° 10 punti

II° 7 punti

III° 5 punti

IV° 3 punti

### 3) CORSA CON L'UOVO

Questo determinato gioco è riservato esclusivamente a concorrenti di sesso femminile.

Il giocatore dovrà effettuare un percorso tenendo in bocca o tra i denti (a scelta del concorrente) un cucchiaino con dentro un uovo. Se l'uovo cade il concorrente dovrà ripartire dall'inizio. Ogni concorrente avrà a disposizione un massimo di 5 uova. Vince il gioco chi per primo termina il percorso. Tempo massimo a disposizione per concludere il percorso 5 minuti.

In caso di parità di tempo il punteggio sarà basato sul minor numero di uova utilizzate.

PUNTEGGI:

I° 10 punti

II° 7 punti

III° 5 punti

IV° 3 punti

### 4) CORSA CON IL SACCO

Il giocatore dovrà effettuare un percorso saltando all'interno di un sacco fornito dall'organizzazione, con una o entrambe le gambe, inserendole comunque entrambe nel sacco. Vince il gioco chi per primo termina il percorso. Tempo massimo a disposizione per concludere il percorso 5 minuti. Il sacco deve essere sorretto

obbligatoriamente con le sole mani, il concorrente non può correre ma solo saltellare.

Può riprendere la gara il concorrente che dopo essere finito per terra riesce a rimettersi nella posizione iniziale, ripartendo dal punto preciso dove si era interrotta la corsa, subendo una penalità di 5 secondi.

#### PUNTEGGI:

I° 10 punti

II° 7 punti

III° 5 punti

IV° 3 punti

#### 5) BIRRA E SALSICCE

Il giocatore guidando una piccola bicicletta dovrà compiere un percorso definito dall'organizzazione. Nel tragitto dovrà effettuare 3 soste in cui dovrà mangiare una salsiccia e bere un bicchiere di birra 0.3 l. Il giocatore potrà proseguire il percorso solo dopo che avrà terminato la salsiccia e la birra, ovvero solo quando non ha più nulla nella bocca. Vince il gioco chi riesce a compiere il percorso nel minor tempo. Tempo massimo a disposizione 5 minuti per ogni giocatore. Ci saranno 5 secondi di penalità ogni volta che si tocca terra con i piedi (escluso il punto di stop).

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.

PUNTEGGI:

I° 10 punti

II° 7 punti

III° 5 punti

IV° 3 punti

## 6) TIRO ALLA FUNE

Partecipano al gioco 5 giocatori: 3 uomini e 2 donne, 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  $\leq 3$  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.

L'età minima per giocare è fissata in 18 anni compiuti.

I giocatori implicati nel seguente gioco devono indossare scarponi o scarpe da trekking e pantaloni lunghi.

Gli scarponi o scarpe da trekking dei competitori devono avere la suola, il tacco, e i lati senza puntali o piastre metalliche sotto le soles.

Sono ammesse tutte le tecniche.

Non è ammesso:

- arrotolare la corda alle mani;
- Gesso per le mani;
- Guanti per le mani.

La squadra si considera squalificata quando:

- riceve due avvisi di infrazione nel corso di una stessa tirata.

PUNTEGGI:

I° 10 punti

II° 7 punti  
III° 5 punti  
IV° 3 punti

## 7) AMMASSA LA SAGNA

Il giocatore avrà a disposizione 500 grammi di farina e 1 litro d'acqua che il concorrente potrà gestire come vuole. Dovrà ammassare e tagliare la sagna. Vince il gioco il concorrente che termina nel minor tempo. Tempo massimo a disposizione 10 minuti. A parità di tempo i giudici sceglieranno la sagna meglio eseguita.

### PUNTEGGI:

I° 10 punti  
II° 7 punti  
III° 5 punti  
IV° 3 punti

## 8) TIRO AL CANESTRO

Il giocatore dovrà con un pallone fornito dall'organizzazione riuscire a fare canestro in un cesto contenete dei palloncini pieni d'acqua. Sotto il canestro si troveranno a turno i concorrenti della squadra avversaria.

Ogni giocatore avrà a disposizione 5 tiri. Vince il gioco chi riesce a fare più canestri.

### PUNTEGGI:

I° 10 punti  
II° 7 punti  
III° 5 punti  
IV° 3 punti

## 9) PASSEGGIATA IN CARRIOLA

2 concorrenti (un uomo e una donna) per squadra dovranno effettuare un percorso preparato dall'organizzazione con una carriola. Il giocatore nella carriola bendato, dovrà essere portato dall'altro e, seguendo le indicazioni di quest'ultimo, riuscire a far scoppiare più palloncini possibili colpendoli con un bastone appositamente preparato dall'organizzazione. Il tempo a disposizione è di 5 minuti. Vince il gioco chi riuscirà a scoppiare più palloncini.

### PUNTEGGI:

I° 10 punti

II° 7 punti

III° 5 punti

IV° 3 punti

## 10) SCHIACCIO DEI COCOMERI

È il gioco conclusivo della manifestazione. Un giocatore della squadra dovrà schiacciare, direttamente con il fondo schiena, dei cocomeri che saranno lanciati da un avversario. 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; se lo schiacciatore non lo rompe totalmente ma riesce comunque a schiacciarlo parzialmente, il tiro è riuscito; se lo schiacciatore non riesce a far rompere nemmeno parzialmente il cocomero, il tiro non è riuscito. Ogni giocatore ha a disposizione 5 tiri.

### PUNTEGGI:

I° 10 punti



II° 7 punti

III° 5 punti

IV° 3 punti

**N.B. PER QUANTO NON ESPRESSAMENTE DEFINITO IN QUESTO REGOLAMENTO DECIDERANNO I GIUDICI IN CORSO DEL PALIO!**

**N.B.B INVITIAMO TUTTI I PARTECIPANTI AD AVERE UN COMPORTAMENTO CONSONO E SPORTIVO; IL PALIO CAMPOLESE È ORMAI UNA TRADIZIONE SENTITA CHE TUTTAVIA RICHIEDE UN GRANDE IMPEGNO E DISPONIBILITÀ NELL'ORGANIZZAZIONE. DIVERTIAMOCI IN MANIERA SANA COME SOLO NOI CAMPOLESI SAPPIAMO FARE. BUON PALIO A TUTTI!**

**PRO LOCO DI CAMPOLI APPENNINO.**

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		