

REGOLAMENTO MINIPALIO

2013 – 26^{ma} Edizione del Palio delle Contrade di Uboldo

CALCIO PULCINI	2
GIOCO MINIBASKET	2
MONOPATTINO A STAFFETTA	3
SCALPO	3
GIOCO BOCCE	3

Calcio pulcini

Concorrenti: Ogni Contrada può iscrivere un massimo di 12 giocatori per partita, maschi o femmine. Possono partecipare i nati nel 2002, 2003, 2004.

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

Gioco Minibasket

Concorrenti: 4 per contrada, di cui almeno 1 femmina. Possono partecipare i nati nel 2000, 2001, 2002.

Modalità: due contrade in contemporanea, poi le altre due

Ogni Contrada deve completare per 4 volte (una per ogni suo atleta) un percorso predefinito, restando complessivamente entro un tempo massimo sufficientemente ampio da consentire un'esecuzione non frettolosa. Il percorso prevede le seguenti tappe:

- Tratto da percorrere facendo volteggiare in aria due palloni (tipo "giocoliere"), lanciandoli e riprendendoli
- Tratto da percorrere centrando con 1 pallone appositi bersagli
- Tratto da percorrere tenendo in equilibrio 1 pallone sulla testa, dentro un apposito sostegno
- Tre tiri a canestro da distanza adeguata

I 4 tratti prevedono punti (per i bersagli centrati) o penalità (per errori commessi). Anche l'aver sfiorato il tempo massimo comporta un'ulteriore penalizzazione. Vince la Contrada che nell'eseguire il percorso ottiene il miglior punteggio complessivo.

I ragazzi potranno provare il percorso per qualche minuto, prima di iniziare la gara. Il CPU fornirà alle Contrade una "demo filmata" del percorso correttamente eseguito, che sarà realizzata dal Basket Libertas Uboldo

Sorteggi: svolti prima della gara, per stabilire l'ordine di partenza delle Contrade

Organizzatore: CPU, Basket Libertas Uboldo

Monopattino a staffetta

Concorrenti: 4 per contrada (2 maschi e 2 femmine). Possono partecipare i nati nel 2003, 2004, 2005.

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, paragoniti, caschetto. La Contrada può utilizzare un monopattino proprio, purchè con ruota di diametro standard e non "maggiorato", oppure richiederne uno al CPU (segnalandolo il prima possibile, e comunque non oltre il 31 Maggio 2013)

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

Scalpo

Concorrenti: 8 per Contrada (4 maschi e 4 femmine) nati nel 2000, 2001, 2002.

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.

Gioco Bocce

Concorrenti: 6 per Contrada (indifferentemente maschi o femmine) 2 nati nel 2002, 2 nati nel 2003, 2 nati nel 2004. In caso di mancanza di ragazzi di un'annata, è possibile sostituirli con annate più giovani.

Modalità: 4 giochi diversi, giocati in contemporanea: ogni Contrada svolge uno dei 4 giochi, e poi passa al successivo, cosicché le Contrade ruotino su tutti e 4 i giochi. I giochi di precisione e concentrazione sono prove di abilità, molto semplici e divertenti, che richiedono ai ragazzi di lanciare delle bocce in gomma dura per raggiungere dei bersagli a cui sono assegnati dei punteggi.

I 4 giochi si chiamano:

- "gioco dei cerchi": la boccia viene lanciata fino a raggiungere un tappeto in plastica con dei cerchi disegnati aventi differenti punteggi
- "gioco dei quadrati": la boccia viene lanciata fino a raggiungere un tappeto in plastica con dei quadrati disegnati aventi differenti punteggi

- “gioco dei vasi”: la boccia viene lanciata al volo, per centrare 9 vasi circolari in plastica su una pedana rialzata aventi diversi punteggi
- “gioco dei birilli”: la boccia viene lanciata per abbattere dei birilli disposti a triangolo con diversi punteggi

Ad ogni gioco, ciascun ragazzo avrà 2 turni di tiro, ciascuno con 2 bocce, cioè in ogni gioco ciascun ragazzo tirerà 4 volte. Per la classifica finale del gioco, verranno sommati i punteggi di tutti i giochi per ogni Contrada. I giochi si svolgeranno sui campi della bocciofila La Magnolia presso le Acli. Le regole del gioco saranno spiegate e dimostrate ai ragazzi direttamente sul campo prima dell’inizio, ciascun ragazzo potrà fare un tiro di prova.

Sorteggi: prima della gara, per stabilire da quale singolo gioco inizia ciascuna Contrada. Successivamente le Contrade ruoteranno sul gioco successivo.

Organizzatore: CPU, Bocciofila La Magnolia