



REGOLAMENTO GENERALE

Tutte le squadre e i giocatori partecipanti al torneo delle Contrade sono tenuti a conoscere, a rispettare e vivere con coerenza gli obiettivi e i valori contenuti nel regolamento.

Il Comitato Organizzatore invita tutti ad un giusto spirito di fratellanza e di rispetto per far sì che la manifestazione risulti un momento di serenità e di sano divertimento.

I GIOCHI: il **Torneo** delle Contrade 2006 si svolgerà dal 25 giugno: giorno dell'inaugurazione, al 22 luglio: giorno delle premiazioni e della cena delle Contrade. Per dare la possibilità di partecipare a più persone possibili quest'anno verranno organizzati i tornei di **calcio, pallavolo, briscola, basket, calcio saponato, corsa ciclistica, tiro alla fune e i giochi popolari (quest'anno validi per il palio!)**. I punteggi acquisiti in questi 8 giochi verranno sommati e aggiudicheranno il Palio delle Contrade 2006. Saranno organizzati anche dei **giochi per bambini** di ogni Contrade, che però non aggiudicheranno punti per il Palio.

IL PALIO: per ogni gioco verranno premiate le prime 3 squadre con la relativa coppa, ma anche chi non arriverà tra le prime riceverà dei punti che verranno sommati con quelli che si otterranno partecipando agli altri giochi. La Contrade che avrà totalizzato più punti partecipando ai 8 giochi delle Contrade vincerà il **Palio delle Contrade**. Nelle scorse edizioni le Contrade che si sono aggiudicate il Palio sono state la Fogazzaro, la S. Marco e la Fratta.

I GIOCATORI: i tornei sono organizzati per squadre formate da giocatori **residenti nel comune di Montegalda o Colze e della stessa Contrade**. Ogni altro giocatore non può partecipare. Se per errore o meno verrà tesserata una persona non residente a Montegalda o Colze, una volta accertata l'organizzazione farà perdere alla squadra tutti i punti accumulati o la eliminerà dai gironi ed il giocatore non potrà continuare a partecipare ai giochi. Gli organizzatori decideranno prima dell'inizio del torneo se e quali eccezioni accettare, rendendone pubbliche le motivazioni.

TESSERAMENTO: verrà fornita a chi si iscrive una tessera **nominativa** del costo di 10 €, che permette di **partecipare a tutti i giochi e dovrà essere presentata da ogni giocatore per accedere nei siti adibiti ai vari tornei e per compilare la distinta della squadra prima dell'inizio di ogni gioco**. Sarà dunque necessario fornire al responsabile della propria Contrade la **fotocopia di un documento di riconoscimento** per compilare correttamente la tessera (*si garantisce la privacy dei dati personali*). Per chi partecipa a un solo gioco (solo a briscola, o solo a basket, o solo alla corsa dei ciclisti, o solo ai giochi popolari) sarà disponibile una tessera da 5 € che permette di partecipare ad uno solo di questi giochi. Per tutti gli altri giochi o se una persona partecipa a più di un gioco si dovrà presentare la tessera da 10 €. La quota è comprensiva dell'assicurazione.

Per ulteriori informazioni rivolgersi al responsabile della propria Contrade oppure Roberto: 339/8646375

I GIOCHI VALIDI PER IL PALIO SONO 8:

1°: CALCIO A 7

1. All'atto dell'iscrizione si dovrà essere presentata la **fotocopia del documento di identità** dei giocatori, i moduli **dell'autocertificazione** firmati da ogni componente della squadra (per i minorenni da uno dei genitori) e la lista dei giocatori iscritti. Solo così sarà possibile la consegna della tessera senza la quale non si potrà entrare in campo.
2. Per disputare la partita i giocatori dovranno essere sempre muniti della **tessera delle contrade del costo di 10 €** che verrà consegnata a tutti gli iscritti regolarmente, altrimenti. non sarà consentito l'ingresso in campo. La tessera permette di gareggiare anche a tutti gli altri giochi delle Contrade. Ogni squadra dovrà versare una cauzione di 80 €.
3. Possono essere tesserati giocatori che **abbiano compiuto 16 anni**.
4. **Le iscrizioni si chiudono il 17 giugno 2006**, data entro la quale ogni Contrade dovrà presentare almeno 7 iscritti per partecipare al torneo. Dopo tale data non si possono più tesserare giocatori.
5. L'orario di inizio delle partite è fissato alle ore 20.30 la prima ed alle ore 21.25 la seconda. Nei casi di tre incontri serali l'inizio sarà rispettivamente 20.30 - 21.25 - 22.10.



Cgm con la collaborazione di Pro Loco e Comune di Montegalda presentano

Palio delle Contrade 2006



6. Il numero minimo per iniziare la partita è di 5 giocatori. Il tempo di attesa per l'inizio della gara è di 20 minuti, oltre ai quali la squadra se non si presenterà o non avrà il numero sufficiente per giocare perderà a tavolino 3-0.
7. Le partite si disputano in **due tempi di 20 minuti** con intervallo di 10 minuti. Le sostituzioni sono libere e si effettuano a gioco fermo previa autorizzazione dell'arbitro. Se un giocatore iscritto nella distinta prima dell'inizio della partita arrivasse in ritardo, potrà, dopo aver presentato la propria tessera della Contrà, accedere immediatamente alla panchina e, qualora la squadra volesse, giocare fin da subito.
8. Il fuorigioco vige dalla linea dell'area del portiere e solo nei calci di punizione.
9. In caso di rinvio gli incontri si svolgeranno al più presto, secondo le decisioni degli organizzatori. La data e l'orario verrà **comunicata al capitano, che a sua volta avvertirà la squadra.**
10. La classifica in caso di parità, viene stilata secondo questi criteri: differenza reti, scontro diretto, sorteggio.
11. Nelle partite ad eliminazione diretta, in caso di parità dopo i tempi regolamentari sarà calciata una serie di 5 rigori, in caso di ulteriore pareggio si prosegue ad oltranza.
12. Solo nella finale in caso di parità si procederà alla disputa di due tempi supplementari di 10 minuti ciascuno; in caso di ulteriore parità si procederà ai calci di rigore con le modalità dell'articolo 11.
13. Le **ammonizioni** sono punite con un'ammenda di 5 € ciascuna, le **espulsioni dirette** con la somma di 10 € e con turni di squalifica a giudizio della C.T.G. (le espulsioni per doppia ammonizione non prevedono squalifica e il cartellino rosso conseguenza di doppia ammonizione non si pagherà). Solo **la somma di tre ammonizioni ed il cartellino rosso diretto farà saltare una partita.** Se durante il torneo viene esaurito il deposito cauzionale, per proseguire la squadra dovrà versare un ulteriore deposito di 50 €.
14. L'organizzazione del torneo non si assume responsabilità per danni, furti ecc. causati a persone o cose, prima, durante e dopo le partite. Sarà cura delle squadre avere a disposizione il materiale per il pronto soccorso.
15. **E' OBBLIGATORIO avere 2 OVER 35 SEMPRE IN CAMPO.** Se questi o uno di questi non fossero presenti (anche in caso di infortunio) la squadra giocherà con un uomo in meno o due uomini in meno.
16. Per le regole arbitrali (eccetto quelle modificate in questo regolamento) valgono quelle adottate dal A.I.C.S.
17. Eventuali altre decisioni verranno prese autonomamente, in caso di necessità, dal c.o.

2°: BRISCOLA

1. Si gioca in coppia ma ci si potrà iscrivere **anche in 3 usando una persona della terna come riserva.** Ogni giocatore che si iscrive dovrà partecipare per tutta la durata del torneo con **il proprio o i propri 2 compagni che dovranno essere della stessa Contrà. Non è possibile cambiare o aggiungere componenti alla coppia o alla terna durante il torneo.**
2. **La chiusura delle iscrizioni è fissata per 17 giugno 2006.** Ogni iscritto fornirà la fotocopia di un doc. di identità. Ogni Contrà può presentare tutte le coppie che desidera, anzi più ne tessererà più possibilità avrà di vincere il torneo.
3. Le partite si svolgeranno nella sede degli alpini dal 29 giugno al 22 luglio 2006. I gironi e le date delle partite saranno comunicati ed affissi nella sede degli alpini dal 26 giugno.
4. Per poter giocare si **dovrà presentare prima di ogni partita la tessera nominativa** del torneo delle Contrà. Si potrà giocare con la tessera da 10 € che permette di partecipare a tutti i giochi o con la tessera specifica solo per il torneo di briscola da 5 €. Non ci sono limiti d'età.
5. In ogni partita vince la coppia che arriva per prima ad aggiudicarsi 5 "raggi".
6. Alla fine dei gironi di qualificazione le squadre che passeranno si scontreranno nelle eliminatorie.
7. Se entrambi i componenti di una coppia o uno dei due non si dovessero presentare dopo 10 min. dall'inizio stabilito per la propria partita, la coppia avversaria vincerà la partita "a tavolino " per 5-0. **È possibile concordare con la coppia avversaria una data o un orario diverso da quello stabilito, se entrambe le squadre e i giudici saranno prima avvertiti ed avranno approvato. E' possibile rimandare la stessa partita solo una volta.**
8. **Per la classifica del palio,** (vista la possibilità che ogni Contrà abbia più di una coppia in corsa per la vittoria) alla fine ogni contrada riceverà **i punti di una sola coppia:** quella che si aggiudicherà il posto migliore nella classifica del torneo di briscola.



3°: PALLAVOLO

1. All'atto dell'iscrizione dovrà essere presentata la **fotocopia del documento di identità** dei giocatori, i moduli dell'**autocertificazione** firmati da ogni componente della squadra (per i minorenni da uno dei genitori) e la lista dei giocatori iscritti. Solo così sarà possibile la consegna della tessera senza la quale non si potrà giocare.
2. Per disputare la partita i giocatori dovranno essere **sempre muniti** della **tessera delle contrade del costo di 10 €** che verrà consegnata a tutti gli iscritti regolarmente, altrimenti non sarà consentito l'ingresso in campo. La tessera permette di gareggiare anche a tutti gli altri giochi delle Contrà.
3. Possono essere tesserati giocatori che abbiano compiuto i **14 anni**.
4. **Le iscrizioni si chiudono il 17 giugno 2006**, data entro la quale ogni contrada dovrà presentare almeno 6 iscritti per partecipare al torneo. Una volta iniziato il torneo non si possono più tesserare giocatori.
5. Il torneo si svolgerà presso il campetto all'aperto di via Fradellin nei giorni di martedì e giovedì, dal 27 giugno al 20 luglio 2005, con orario di inizio degli incontri fissato per le 20:45. In caso di maltempo le partite verranno giocate la sera stessa all'interno della palestra delle scuole medie di Montegalda.
6. E' necessaria la presenza contemporanea in campo di almeno due donne; l'altezza della rete è 2.30m.
7. Le partite si svolgeranno con la formula a punti: due set a 25 punti (con scarto finale minimo di due punti), e in caso di parità un eventuale 3° set a 15 punti. Questo vale sia per i gironi di qualificazione che per le fasi finali.
8. Il tempo di attesa per l'inizio delle gare è di 20 minuti, oltre i quali la squadra che non si sarà presentata o che non avrà il minimo di 4 giocatori perderà l'incontro a tavolino per 2-0 col punteggio 25-0, 25-0.
9. Per le regole arbitrali (eccetto quelle modificate nel presente regolamento) valgono quelle adottate dall' A.I.C.S. In particolare ricordiamo che sono concessi 2 time-out per set per ogni squadra, che sono consentite sostituzioni libere.
10. La classifica tiene conto dei set vinti. In caso di parità nel girone, verrà stilata seguendo i seguenti criteri: totale set vinti (non della differenza set), differenza punti fatti-subiti (non solo del totale dei punti effettuati), scontro diretto, sorteggio. Le quattro semifinaliste vengono scelte tra le prime tre di ogni girone più la miglior seconda.
11. L'organizzazione del torneo non si assume la responsabilità per danni, furti, ecc. causati a persone o cose prima, durante e dopo lo svolgimento degli incontri. Sarà cura delle squadre avere a disposizione il materiale per il primo soccorso.

4°: BASKET

1. All'atto dell'iscrizione dovrà essere presentata la fotocopia del documento di identità dei giocatori, i moduli dell'autocertificazione firmati da ogni componente della squadra (per i minorenni da uno dei genitori) e la lista dei giocatori iscritti. Solo così sarà possibile la consegna della tessera senza la quale non si potrà giocare.
2. Per poter giocare si dovrà presentare prima di ogni partita la tessera nominativa del torneo delle Contrà. Si potrà giocare con la tessera da 10 € che permette di partecipare a tutti i giochi o con la tessera specifica solo per il torneo di basket da 5 €.
3. Possono essere tesserati giocatori che abbiano compiuto i 14 anni.
4. Le iscrizioni si chiudono il **17 giugno 2006**, data entro la quale ogni contrada dovrà presentare almeno 3 iscritti per partecipare. Una volta iniziato il torneo non si possono più tesserare giocatori.
5. Il tempo di attesa per l'inizio della gare è di 15 minuti, oltre ai quali la squadra perderà a tavolino 11-0.
6. Il torneo si svolgerà presso il campo da basket della scuola media, nei giorni di martedì e giovedì dal 25 giugno al 24 luglio 2006 a partire dalle ore 21.00
7. Ogni scontro viene deciso all'11° punto o allo scadere del 15° minuto di gioco. Ogni canestro segnato vale 1 punto. Durante l'incontro vige la regola "chi segna regna", per la quale il possesso della palla rimane alla squadra che ha segnato. Se una squadra si presentasse con 2 giocatori alla partita darà la partita vinta a tavolino 11-0 alla squadra avversaria.
8. E' severamente vietato schiacciare, chiunque violerà questa regola provocherà la perdita dello scontro a tavolino per 11-0 della propria squadra.
9. Non esiste la regola dei 3 secondi in area. Gli ultimi 5 secondi verranno chiamati dall'ufficiale di campo.
10. Tutte le altre regole si rifanno al regolamento del basket.



11. Prima di segnare un canestro **si deve effettuare un passaggio, e l'azione deve partire dall'esterno della linea del tiro da tre. NON si deve uscire dall'area da tre punti in caso di: a) palla persa dall'avversario, b) recupero difensivo, c) rimessa laterale in attacco. Se si segna un canestro senza aver effettuato un passaggio, ed essere usciti dall'area del tiro da 3 il canestro non è valido e il possesso va agli avversari.** Se tale canestro fosse segnato nel caso di tempo finito e partita in parità la partita continuerà con possesso all'altra squadra. Il possesso non va agli altri nel caso il tiro non entrasse.

A canestro effettuato l'azione riprende all'esterno dell'area da tre.

La squadra con possesso di palla passa la palla a chi difende, e dopo aver ricevuto indietro il pallone si ricomincia a giocare. Il tempo non verrà mai fermato, quindi effettuare il passaggio in breve tempo.

12. Se allo scadere dei 15 minuti la partita finisce in parità, la palla andrà a chi aveva il possesso (o ha effettuato l'ultimo tiro), e si ripartirà normalmente fino a quando una delle 2 squadre segnerà il canestro della vittoria. Non ci saranno limiti di tempo.

13. Si possono effettuare i **cambi (in numero illimitato)** dopo un canestro segnato (da chi attacca o da chi difende) o durante i time-out.

14. Ogni squadra ha a disposizione **2 time-out di 60 secondi**. Si può chiamare il time-out solo a canestro segnato (da chi attacca o da chi difende).

15. Dopo il **5° fallo di squadra, si potrà tirare un tiro libero aggiuntivo** e il possesso rimarrà alla squadra che ha subito il fallo, anche in caso il tiro libero non entrasse. In caso di tiro libero non saranno ammesse perdite di tempo. In caso di fallo su tiro con canestro valido segnato e 5° fallo di squadra: 1 punto per il canestro fatto + tiro libero per il fallo subito + tiro libero per il 5° fallo + palla in possesso anche se si sbaglia il libero.

16. In caso l'ufficiale di gara chiamasse un fallo antisportivo o tecnico il giocatore salterà la gara successiva.

17. Le partite si svolgeranno senza arbitri, ma con uno o più ufficiali di gara, e saranno **autoarbitrate**. In caso di discordia l'ufficiale di campo avrà poteri da arbitro, coadiuvato dal tavolo dei referti.

18. In caso di pioggia le partite verranno spostate e il C.O. si riserva di indicare il nuovo giorno e orario in cui giocare a **un membro della squadra, che a sua volta avvertirà la propria squadra.**

19. Le partite possono essere ritardate o spostate nella stessa sera in casi eccezionali. La squadra che ne avrà bisogno dovrà contattare l'avversaria/e e accordarsi per il nuovo orario. Se l'avversaria non sarà d'accordo la partita potrà essere data persa a tavolino. Tale decisione sarà però a scapito degli organizzatori. Si prega di informare delle difficoltà almeno il giorno prima in modo da poter risolvere al meglio i problemi.

REGOLAMENTO ALL STAR GAME BASKET (non valido per il palio)

1. L'all star game è la partita di basket tra i migliori 10 giocatori della parte est contro i migliori 10 giocatori della parte ovest di Montegalda. Si giocherà la sera di sabato 15/07/06.

2. Il paese viene diviso in questo modo: OVEST: Fogazzaro, Setteboschi, Ceroni, Borgo, San Marco; EST: Fratta, Julia, Castello, Grimana, Gualdi

3. I giocatori vengono scelti con metodo misto, 5 dagli spettatori mediante voto e 5 dagli allenatori delle rispettive squadre. Il voto degli spettatori verrà espresso durante le partite di basket del torneo delle contrade a partire dal primo giorno della manifestazione alla terza settimana, ovvero dal 27/06 al 11/07 mediante un modulo reperibile nelle vicinanze del campo da gioco.

4. Chi può votare? Tutti, si è però pregati di scrivere il nome e cognome, semplicemente perché non si compilino più liste in una sera, favorendo sempre un giocatore. Si chiama quindi il pubblico a seguire il buon senso e votare una sola volta a serata

5. Gli allenatori sono volontari, persone rappresentanti una delle due fazioni. Non si può allenare una squadra di cui non si fa parte come contrada. Indicheranno le loro 5 preferenze e le consegneranno agli organizzatori.

6. I 20 nomi verranno resi noti dal giovedì 13/07 mediante affissione di un manifesto nell'area del torneo delle contrade.

7. La partita seguirà le regole del basket FIBA, e sarà arbitrata regolarmente. Ci sono però alcune modifiche, qui riportate:

a. La partita è composta da 4 quarti da 12 minuti ciascuno, in cui il tempo NON verrà fermato. Gli unici momenti in cui il tempo verrà fermato è in caso di time-out, infortuni o casi decisi al momento dall'arbitro.



- b. La durata di un'azione è di 30 secondi
- c. I cambi si possono eseguire ad ogni canestro segnato
- d. 3 time-out per squadra ad ogni quarto della durata di 1 minuto

5°: CALCETTO SAPONATO

1. All'atto dell'iscrizione dovrà essere presentata la fotocopia del documento di identità dei giocatori, i moduli dell'autocertificazione firmati da ogni componente della squadra e la lista dei giocatori tesserati. Solo così sarà possibile la consegna della tessera senza la quale non si potrà giocare.
2. Per disputare la partita i giocatori dovranno essere sempre muniti della tessera delle contrade del costo di 10 € che verrà consegnata a tutti gli iscritti regolarmente, altrimenti non sarà consentito l'ingresso in campo. La tessera permette di gareggiare anche a tutti gli altri giochi delle Contrade.
3. Possono essere tesserati giocatori che abbiano compiuto i 16 anni.
4. **Le iscrizioni si chiudono il 17 giugno 2006**, data entro la quale ogni contrada dovrà presentare almeno 5 iscritti per partecipare.
5. Si giocherà dalle 14.00 alle 18.00 nei due giorni di sabato 15 e domenica 16 luglio 2006.
6. Il numero minimo per iniziare la partita è di 4 giocatori. Il tempo di attesa per l'inizio della gara è di 20 minuti, oltre ai quali la squadra se non si presenterà o non avrà il numero sufficiente per giocare perderà a tavolino 9-0.
7. Le partite si disputano in **un tempo da 20 minuti continui**.
8. Le sostituzioni sono libere, si effettuano a gioco fermo con autorizzazione dell'arbitro. Il fuorigioco non vige.
9. Sono ammesse sul terreno di gioco solo le persone indicate nella distinta.
10. **In caso di pioggia si giocherà ugualmente, ad orari decisi a discrezione del C.O e comunicati ai capitani che a loro volta riferiranno alle proprie squadre.**
11. La classifica in caso di parità, viene stilata secondo questi criteri: differenza reti, scontro diretto, sorteggio.
12. Solo nella finale in caso di parità si procederà alla disputa di due tempi supplementari di 10 minuti ciascuno; in caso di ulteriore parità si procederà ai calci di 5 rigori.
13. L'ammonizione comporta 3 minuti di sospensione dal gioco, se nel frattempo si subisce gol, il giocatore ammonito potrà rientrare subito. L'espulsione comporta 5 minuti di sospensione dal gioco, al termine dei quali il giocatore potrà essere sostituito ma non potrà più rientrare in quella partita; se si subisce nel frattempo gol non si potrà far entrare il sostituito.
14. Le espulsioni dirette sono punite con turni di squalifica a giudizio del C.O., le espulsioni per doppia ammonizione non prevedono squalifica, mentre la somma di tre ammonizioni farà saltare la partita successiva.
15. L'organizzazione del torneo non si assume responsabilità per danni, furti ecc. causati a persone o cose, prima, durante e dopo le partite. Sarà cura delle squadre avere a disposizione il materiale per il pronto soccorso.
16. Ai giocatori saranno forniti **caschetti di protezione adeguati**, che dovranno essere indossati obbligatoriamente.

6°: GARA CICLISTICA

1. All'atto dell'iscrizione dovrà essere presentata la **fotocopia del documento di identità** dei giocatori, i moduli **dell'autocertificazione** firmati da ogni componente della squadra e la lista dei giocatori iscritti.
2. Per poter giocare si **dovrà presentare prima della partenza la tessera nominativa** del torneo delle Contrade. Si potrà correre con la tessera da 10 € che permette di partecipare a tutti i giochi o con la tessera specifica solo per la corsa ciclistica da 5 €. **Le iscrizioni si chiudono il 17 giugno 2006.**
3. La gara è prevista per domenica 10 luglio alle ore 18,00. Tipo di gara: **AMERICANA**
4. Percorso: Partenza dall'incrocio di via Julia con via Fradellin, via Marcoline, via D. Cattaneo, all'altezza del supermercato Ali girare a destra quindi proseguire per via Julia fino ad arrivare al punto di partenza. Un giro pari mt. 1200.
5. Componenti per contrada: N° 5 di ambo i sessi **maggioresenni**.
6. Primi cinque giri -gruppo compatto
7. Sesto giro volata con eliminazione degli ultimi tre corridori e così fino al 24° giro con l'eliminazione di 30 corridori.



8. Al 25° giro gruppo compatto.
9. Al 26° giro volata con l'eliminazione degli ultimi 2 corridori e così fino al 34° giro con l'eliminazione di altri 10 corridori.
10. Al 35° giro gruppo compatto dei dieci corridori rimasti.
11. Al 36° giro volata con l'eliminazione dell'ultimo corridore.
12. Al 37° giro gruppo compatto.
13. Al 38° volata con l'eliminazione dell'ultimo corridore.
14. Al 39° giro gruppo compatto.
15. Al 40° giro volata finale degli Ultimi 8 corridori rimasti in gara
16. Organizzazione: Fotofinish, auto apri corsa, numeri gara, numeri giri, numeri per gli eliminati, Campanella, controllo strade, personale addetto al controllo delle volate.
17. Punteggio: eliminati alla prima volata punti n° 1, alla seconda punti n° 2, alla terza punti n° 3, alla quarta punti n° 4, alla quinta punti n° 5, alla sesta punti n° 6, alla settima punti n° 7, all'ottava punti n° 8, alla nona punti n° 9, alla decima punti n° 10, alla undicesima punti n° 12, alla dodicesima punti n° 14, alla tredicesima punti n° 16, alla quattordicesima punti n° 18, alla quindicesima punti n° 20, alla sedicesima punti n° 24, alla diciassettesima punti n° 27. Per gli otto corridori che partecipano alla volata finale il punteggio sarà il seguente: All'ottavo punti n° 30, al settimo punti n° 32, al sesto punti n° 34, al quinto punti n° 36, al quarto punti n° 38. Al terzo punti n° 43, al secondo punti n° 46, al primo punti n° 50.

7°: TIRO ALLA FUNE

1. **Si tira in 5.** All'atto dell'iscrizione dovrà essere presentata la **fotocopia del documento di identità** dei giocatori, i moduli dell'**autocertificazione** firmati da ogni componente della squadra e la lista dei giocatori iscritta.
2. Per poter giocare si **dovrà presentare prima di ogni partita la tessera nominativa** del torneo delle Contrà. Si potrà giocare con la tessera da 10 € che permette di partecipare a tutti i giochi o con la tessera specifica solo per il tiro alla fune da 5 €.
3. Possono essere tesserati giocatori che abbiano compiuto i **18 anni**.
4. **Le iscrizioni si chiudono il 17 giugno 2006**, data entro la quale ogni contrada dovrà presentare almeno 5 iscritti per partecipare.
5. I componenti di ogni squadra potranno pesare **complessivamente da 0 kg a 4,70 q.** Non sarà possibile superare il tetto di peso stabilito, ma si potranno cambiare i componenti fino al raggiungimento del peso ottimale.
6. E' **assolutamente vietato mollare la fune anche per un attimo** soprattutto nel momento in cui si sta perdendo o subito dopo: chi lo facesse perderà per 2-0.
7. **Sono vietati qualsiasi tipo di pesi, zavorre o piombature.** All'entrata nel campo i giocatori saranno pesati, controllati e tireranno esattamente come si presenteranno al momento della pesatura: non potranno aggiungere vestiti, oggetti o altro al proprio corpo.
8. Il numero minimo per il tiro è di 4 giocatori. Il tempo di attesa per l'inizio della gara è di 20 minuti, oltre ai quali la squadra se non avrà il numero sufficiente di tiratori o non avrà il peso giusto perderà a tavolino per 2-0 in caso di partite di qualificazione, per 3-0 in caso di eliminazioni dirette.
9. Il Torneo si svolgerà **su asfalto** presso il campetto da calcio in via Fradellin.
9. Le partite saranno strutturate in **2 tiri**. In caso di parità ogni squadra riceverà un punto, in caso di vittoria due. Solo nelle fasi finali, nelle eliminazioni dirette, si disputerà il terzo tiro in caso di parità.
10. Si tira tutte le domeniche e, se necessario, anche nell'ultima settimana del torneo delle Contrà.
11. Nell'edizione 2006 il torneo sarà strutturato in 3 gironi da 3 squadre. Ogni girone disputerà partite di andata e ritorno tra le 3 squadre. Alla fine le prime classificate andranno direttamente in semifinale. Le seconde classificate si scontreranno in un triangolare, e la vincitrice avrà diritto di andare in semifinale.

8° GIOCHI POPOLARI



Cgm con la collaborazione di Pro Loco e Comune di Montegalda presentano

Palio delle Contrade 2006



1. Per far partecipare più gente possibile, anche quest'anno si è deciso di organizzare alla domenica sera (25 giugno, 2.9.16 luglio), e l'ultimo venerdì (21 luglio) vari giochi "popolari", che si spera possano far giocare e rendere protagonisti tutti, facendo divertire chi tifa per la propria Contrà, vista la facilità con cui si potrà giocare.
2. Ad ogni gioco potrà partecipare chiunque, e rappresenterà la propria Contrà. È consigliato far giocare persone che normalmente non partecipano agli altri giochi (ragazzi/e under 14, giovani che non amano l'agonismo, uomini/donne over 35, casalinghe, mamme e papà..).
3. **Quest'anno i punti acquisiti durante i giochi popolari saranno validi per il palio** (eccetto gli scacchi perché in via sperimentale. Partecipando ad ognuno dei 7 giochi popolari si riceverà un punteggio a seconda della classifica. La somma di tutti i punti acquisiti darà il punteggio finale che andrà nel capitolo *Giochi popolari*, che assieme agli altri 7 sport (calcio, pallavolo ecc..) determinerà chi vincerà il palio.
4. Ogni Contrà è invitata a presentare un responsabile di ogni squadra di ogni gioco popolare che si presenterà ogni domenica alle ore 20.00, in modo da organizzarsi i tempi e le modalità di ogni gioco. I componenti delle squadre possono cambiare di volta in volta, basta essere tesserati al Palio delle Contrà 2006.
5. All'inizio di ogni gioco dovrà essere presentata la **tessera dei giochi popolari da 5 € o di tutti gli sport da 10 €**. **Le iscrizioni si chiudono il 17 giugno 2006.**
6. I giochi ai quali ogni Contrà è invitata a partecipare saranno:

Domenica 02:	20.30 Lancio del copertone da trattore in concomitanza: calcetto balilla delle freccette.
Domenica 9:	20.30 Bungee Running in concomitanza: calcetto balilla e delle freccette.
Domenica 16:	20.30 Rigori (tipo sagra) in concomitanza: calcetto balilla e delle freccette
Venerdì 21:	22.00 gara del dolce più grande e più buono in concomitanza: finali calcetto balilla e delle freccette

Inoltre: non valido per il palio, ogni martedì e giovedì nella sede degli alpini: Gara di Scacchi.

5. Modalità dei giochi popolari: nelle domeniche sopraindicate a partire dalle ore 21.00 i componenti necessari per ogni gara dovranno presentarsi presso gli impianti sportivi. I giochi si svolgeranno all'interno del campo da calcio o di fronte (nel parcheggio Gen. Dalla Chiesa). Nel caso della gara di bocce, si svolgerà a Colzè nel bocciodromo. Le gare di scacchi in sede degli Alpini ogni martedì e giovedì.
6. In caso di pioggia il C.O. deciderà se spostare oppure annullare il gioco.

2006: Mondiali di scacchi in Italia!

Scacchi a Montegalda... (non validi per il palio):

1. Essendo in via sperimentale, per partecipare non si pagherà alcuna quota. Bisogna comunque iscriversi entro **il 17 giugno 2006**. Dal 20 giugno saranno affissi i gironi.
2. Si gioca presso la sede degli alpini nelle sere di martedì e giovedì, durante la gara di briscola.
3. La modalità di scontro verrà comunicata al momento dell'inizio del torneo, e dipenderà dall'affluenza di giocatori.
4. Per il regolamento si fa fede a quello internazionale della FIDE che si può scaricare su www.fide.com

8.1: Calcetto Balilla:

1. Si gioca in coppia ma ci si potrà iscrivere **anche in 3 usando una persona della terna come riserva**. Per poter giocare è necessaria la tessera dei giochi popolari da 5 € oppure quella di tutti gli sport da 10 €. Ogni giocatore che si



Cgm con la collaborazione di Pro Loco e Comune di Montegalda presentano

Palio delle Contrade 2006



iscrive dovrà partecipare per tutta la durata del torneo con **il proprio o i propri 2 compagni che dovranno essere della stessa Contrà.**

2. La chiusura delle iscrizioni e fissata per 17 giugno 2006. Ogni iscritto fornirà la tessera d'iscrizione. Ogni Contrà può presentare tutte le coppie che desidera, anzi più ne tessererà più possibilità avrà di vincere il torneo. Può giocare chiunque.

3. Le partite si svolgeranno al campetto di fronte al bar della festa delle Contrade. I gironi e le date delle partite saranno comunicati ed affissi dal 26 giugno (in caso di numerose iscrizioni non si giocherà solo la domenica, ed in caso di pioggia si giocherà all'interno della sede degli alpini).

4. In ogni partita vince la coppia che arriva per prima ad aggiudicarsi 2 partite su tre da 10 goal.

5. Alla fine dei gironi di qualificazione le squadre che passeranno si scontreranno nelle eliminatorie.

6. Se entrambi i componenti di una coppia o uno dei due non si dovessero presentare dopo 10 min dall'inizio stabilito per la propria partita, la coppia avversaria vincerà la partita "a tavolino" per 2 vittorie a 0. **È possibile concordare con la coppia avversaria una data o un orario diverso da quello stabilito, se entrambe le squadre e i giudici saranno prima avvertiti ed avranno approvato.**

8. In caso di parità si valuterà secondo i seguenti criteri: quoziente partite, differenza goal (fatti-subiti), scontro diretto, se ci sarà ulteriore parità si andrà al sorteggio.

9. **Per la classifica dei giochi popolari**, (vista la possibilità che ogni Contrà abbia più di una coppia in corsa per la vittoria) alla fine ogni contrada riceverà **i punti di una sola coppia**: quella che si aggiudicherà il posto migliore nella classifica del torneo di calcetto.

10. Si gioca tutte le domeniche e, se necessario, anche nei giorni dell'ultima settimana del Palio delle Contrà. Le semifinali e finali si disputeranno venerdì 21 luglio. Alla fine del torneo verrà stilata la classifica ed il punteggio delle Contrà partecipanti, che andrà a sommarsi a quello degli altri giochi popolari.

8.2: Freccette:

1. Per poter giocare è necessaria la tessera dei giochi popolari da 5 € oppure quella di tutti gli sport da 10 €. Non ci sono limiti d'età. **Ogni Contrà avrà diritto ogni domenica a 20 tiri, ma un tiratore non potrà fare più di 10 tiri.** È vivamente consigliato di far tirare più di due persone, se possibile, della propria Contrà! Alla fine degli 80 tiri a disposizione nelle 4 domeniche in cui si tirerà, sarà stilata la classifica, e le prime 4 classificate disputeranno semifinali e finali nella serata di venerdì 21 luglio 2005.

4. Le iscrizioni si chiudono il 17 giugno 2006, data entro la quale ogni contrada dovrà presentare il responsabile del gioco.

5. Si tira tutte le domeniche e, se necessario, anche nei giorni dell'ultima settimana del Palio delle Contrà. In caso di pioggia si tirerà all'interno della sede degli alpini. Alla fine del torneo verrà stilata la classifica ed il punteggio delle Contrà partecipanti, che andrà a sommarsi a quello degli altri giochi popolari.

8.3: Lancio del copertone (domenica 2 luglio):

1. **Si tira in 5.** Per poter giocare è necessaria la tessera d'iscrizione dei giochi popolari da 5 € oppure quella di tutti gli sport da 10 €. Non ci sono limiti d'età.

2. La squadra deve essere composta da 5 componenti, di cui **almeno un elemento di sesso femminile.** Se dovesse mancare uno o più componenti, o la donna (non sostituibile con un maschio!), la Contrà potrà ugualmente tirare.

3. Le iscrizioni si chiudono il 17 giugno 2006, data entro la quale ogni contrada dovrà presentare il responsabile del gioco. I 5 componenti potranno presentarsi all'ultimo momento.

4. La gara sarà strutturata in 3 tiri per ogni Contrà di un copertone da trattore. Il copertone dovrà rotolare il più lontano possibile, ma dovrà rimanere all'interno di un campo predefinito, pena l'annullamento del tiro. Si terrà conto del miglior tiro. In caso di parità si andrà a vedere il secondo miglior tiro, in caso di ulteriore parità il terzo.

5. I cinque tiratori di ogni Contrà potranno giocare assieme, tentando di dare contemporaneamente la massima forza possibile al copertone, per mandarlo più distante possibile.

6. Alla fine dei tiri verrà stilata la classifica ed il punteggio delle Contrà partecipanti, che andrà a sommarsi a quello degli altri giochi popolari.



8.4: Bungee Running (domenica 9 luglio):

1. **Si gareggia in 5, di cui uno obbligatoriamente di sesso femminile.** Per poter giocare è necessaria la tessera dei giochi popolari da 5 € oppure quella di tutti gli sport da 10 €. Non ci sono limiti d'età.
2. Ogni Contrà avrà a disposizione 5 tentativi, che dovranno essere provati da 5 elementi diversi, contro altrettanti elementi di una contrà avversaria. Le contrà che si scontreranno saranno sorteggiate, mentre sarà a discrezione dei partecipanti decidere chi si scontrerà contro i componenti dell'altra contrà.
4. **Le iscrizioni si chiudono il 17 giugno 2006**, data entro la quale ogni contrada dovrà presentare il responsabile del gioco. I 5 componenti potranno presentarsi all'ultimo momento.
5. La gara sarà strutturata in una sfida su un gonfiabile. Ogni componente dovrà arrivare alla fine di una corsia gonfiabile, ma sarà imbragato e collegato con un filo alle spalle. Più il giocatore tirerà, più solleciterà un meccanismo meccanico che tirerà indietro l'avversario.
8. Alla fine del torneo verrà stilata la classifica ed il punteggio delle Contrà partecipanti, che andrà a sommarsi a quello degli altri giochi popolari.

8.5: Rigori (domenica 9 luglio):

1. **Si gareggia in 5, di cui uno obbligatoriamente di sesso femminile.** Per poter giocare è necessaria la tessera dei giochi popolari da 5 € oppure quella di tutti gli sport da 10 €. Non ci sono limiti d'età.
2. Ogni Contrà avrà a disposizione 15 tiri, quindi ognuno dei 5 elementi tirerà 3 volte, contro altrettanti elementi di una contrà avversaria che faranno da portiere. Le contrà che si scontreranno saranno sorteggiate, mentre sarà a discrezione dei partecipanti decidere chi starà in porta contro chi tirerà. Al cambio di ogni componente dovrà cambiare pure il portiere della contrà avversaria.
4. **Le iscrizioni si chiudono il 17 giugno 2006**, data entro la quale ogni contrada dovrà presentare il responsabile del gioco. I 5 componenti potranno presentarsi all'ultimo momento.
5. La gara sarà strutturata in una sfida su un gonfiabile. Ogni componente dovrà cercare di fare goal, mentre l'avversario di parare il tiro.
8. Alla fine del torneo verrà stilata la classifica ed il punteggio delle Contrà partecipanti, che andrà a sommarsi a quello degli altri giochi popolari.

8.6: Gara di dolci delle Contrà (venerdì 21 luglio):

1. **Per partecipare non serve essere iscritti al torneo delle Contrà.** Non ci sono limiti d'età.
2. Ogni Contrà dovrà organizzare un nucleo di persone, a capo delle quali ci sarà un referente, che si impegnino a preparare il dolce della propria Contrà. Ogni Contrà potrà presentare un solo dolce. Sono invitate a partecipare tutte le casalinghe, ma chiunque può assumersi l'impegno.
4. **Dovrà essere comunicato il luogo, la data, e l'ora della realizzazione del dolce**, che dovrà essere all'interno del territorio della propria Contrà. Al momento della realizzazione infatti, dovrà essere presente un rappresentante del C.O. che verificherà la quantità degli ingredienti utilizzati e l'effettiva realizzazione del dolce (impasto, composizione, cottura ecc..) all'interno della Contrà e da gente della Contrà. **Non sono assolutamente ammessi dolci comperati già fatti** e che non siano stati realizzati da casalinghe o altri componenti delle Contrà. Non saranno rimborsate cose diverse dagli ingredienti (vassoi, attrezzature per la realizzazione, corrente elettrica...).
5. Gli ingredienti dei dolci saranno completamente rimborsati dal C.O., subito dopo il loro utilizzo, previa consegna delle **pezze giustificative e fino ad un massimo di 100 €**. In caso venissero utilizzati alcuni ingredienti solo in parte, il responsabile presente concorderà il prezzo in proporzione a quanto utilizzato e quanto rimasto in residuo. Il residuo non sarà rimborsato e spetterà al referente della Contrà decidere che farne. Se verranno utilizzati ingredienti dei quali non si possiede pezza giustificativa (ex uova, zucchero... che uno può avere in casa ecc..), non si riceverà rimborso.
6. Ogni dolce dovrà presentare sopra la scritta della propria Contrà. I dolci saranno portati per l'assaggio della Giuria presso lo Stand appositamente allestito **venerdì 21 luglio 2006 dalle ore 21.00 alle ore 21.30. In caso il dolce della propria Contrà fosse deperibile, sarà compito della Contrà stessa valutare quanto tempo prima portarlo,**



Cgm con la collaborazione di Pro Loco e Comune di Montegalda presentano

Palio delle Contrade 2006



quando portarlo via o se consumarlo subito dopo il verdetto della giuria. Il C.O. non disporrà per nessuno né di frigoriferi né di altre attrezzature per la conservazione dei dolci.

7. I parametri di valutazione saranno i seguenti: 1° bontà, 2° grandezza, 3° fantasia e rappresentabilità della propria Contrà (ad ex dolce del colore della propria Contrà, elementi del dolce che richiamano il simbolo, caratteristiche della propria Contrà: elementi che dovranno essere comunicati e spiegati alla giuria per acquisire più punti).

8. La giuria sarà composta da esperti che non abitano a Montegalda, ed il loro verdetto sarà definitivo ed inoppugnabile.

9. **I dolci, dopo il verdetto della giuria, saranno restituiti alle Contrà che decideranno cosa farne a loro discrezione. Il C.O. non si assume responsabilità per danni a persone causati dall'assunzione dei dolci in questione.** Lo scopo rimane comunque quello di creare un momento di festa ed unione tra tutte le Contrà.

10. Verrà stilata la classifica che darà i punteggi alle Contrà partecipanti, che andranno a sommarsi a quelli degli altri giochi popolari.

REGOLAMENTO CONCORSO FOTOGRAFICO FESTA DELLE CONTRA': (non valido per il Palio)

Il concorso fotografico si svilupperà su due temi principali :

- SPORT
 - Foto inerenti i seguenti sport : Calcio, Pallavolo, Basket, Fune, Ciclismo e Calcio Saponato

- LIFE
 - Foto inerenti il torneo in quanto festa e momento di unione. L'ambiente di scatto quindi è limitato alla zona del torneo(bar,tribune,baita,parcheggio,baracche,giochi popolari, briscola..)

Ogni partecipante potrà presentare al massimo 2 fotografie, obbligatoriamente una per tema.

Le fotografie potranno essere realizzate con qualsiasi tecnica fotografica.

Il formato massimo delle fotografie sarà di 20x30 cm.

Ad ogni foto dovrà essere dato un titolo al momento della consegna.

La quota di iscrizione al concorso sarà di 2,00 € per ogni foto presentata.

Le foto potranno essere consegnate durante tutto il corso del torneo alla postazione del concorso fotografico.

Il termine ultimo di consegna delle fotografie sarà domenica 16 luglio entro le ore 22,00.

Nel caso in cui le adesioni superino le quote previste, l'organizzazione si riserva di esporre le foto in ordine di iscrizione.

Le foto saranno esposte al giudizio del pubblico durante l'ultima settimana del torneo, a partire da martedì 18 luglio.

Nella serata delle premiazioni finali del torneo verranno premiati, in base alle preferenze ricevute dai votanti, i primi 3 fotografi di ogni categoria.

La proprietà delle fotografie presentate al concorso rimarrà alla Consulta Giovani di Montegalda ; le foto quindi non verranno rese ai fotografi.