

REGOLAMENTO MINIPALIO

2012 – 25^{ma} Edizione del Palio delle Contrade di Uboldo

CALCIO PULCINI.....	2
FRULLA IL CERVELLO.....	2
MONOPATTINO A STAFFETTA.....	3
SCALPO	3
SPUGNA AL COLLO.....	3

Calcio pulcini

Concorrenti: Ogni Contrada può iscrivere un massimo di 12 giocatori per partita, maschi o femmine. Possono partecipare i nati nel 2001, 2002, 2003.

Modalità: Gara ad eliminazione diretta a 7 giocatori.

Si gioca con un minimo di 5 giocatori presenti sul campo. Le sostituzioni sono illimitate (un giocatore sostituito può rientrare) ma devono essere effettuate a gioco fermo e previo consenso dell'arbitro. In caso di parità al termine del tempo regolamentare si effettuano 5 calci di rigore a squadra; qualora questi non fossero sufficienti per determinare la squadra vincitrice, si procede ad oltranza. Il portiere può prendere la palla con le mani in caso di passaggio volontario di un proprio compagno di squadra. Non è contemplata l'espulsione, un giocatore che compie un intervento scorretto deve essere eventualmente sostituito dall'allenatore. E' obbligatorio l'uso dei parastinchi. Dove non specificato diversamente valgono le regole F.I.G.C., ad eccezione di:

Regola No 1 "Il terreno di gioco": le dimensioni del campo e delle porte sono a cura del Comitato organizzatore e le segnature sono fatte in coerenza con tali dimensioni.

Regola No 11 "Il fuorigioco": non applicabile.

Ogni Contrada per ciascuna partita deve indicare il nominativo di un contradaio che svolgerà la funzione di guardalinee.

Tempi: 2 da 15 minuti.

Organizzatore: CPU, A.C. Pro Juventute

Frulla il cervello

Concorrenti: 4 per contrada, 2 maschi e 2 femmine. Possono partecipare i nati nel 2002, 2003, 2004.

Modalità: Gara in contemporanea, in 4 manche.

Davanti a ciascuna delle Contrade è disposto un tavolo sul quale sono appoggiati 2 cesti (uno di colore neutro e l'altro del colore della contrada) contenenti 35 palline del colore della Contrada l'uno, e 35 palline di colore neutro l'altro (il colore delle palline è inverso rispetto al colore del cesto). Per ognuna delle 4 manche in contemporanea, il concorrente deve scambiare di posto le palline dei due cesti così ottenendo 2 cesti contenenti palline dello stesso colore del cesto. Quando tutte le palline saranno al proprio posto, il concorrente può suonare la campana per decretare la fine della sua prova. Se una o più palline dovessero cadere, il concorrente deve raccoglierle, da solo, e posizzarle nel cesto giusto, per poter così ultimare la prova. In caso di errori (palline nel cesto sbagliato e/o palline a terra) dopo il suono della campana, ogni errore conta 1 penalità. Vince la singola manche la contrada che, con meno penalità, "ordinerà" le palline nel minor tempo. Per la graduatoria finale della gara si considerano i piazzamenti di tutte e 4 le manche.

Sorteggi: Per stabilire la posizione sul campo di gara.

Monopattino a staffetta

Concorrenti: 4 per contrada (2 maschi e 2 femmine). Possono partecipare i nati nel 2002, 2003, 2004.

Modalità: Gara a staffetta, in contemporanea.

Ogni Contrada, munita di monopattino, dovrà completare per 4 volte (una per ciascuno dei propri concorrenti) un percorso realizzato sulla pista di pattinaggio del Campo Sportivo comunale. La gara si svolgerà come una normale staffetta dove il monopattino sarà il testimone. L'area di cambio sarà costituita da due linee, distanti tra loro circa 3 mt e delle quali la prima corrisponde anche alla partenza/arrivo, entro le quali il concorrente che ha ultimato il proprio "giro" deve cedere il monopattino al compagno di squadra. Vince la squadra che taglia per prima il traguardo del quarto giro. Facoltativi: ginocchiere, paragomiti, caschetto. La Contrada può utilizzare un monopattino proprio, oppure richiederne uno al CPU (segnalandolo il prima possibile, e comunque non oltre il 31 Maggio 2012)

Sorteggi: svolta prima della gara, per stabilire la posizione in partenza sul campo di gara.

Scalpo

Concorrenti: Ogni Contrada deve presentare 4 ragazzi e 4 ragazze nati nel 1999, 2000, 2001.

Modalità: Gioco a tempo (7 minuti)

Su ogni lato del campo di gara sono disposti 8 concorrenti per contrada e ognuno indossa lo "scalpo" (foulard / fettuccia). Esso non deve essere legato, solo la sua estremità deve essere infilata nei pantaloni dietro la schiena, mentre la restante parte (per la lunghezza segnalata sullo scalpo stesso) deve "penzolare" dietro la schiena ed essere visibile. Al fischio dell'arbitro i concorrenti entrano nel campo cercando di rubarsi lo "scalpo". È vietato sedersi per terra. Per ogni scalpo rubato si assegna un punto. Il giocatore rimasto senza scalpo può ritornare dal suo responsabile, a cui ne sono affidati ulteriori 16, per essere rimesso in gioco una seconda volta (fino ad esaurimento di tutti gli scalpi dati in dotazione). Vince la contrada che alla fine del tempo ha più punti.

Spugna al collo

Concorrenti: Ogni Contrada deve presentare 3 ragazzi e 3 ragazze nati nel 1999, 2000, 2001.

Modalità: Gara a staffetta, in contemporanea, durata 12 minuti.

Le quattro squadre formate da 6 ragazzi/e per ogni contrada si dispongono alla partenza, in fila indiana davanti alla propria corsia/percorso, lunga circa da area a metà campo. La spugna è legata ad un laccio di circa 40 cm che termina con un'ampia asola, in modo che si può facilmente indossarla inserendo la testa nell'asola e lasciando "penzolare" la spugna appesa al collo. Al via, il/la primo/a atleta, partendo dietro la linea di partenza deve raggiungere un catino pieno d'acqua, circa a un terzo del percorso, presso al quale sarà posta la spugna (solo per il 1° concorrente dopodiché la spugna verrà passata da un concorrente all'altro), indossare la spugna al collo e poi immergerla nel secchio per inzupparla (fino a questo momento può usare le mani), dopo ciò deve portarsi, senza più toccare/tenere la spugna o il laccio con le mani (la spugna deve penzolare liberamente appesa al collo) alla postazione di "strizzata". Il concorrente potrà strizzare la spugna con le mani o come meglio crede per far entrare più acqua



possibile all'interno del contenitore di raccolta (un ampio catino). Dopo aver strizzato la spugna il concorrente potrà sfilare la spugna dal collo e tornato alla partenza, passare la spugna al concorrente successivo e mettersi di nuovo in coda ai propri compagni. Il concorrente successivo potrà a sua volta partire solo dopo l'arrivo del concorrente precedente. Si continua così fino alla fine della gara, che dura 12 minuti. Il concorrente può toccare con le mani laccio e spugna solo a spugna "scarica", cioè non nel tratto compreso tra la fine dell'immersione nel primo catino e la strizzata nel secondo. Vince la Contrada che porta più acqua in fondo al percorso (si verificherà pesando i catini).