

56<sup>a</sup> edizione

# REGOLAMENTO MINIPALIO

27 SETTEMBRE 2018

(aggiornato con modifiche approvate dal Consiglio Direttivo maggio 2015)

(aggiornato con modifiche approvate dal Consiglio Direttivo 07 settembre 2016)

(aggiornato con modifiche approvate dal Consiglio Direttivo agosto 2017)

(aggiornato con modifiche approvate dal Consiglio Direttivo 28 agosto 2018)

56° PALIO DE SAN MICHELE  
PROGRAMMA DEL MINIPALIO  
Piazza Mazzini, Giovedì 27 Settembre 2018

INIZIO ORE 21:00

Gioco 1: Il tiro alla fune - 1° manche

Gioco 2: Il Puzzle

Gioco 1: Il tiro alla fune - 2° manche

Gioco 3: La corsa con il sacco

Gioco 1: Il tiro alla fune - 3° manche

Gioco 4: Mini Lizza

Termine giochi - Classifica Finale

# 1° GIOCO : IL TIRO ALLA FUNE

Ogni Rione dovrà formare una squadra di n. 10 elementi, dei quali parteciperanno ad ogni tirata solo cinque unità.

I Concorrenti potranno presentarsi entro 1 ora prima dell'inizio, indossando tenuta ginnica e scarpe da ginnastica generiche: non sono ammessi appigli, sostanze applicate sulle mani o sotto le scarpe, sono ammesse invece protezioni per ernie.

Il gioco si svolgerà in tre manche, intervallate dallo svolgimento del 2° e del 3° gioco, dove ogni Rione incontrerà tutti gli altri in una sfida di andata e ritorno.

I concorrenti si disporranno dietro la linea di partenza secondo il seguente ordine:

1° Manche : A contro B / C contro D / B contro A / D contro C

2° Manche : A contro C / D contro B / C contro A / B contro D

3° Manche : D contro A / B contro C / A contro D / C contro B

(Il Rione nominato per primo si dispone nel settore Nord verso arco di Portella, l'altro nel settore Sud verso il Comune)

La corda dovrà essere tenuta con il palmo della mano evitando di arrotolarla intorno alle braccia, alla vita o a qualsiasi altra parte del corpo; è vietato fare nodi alla corda.

La corda sarà lunga 25 metri e presenterà un segno in corrispondenza del centro della stessa e altri due segni laterali posti a 2 metri dal centro corda, oltre i quali si disporranno le squadre.

La piazza verrà segnata con tre linee in corrispondenza dei segni posti sulla corda; i segni laterali corrisponderanno al limite del campo di gara delle due squadre.

Prima del via, le squadre si disporranno sul campo di gara con la corda in mano ed il giudice verificherà che il segno centrale della corda corrisponda con la linea centrale del campo di gara; al via del giudice i concorrenti cominceranno a tirare; risulterà vincente la squadra che riuscirà a portare il segno laterale della squadra avversaria all'esterno del segno laterale del proprio campo di gara delimitato dalla linea laterale, facendo così percorrere alla corda uno spostamento di 4 metri.

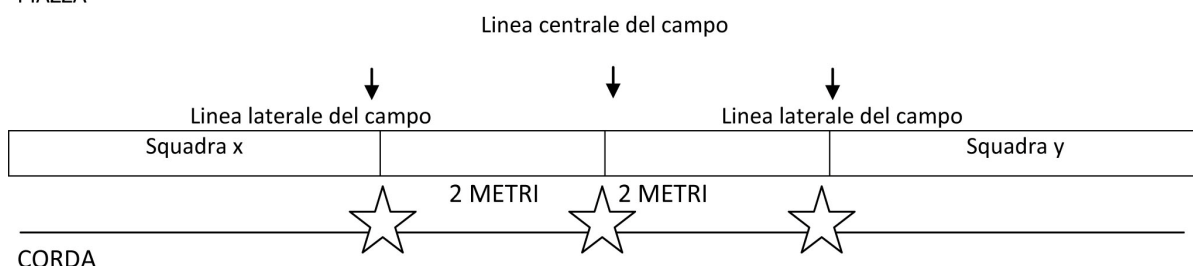
E' previsto un limite di tempo di 5 minuti; se oltre tale termine nessuna delle due squadre sarà riuscita ad aggiudicarsi la tirata, questa terminerà in pareggio e non verrà assegnato alcun punteggio;

Nel caso che una squadra lasci improvvisamente e volontariamente la fune al solo scopo di provocare la caduta della squadra avversaria, verrà squalificata e non avrà diritto ad alcun punto nel gioco.

La classifica finale del gioco sarà stilata in base alle tirate vinte; in caso di ex equo si valuteranno le seguenti casistiche elencate in ordine prioritario:

1. Scontri diretti
2. Minor tempo totale impiegato nelle tirate vinte (con tutti i Rioni)
3. Maggior tempo totale di durata nelle tirate perse e pareggiate (con tutti i Rioni)

PIAZZA



## 2° GIOCO: IL PUZZLE

Lo scopo del gioco è il completamento di un puzzle composto da 12 pezzi dopo aver percorso un tragitto di varie difficoltà.

Al gioco partecipano n. 6 concorrenti: 3 maschi e 3 femmine (più massimo 4 riserve di cui 2 maschi e 2 femmine). Ogni concorrente dovrà effettuare il percorso sia in andata che al ritorno per 2 volte superando gli stessi ostacoli ad esclusione dell'ultimo frazionista che una volta posizionato l'ultimo pezzo si fermerà all'arrivo.

Ad ogni ANDATA il concorrente dovrà portare obbligatoriamente una sola tessera del puzzle alla volta che preleverà nella zona stabilita del percorso (vedi tragitto) e andrà a comporre il puzzle finale (composto da 12 pezzi). Parte per prima l'uomo e dopo la donna alternandosi così fino alla fine.

Il percorso si sviluppa nella lunghezza della piazza e tutti i Rioni partecipano contemporaneamente. La larghezza delle corsie è di 140 cm, distanziate di 90 cm.

In caso di prima partenza anticipata di un Rione il via verrà ripetuto.

Alla seconda falsa partenza dello stesso Rione, verrà data una penalità di 5" da aggiungere al tempo finale del gioco.

Infine in caso di terza falsa partenza sempre dello stesso Rione quest'ultimo verrà squalificato dal gioco con 0 punti in classifica del gioco stesso.

Gli ostacoli da superare lungo il percorso di andata sono i seguenti:

1. 4 coppie di gomme (raggio 16) unite tra di loro (come da disegno). La fila di destra dovrà essere attraversata con il piede destro e la fila di sinistra con il piede sinistro. L'ordine di passaggio sulle gomme è sempre prima a destra e poi a sinistra (vedi sequenza del disegno). Il piede deve obbligatoriamente passare per il centro della gomma e toccare terra.
2. Una cesta in prossimità dell'ostacolo successivo (primo paletto) contenente i 12 pezzi utili per formare il puzzle disposti casualmente dai giudici prima del gioco.
3. N.5 paletti distanziati tra di loro (vedi misure disegno) che vanno superati esternamente.
4. N.1 pedana (ex Muratore) da attraversare per intero. Se durante il percorso il concorrente cade, ovvero tocca terra anche con un solo piede, dovrà ricominciare dall'inizio della pedana stessa.
5. N.3 ostacoli che il concorrente deve superare passando al di sotto.
6. Pannello posto a 2mt dall'ultimo ostacolo dove posizionare i pezzi del puzzle.

Il gioco deve essere completato in un tempo massimo di 15 minuti.

Vince il gioco chi completa in maniera corretta per primo il puzzle. La classifica verrà stilata tenendo conto del tempo impiegato più le penalità. Lo stop del tempo verrà preso alla posa dell'ultimo pezzo del puzzle dell'ultimo concorrente solo in caso di esatta disposizione delle tessere.

In caso contrario il cronometro continuerà a girare fino alla posa corretta di tutte le tessere. In caso di ex equo si valuterà il tempo della prima frazione, la cui fine coincide con la posa del primo pezzo di puzzle indipendentemente dal corretto posizionamento.

In caso di ulteriore ex equo si valuterà la posa della seconda tessera e così a seguire. In caso di non completamento del gioco da parte di più rioni, verrà stilata la classifica in base al maggior numero di tessere posizionate correttamente dal singolo rione. Eventuali tessere non posizionate correttamente non verranno prese in considerazione.

La caduta della tessera durante il percorso non comporta nessuna penalità e dovrà essere raccolta dal concorrente stesso.

L'accidentale uscita delle tessere dalla cesta durante il prelievo non comporta nessuna penalità. Sarà cura degli organizzatori riposizionare all'interno della cesta le tessere fuoriuscite.

Nel caso in cui il concorrente prelevi erroneamente 2 o più pezzi contemporaneamente potrà tornare indietro rimettendo i pezzi in più nella cesta, rifacendo il percorso a partire dalla cesta.

Nel caso due o più rioni non riuscissero a posizionare neanche una tessera gli verrà assegnato 1 punto ciascuno.

Ogni concorrente nella propria frazione, può modificare il posizionamento delle tessere già sistemate dai precedenti compagni di squadra se si accorgerà che queste non sono state inserite correttamente. Per essere considerate valide le tessere devono rimanere attaccate al pannello finale. Nel caso una o più tessere cadono dal pannello potranno essere raccolte e riposizionate da qualsiasi concorrente durante la propria frazione.

Il concorrente in arrivo dovrà virare intorno ad un birillo superato il quale dovrà entrare con entrambi i piedi all'interno della zona cambio e solo allora può effettuare il cambio toccando il concorrente successivo che lo aspetterà dentro la zona cambio (zona cambio vedi disegno).

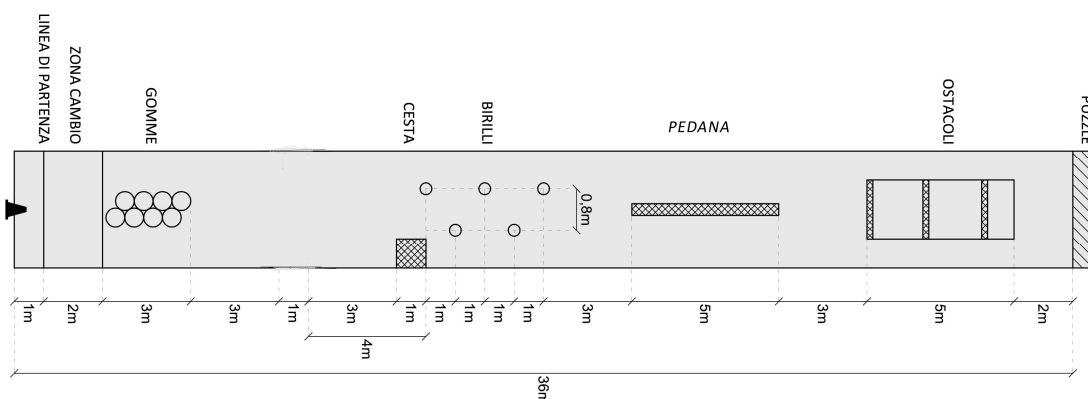
### PENALITA':

- Saltare una gomma durante l'attraversamento comporta 3 secondi di penalità a gomma.
- Saltare un paletto comporta 3 sec di penalità
- Far cadere il paletto comporta 3 sec di penalità
- Passaggio non corretto sotto gli ostacoli comporta 5 secondi di penalità per ogni ostacolo
- In caso di cambio fuori zona, irregolare, senza toccare il compagno comporta 10 secondi di penalità

### SQUALIFICHE:

- Il trasporto di più pezzi da parte del singolo concorrente o l'uscita di corsia che provochi danneggiamento od ostacolo ad altri concorrenti comporta la squalifica al gioco con punti 0.
- Il danneggiamento volontario ad altro concorrente è punito con la squalifica senza assegnazione di punteggio.
- Modificare il posizionamento delle tessere da parte di un concorrente che non sta effettuando la frazione comporta la squalifica al gioco con punti 0.

## PERCORSO



TABELLONE



### **3° GIOCO : LA CORSA CON IL SACCO**

Il gioco consiste in una gara a staffetta con il sacco; per ogni Rione partecipano 4 concorrenti: 2 di sesso maschile e 2 di sesso femminile (più massimo 2 riserve di cui 1 maschio e 1 femmina).

I Rioni concorreranno contemporaneamente in un percorso di 25 metri a frazione da percorrere alternativamente donna-uomo.

La larghezza delle corsie è di 140 cm, distanziate di 90 cm.

La prima concorrente femminile, con il sacco infilato, si disporrà sulla linea di partenza per il via, mentre il primo concorrente maschio attenderà, al di là della linea di delimitazione del percorso, il passaggio del sacco, e così per i successivi cambi.

In caso di prima partenza anticipata di un Rione il via verrà ripetuto. Alla seconda falsa partenza dello stesso Rione, verrà data una penalità di 5" da aggiungere al tempo finale del gioco. Infine in caso di terza falsa partenza sempre dello stesso Rione quest'ultimo verrà squalificato dal gioco con 0 punti in classifica del gioco stesso.

In caso di rottura accidentale del sacco questo dovrà essere sostituito al momento del cambio (in questo caso il concorrente che riceverà il cambio, prima di calzare il sacco nuovo, dovrà attendere che il concorrente precedente abbia terminato di sfilarsi il sacco rotto, pena la squalifica).

Ai fini della valutazione dell'arrivo farà fede il petto dell'ultimo frazionista. In caso di arrivo in parità tra 2 o più Rioni per stabilire la classifica finale varrà il tempo di percorrenza della prima frazione (presa all'uscita di cambio del secondo frazionista).

Se il concorrente cade, può rialzarsi e continuare la corsa con il sacco infilato.

Le Penalità sono:

- La corsa senza gambe infilate nel sacco,
- l'uscita di corsia che provochi danneggiamento od ostacolo ad altri concorrenti
- il cambio del sacco effettuato all'interno del percorso

Ad ogni penalità verranno aggiunti 5 secondi al tempo finale.

Il danneggiamento volontario ad altro concorrente è punito con la squalifica senza assegnazione di punteggio.

## 4° GIOCO : LA MINILIZZA

Partecipano alla Minilizza 4 concorrenti di cui 2 maschi e 2 femmine (più massimo 2 riserve di cui 1 maschio e 1 femmina). Chi partecipa alla minilizza può partecipare anche ad un altro gioco. Il percorso è lungo circa 200 metri.

La linea di partenza e di arrivo è situata sulla piastra posizionata a terra di fronte alla Chiesa di S. Croce.

La zona di cambio è compresa tra i cinque metri precedenti e i cinque metri successivi alla linea di partenza.

La virata Nord è effettuata sulla rispettiva piastra posizionata a terra. La virata Sud è posizionata a 50 metri dalla linea di partenza ( all'incirca davanti alla FapFoto). Le boe di virata vanno superate in senso antiorario.

In caso di prima partenza anticipata di un Rione il via verrà ripetuto. Alla seconda falsa partenza dello stesso Rione, verrà data una penalità di 5" da aggiungere al tempo finale del gioco. Infine in caso di terza falsa partenza sempre dello stesso Rione quest'ultimo verrà squalificato dal gioco con 0 punti in classifica del gioco stesso.

In caso di caduta del testimone, in qualsiasi parte del percorso, potrà essere raccolto dall'atleta per terminare la propria frazione senza alcuna infrazione.

### **NOTA BENE:**

Il MiniPalio è regolato dagli art. 28-29 del Regolamento del Palio, come segue:

#### **Art. 28**

1. Il MiniPalio si assegna mediante lo svolgimento di tre giochi e della Minilizza.
2. Ogni anno i giochi del MiniPalio saranno decisi dal Consiglio Direttivo dell'Ente Palio.
3. La Minilizza è regolata dalle stesse norme della Lizza, si differenzia da questa solo per la lunghezza che è di circa metri duecento.
4. La classifica di ogni singolo gioco dovrà escludere la possibilità di ex equo, al termine di ogni gioco si dovrà avere la situazione di 1°, 2°, 3° e 4° classificato con conseguente assegnazione di punti 5, 3, 2 e 1.
5. Nel caso che due o più Rioni si trovassero con lo stesso punteggio al termine del MiniPalio, per stilare la classifica finale verrà considerato il miglior piazzamento nella Minilizza. In caso di ulteriore parità verranno presi in esame i migliori singoli piazzamenti (maggior numero di primi posti, di secondi, ecc...).
6. In caso di ulteriore parità, sarà determinante la classifica di uno dei 4 giochi estratto a sorte dal Presidente e dal Coordinatore dell'Ente Palio in sede privata ed in presenza di quattro rappresentanti dei Rioni (uno per Rione). La busta estratta verrà vidimata dal timbro dell'Ente Palio e dalle firme del Presidente, del Coordinatore dell'Ente Palio e dei quattro rappresentanti dei Rioni.

La busta verrà aperta in caso di necessità per stilare la classifica finale.

#### **Art. 29**

1. Possono partecipare al MiniPalio i ragazzi con età massima di anni 14, compiuti o da compiere nell'anno in corso.
2. I partecipanti dovranno essere residenti nel comune di Bastia Umbra e iscritti al Libro dei Rionali o a quello dei Simpatizzanti per il Rione per cui partecipano alla competizione. Possono partecipare al MiniPalio anche i ragazzi non residenti nel Comune di Bastia Umbra purchè iscritti al libro dei simpatizzanti in qualità di figli di Rionali iscritti al Libro dei Rionali.
3. Ogni Rione dovrà presentare al Coordinatore del Palio le liste degli atleti, complete dei certificati di residenza e delle autorizzazioni redatte su appositi modelli recanti firme autenticate del genitore, entro le ore 24.00 del giorno precedente lo svolgimento. La violazione del presente comma comporta la penalizzazione di punti uno dal punteggio finale del MiniPalio.



**Art.30**

Per partecipare al MiniPalio Piazza i ragazzi dovranno presentare al Coordinatore del Palio de San Michele, tramite il proprio responsabile, il certificato medico d' idoneità sportiva non agonistica di tipo A. Tali certificati dovranno essere consegnati entro la mezzanotte del giorno precedente al MiniPalio, pena l' esclusione dai giochi stessi.

**Art.31**

Ogni Rione dovrà avere almeno un Responsabile del minipalio maggiorenne.