



# **PALIOSPORTIVO 2023 REGOLAMENTO**

**ASD  
CARMAEVENTI**

# REGOLAMENTO GENERALE

Il ***Palio Sportivo di Carmagnola*** è un progetto che nasce dalla volontà ***dell'Associazione Sportiva Carmaeventi*** di aggregare la cittadinanza, di diffondere dei sani valori dello sport e dello stare insieme e la promozione del senso di comunità.

Il perno fondamentale dell'evento dovrà essere la lealtà sportiva: i borghi e i partecipanti devono comportarsi secondo ***i principi di lealtà, correttezza e sportività.***

I componenti della squadra devono essere scelti in base alle regole del torneo.

La cittadina è stata suddivisa in **9 zone**, a seconda delle borgate e della popolazione, secondo un criterio che unisce storia, condizioni attuali e opportunità: le borgate sono infatti delimitate dalle maggiori vie di passaggio, racchiudono e uniscono i Borghi storici del paese, ma tengono anche conto dell'incremento abitativo e delle zone di confine, più lontane geograficamente, eppure ugualmente coinvolte nella vita carmagnolese.

**ZONA 1:** CENTRO STORICO – CASTELLO

**ZONA 2:** BORGIO VECCHIO

**ZONA 3:** LAME - SALSASIO

**ZONA 4:** SAN GIOVANNI – CORSO ROMA

**ZONA 5:** SANTA RITA - CAVALLERI – FUMERI – OSELLE

**ZONA 6:** CAPPUCINI - SAN BERNARDO – MOTTA – CORNO

**ZONA 7:** CAVALLERI – FUMERI – OSELLE

**ZONA 8:** COCCHI – GAIDI – TUNINETTI – CASANOVA – VALLONGO – TETTI GRANDI

**ZONA 9:** SAN MICHELE – SAN GRATO

**Ogni borgata dovrà nominare due referenti, i quali si assumeranno le responsabilità di essere presenti alle diverse partite disputate.**

Ogni borgo può presentare al massimo tre squadre per ogni gara; il numero di membri delle squadre è indicato nel regolamento specifico di ogni gara.

Per ogni gara, si possono avere delle riserve oltre i normali iscritti, che possono partecipare al posto di un membro della squadra in caso di imprevisti o, se il regolamento della specifica gara lo consente, sostituire un compagno a gara in corso (basket, calcio a 5 o beach volley).

Il tempo di attesa della o delle squadra/e ritardataria/e non sarà superiore a 10 minuti, trascorsi i quali dovrà essere disposta la punizione sportiva della perdita ella ara nei confronti della o delle squadra/e ritardataria/e.

In caso di necessità, ogni squadra può, per una sola volta, richiedere la modifica del giorno/orario dell'incontro. Il comitato organizzativo si attiverà per valutare la richiesta e l'eventuale accettazione della stessa.

**La quota di partecipazione è di Euro 20,00 a partecipante.**

**Le liste dei partecipanti** dovranno essere consegnate entro e non oltre il **18 Giugno 2023.**

Ai giocatori responsabili delle gravi infrazioni di seguito indicate, commesse in occasione o durante la gara, si applica come sanzione minima la squalifica: a) per due giornate in caso di condotta gravemente antisportiva e in caso di condotta ingiuriosa o irrispettosa nei confronti degli ufficiali di gara, di altri giocatori o altre persone presenti; b) per tre giornate in caso di condotta violenta nei confronti degli ufficiali di gara, di altri giocatori o altre persone. La decisione sul provvedimento sarà presa dalla commissione organizzatrice.

Ogni disciplina, in base alla classifica, da diritto ai seguenti punteggi:

- **Primo classificato 8 punti;**
- **Secondo classificato 5 punti;**
- **Terzo classificato 3 punti;**
- **Quarto classificato 2 punti.**

Nel caso in cui durante la prova due squadre dovessero arrivare a pari punti, verrebbe riconosciuto lo stesso punteggio a entrambe, in questo modo (un esempio con secondo e terzo classificato che arrivano a pari punti):

- **Primo classificato 8 punti;**
- **Secondo classificato 5 punti;**
- **Terzo classificato: 5 punti;**
- **Quarto classificato 2 punti.**

***Questi punteggi vanno a definire la classifica generale del palio; il borgo che alla fine della manifestazione ha ottenuto più punti vince il Palio Sportivo.***

I sorteggi di eventuali gironi e dell'ordine delle gare avverranno alla presenza dei rappresentanti dei borghi.

#### **PREMI:**

- Prima classificata Basket.
- Prima classificata Staffetta.
- Prima classificata Tiro alla fune.
- Prima classificato/a Tiro con l'arco.
- Prima classificato/a Corsa con i sacchi.
- Prima classificata Corsa cieca.
- Prima classificato/a Anguria Pong.
- Prima classificata Sarabanda.
- Prima classificata Golf.
- Prima classificata Calcio.
- Prima classificata Beach Volley.
- Prima classificata Classifica Complessiva.

## PROGRAMMAZIONE DELLA COMPETIZIONE

Il Palio sportivo inizierà il 25 Giugno 2023 e terminerà il 16 Luglio 2023.

La programmazione di ogni sport verrà pubblicato dopo il termine delle iscrizioni.

### INDICAZIONI GENERALI

Calcio dal 26/06/2023 al 02/07/2023

Volley dal 03/07/2023 al 09/07/2023

Basket dal 10/07/2023 al 15/07/2023

### COLORE DELLE DIVISE

**Ogni squadra dovrà competere indossando i colori rappresentativi del proprio Borgo. I colori rappresentativi dei Borghi sono i seguenti:**

- CENTRO STORICO – CASTELLO: AZZURRO
- BORGO VECCHIO: ROSA
- LAME: VERDE
- SALSASIO: ROSSO
- SAN GIOVANNI – CORSO ROMA: BIANCO
- SANTA RITA: ARANCIONE
- CAPPUCINI: GRIGIO
- SAN BERNARDO – MOTTA – CORNO: GIALLO
- CAVALLERI – FUMERI – OSELLE: BLU SCURO
- COCCHI – GAIDI – TUNINETTI – CASANOVA – VALLONGO – TETTI GRANDI: NERO
- SAN MICHELE – SAN GRATO: VIOLA

In caso di necessità, sarà possibile acquistare la maglietta del colore assegnato alla propria borgata, ordinandola

# BASKET

**Partecipanti:** Massimo 5 squadre per borgo. 5 per squadra, con 5 riserve da portare in panchina per le sostituzioni.

**Descrizione:** classica partita di basket, 5 contro 5. Si seguono tutte le regole basilari del gioco del basket, eccezion fatta per i tempi di gioco: la partita si svolge in 2 tempi da 12 minuti ciascuno. **Le sostituzioni possono essere effettuate solo a gioco fermo o quando la palla non è in gioco.** Il numero di sostituzioni è illimitato. Le partite sono dirette da arbitri qualificati, pertanto non sono tollerati comportamenti antisportivi e/o nocivi per il prosieguo della gara, pena la squalifica.



**Partecipanti:** Massimo 5 squadre per borgo, 4 per squadra.

**Descrizione:** Si tratta di una classica staffetta 4x100, in cui squadre composte da 4 atleti gareggiano su una pista regolamentare.

Gli atleti proseguono nella gara con il cosiddetto passaggio del testimone, che avviene ogni 100 metri.

Per compensare i differenti raggi di curvatura delle diverse corsie, gli atleti si dispongono alla partenza in posizioni a scalare.

In caso di **una falsa partenza**, il corridore viene ammonito; in caso di una **seconda falsa partenza**, l'atleta viene squalificato, arrivando automaticamente ultimo in classifica.

In caso di **perdita del testimone** la squadra viene squalificata, arrivando automaticamente ultima in classifica.

# TIRO ALLA FUNE

**Partecipanti:** Massimo 5 squadre per borgo, 9 per le squadre maschili. 5 per le squadre femminili.

**Descrizione:** Al centro della fune sarà posizionato un segnalino.

L'obiettivo del gioco, tirando la fune, è di trascinare la squadra avversaria portando il segnalino oltre la propria linea di partenza.

La tecnica di tiro è libera, purché la fune venga tirata (es. se un tiratore da le spalle alla squadra avversaria si tratta di traino e non di tiro, perciò la tecnica non è valida.)

È presente un corridoio di larghezza 2 metri. Non è consentito spostarsi all'esterno di essi, pena la vittoria dell'avversario.

La competizione è divisa in torneo femminile e torneo maschile, con due classifiche separate.

# TIRO CON L'ARCO

**Partecipanti:** 1 per squadra.

**Descrizione:** La gara è divisa in due round. In ogni round si hanno a disposizione cinque tiri. Ogni round consiste nello scagliare 5 frecce verso 5 paglioni posizionati ognuno a diversa distanza l'uno dall'altro.

**Punteggio:**

Il paglione è formato da varie parti, ognuna corrispondente ad un punteggio che varia anche in base alla distanza.

**Tutti i partecipanti saranno affiancati da arcieri esperti, che li aiuteranno durante il corso della gara.**

# CORSA CON I SACCHI

**Partecipanti:** Massimo 5 squadre per borgo, 1 per squadra.

**Descrizione:** Le gare si disputano in un percorso di 20 metri, diviso in corsie larghe 1 metro. I corridori, che sono condizionati dalla presenza di un sacco che ricopre le gambe, devono percorrere il tragitto più velocemente degli avversari.

È vietato oltrepassare le linee di confine della propria corsia e/o ostacolare in qualsiasi modo gli avversari, pena la squalifica.

Si può correre, saltare, camminare, ma **il corridore deve tenere il sacco con ambedue le mani almeno fino alla vita, pena la squalifica.**

Alla fine del percorso per vincere non ci si può lanciare, ma si deve superare il traguardo in piedi (in caso di salto, l'importante è atterrare in piedi).



**Partecipanti:** Massimo 5 squadre per borgo, 2 per squadra.

**Descrizione:** Un giocatore deve completare un percorso bendato con un compagno sulla schiena a dare le indicazioni; il percorso viene cronometrato.

La classifica viene stilata in base ai tempi di arrivo.

Il percorso verrà svelato il giorno della gara.

È vietato togliersi la benda durante il percorso o farsela togliere dal compagno, pena la squalifica.



# ANGURIA PONG

**Partecipanti:** Massimo 5 squadre per borgo, 3 per ogni squadra.

**Descrizione:** La prova consiste nel cercare di centrare con una pallina da ping-pong una serie di bicchieri posti su un tavolo a debita distanza. Una volta centrato un bicchiere il giocatore che ha lanciato la pallina dovrà correre dietro il tavolo e mangiare più velocemente possibile la porzione di anguria corrispondente al bicchiere. Una volta terminata la porzione di anguria il partecipante torna al punto di partenza dando così il via al compagno successivo. Se con il lancio della pallina non viene centrato nessun bicchiere il turno passa immediatamente al compagno successivo.

La prima squadra che riesce a mangiare tutte le 6 porzioni assegnate vince il turno.

ASD  
CARMAEVENTI

# SARABANDA

**Partecipanti:** Massimo 5 squadre per borgo, 5 per squadra, di cui 1 portavoce.

**Descrizione:** I giocatori delle squadre si posizionano al fondo del campo.

Il portavoce è l'unico a poter comunicare le risposte e si posiziona seduto con gli altri giocatori in piedi intorno a lui.

Viene messa in riproduzione una traccia musicale; quando la squadra pensa di sapere il titolo della canzone, il portavoce correndo deve attraversare il campo fino ad arrivare alla console e premere un pulsante. Il primo portavoce che lo raggiunge e lo preme potrà comunicare la risposta della squadra.

Se la risposta è sbagliata o non viene data la squadra non guadagna e non perde punti e viene rimessa in riproduzione la traccia. La manche prosegue in questo modo fino a quando una squadra non indovina. Ogni canzone indovinata fa guadagnare alla squadra un punto. Ogni manche è composta da 9 canzoni. Vince la squadra che alla fine della manche ha totalizzato più punti.

Ogni squadra ha un tempo limitato per comunicare la propria risposta: 10 secondi; quando scade, si perde il diritto di rispondere e si conta come un errore.

ASD  
CARMAEVENTI

# GOLF

**Partecipanti:** Massimo 5 persone per borgo.

**Descrizione:** Il JET System by Golf Vision è un sistema di allenamento mirato che permette di sviluppare schemi motori di base o specifici sulla base dell'età dei ragazzi, permettendogli di acquisire le abilità tecniche e umane per poter performare al meglio nell'ambito sportivo.

Il JET System è stato sviluppato seguendo il programma educativo The Stadium Concept.

Il primo programma educativo che permette di allenare simultaneamente corpo, mente e la tecnica del Golf (o di qualsiasi altro sport)

**Regole partecipanti:** gara eseguita in "parallelo" con modalità staffetta, quindi 2 team si sfideranno all'interno del circuito in simultanea. L'obiettivo di ogni squadra è quello di finire prima della squadra sfidante; tuttavia, all'interno del circuito sono previste delle penalità in base alla pulizia nell'esecuzione di quest'ultimo che potrebbero ribaltare il risultato.

La squadra che finisce per primo vince e accede al turno successivo.

N.B: Se qualche squadra non raggiunge il numero, il capitano dovrà effettuare il doppio giro.

# CALCIO

**Partecipanti:** Massimo 5 squadre per borgo, 5 per ogni squadra con la possibilità di portare 5 riserve per le sostituzioni.

**Descrizione:** Ogni partita sarà disputata seguendo le regole base del calcio a 5. Il campo da gioco misura metri 40x20.

## Regole:

- Le sostituzioni verranno effettuate con cambio volante, a gioco fermo.
- Non verrà contemplata la regola del fuorigioco.
- Ogni partita avrà una durata di 40 minuti suddivisi in due tempi da 20 minuti, con un intervallo di 5 minuti.
- Nelle semifinali e nella finale per il terzo e quarto posto, in caso di parità di punteggio al termine dell'incontro regolamentare, si procederà con 3 calci di rigore a squadra. Nella finale per il primo posto verranno disputati due tempi supplementari, di 5 minuti ciascuno. Dovesse sussistere il risultato dei tempi regolamentari, si procederà a battere 3 calci di rigore, eventualmente procedendo ad oltranza, con rotazione dei giocatori.
- Il giocatore sanzionato con un cartellino giallo in due differenti incontri viene squalificato automaticamente per l'incontro successivo. Le ammonizioni si azzerano dopo la fase di qualificazione. Il giocatore sanzionato con l'espulsione viene sostituito con un giocatore in panchina e squalificato automaticamente per una giornata.

Ogni squadra avrà a disposizione massimo 300 punti per completare la propria formazione:

**Serie D:** 100 punti

**Eccellenza, Serie B calcio a 5:** 80 punti

**Promozione, Serie C calcio a 5:** 70 punti

**Prima Categoria :** 50 punti

**Seconda e Terza categoria:** 30 punti

**Non tesserati:** 0 punti

# BEACH VOLLEY

**Partecipanti:** Massimo 5 squadre per borgo, ogni squadra dovrà presentare una lista di minimo 6 giocatori.

**Descrizione:** Ogni partita sarà disputata seguendo le regole base del beach volley.

Il campo da gioco misura metri 16x8 e sarà su sabbia.

La partita si svolge nell'arco di 2 set i quali avranno un punteggio massimo di 15 punti. In caso di pareggio verrà giocato un ulteriore set supplementare con punteggio massimo di 5 punti. La durata massima di una partita è di 30 minuti, scaduto il tempo vince la squadra che ha fatto più punti nell'intera partita.



ASD  
CARMAEVENTI



ASD  
CARMAEVENTI