



## REGOLAMENTO

### PALIO DEI

### BAMBINI

#### **Norme Generali**

I bambini verranno divisi in squadre dal comitato secondo criteri di età e in contrade. È richiesto abbigliamento sportivo dei colori di contrada e scarpe da ginnastica.

La partecipazione è ammessa ai ragazzi nati dal 1° gennaio 2003 al 31 dicembre 2011. I bambini facente parte della squadra possono partecipare ad un solo gioco al quale corrisponde la propria fascia d'età.

Nel caso in cui non si raggiunga il numero di partecipanti richiesti per gioco, è eccezionalmente possibile inserire tra i giocatori, anche ragazzi di età inferiore a quella richiesta. Non è possibile fare il contrario, inserire ragazzi di età maggiore a quella richiesta per lo specifico gioco. Nel caso in cui si renda necessario, è possibile schierare al massimo 2 giocatori per 2 giochi in totale.

Ogni squadra dovrà essere seguita e coordinata da max 2 responsabili "adulti", che si occuperanno della organizzazione e gestione della squadra stessa.

Gli arbitri designati saranno i componenti del comitato che interagiranno solamente con i responsabili di contrada.

#### **Giochi**

I giochi per il Palio dei Bambini 2018 di Castelfiorentino saranno 4, così come elencati:

- **PESTA CHE TI PESTO -> 2 BAMBINI di età compresa tra 7-8-9 anni (tutti i nati nel 2011-2010-2009)**
- **MIRA E TIRA -> 2 BAMBINI di età compresa tra 10-11 anni (tutti i nati nel 2008-2007)**
- **STAFFETTA -> 4 BAMBINI di età compresa tra 12-13 anni (tutti i nati nel 2006-2005)**
- **RUZZOLABALLINA -> 5 BAMBINI di età compresa tra 14-15 anni (tutti i nati nel 2004-2003)**

## **PESTA CHE TI PESTO**

Ogni squadra sarà composta da 2 giocatori che avranno ognuno 2 palloncini legati alle caviglie (1 a dx e 1 a sx).

La competizione si svolge in un'area circoscritta e stabilita dal Comitato.

Il gioco si svolge in un'unica manche.

Tutte le squadre gareggeranno contemporaneamente.

Lo scopo del gioco è quello di far scoppiare i palloncini delle squadre avversarie con i piedi e conservare i propri intatti.

Vince il componente della squadra che rimane con almeno un palloncino intatto.

In caso in cui i palloncini scoppino nonostante non vengano pestati dagli avversari, lo scoppio sarà comunque ritenuto valido.

Punteggio: 1° classificato 5 punti.

## **MIRA E TIRA**

La squadra è composta da due giocatori: un lanciatore e un ricettore.

Al ricettore verrà legato sulla testa un cestino, dove il lanciatore dovrà fare canestro con delle palline di spugna di diametro 10cm che fornirà il comitato.

Il ricettore potrà aiutarsi a tenere in equilibrio il cestino con le mani e potrà muoversi per ricevere al meglio la palla lanciata dal suo compagno, entro un confine delimitato.

Il perimetro della zona di ricezione sarà delimitato da dei divisori.

Vince chi avrà realizzato più canestri al termine dei 3 minuti previsti a squadra.

Verrà stilata una classifica delle squadre in base al numero di canestri e nel caso di parità verrà attribuito lo stesso punteggio ad ogni squadra.

Punteggio: 1° classificato 10 punti, 2° classificato 8 punti, 3° classificato 7 punti, 4° classificato 6 punti, 5° classificato 5 punti, 6° classificato 4 punti, 7° classificato 3 punti, 8° classificato 2, 9° classificato 1.

## **STAFFETTA**

Il gioco prevede una corsa a tempo con passaggio di testimone.

Il testimone è scelto a discrezione del Comitato Direttivo e può variare di anno in anno.

Il percorso prescelto sarà l'anello di piazza Gramsci.

Vince la squadra che impiega il minor tempo a completare il percorso senza scorrettezze o incompletezze.

Verrà stilata la classifica in base ai tempi di percorrenza e in caso di parità verrà attribuito lo stesso punteggio ad ogni squadra.

Obbligatorio l'uso di ginocchiere.

Punteggio: 1° classificato 10 punti, 2° classificato 8 punti, 3° classificato 7 punti, 4° classificato 6 punti, 5° classificato 5 punti, 6° classificato 4 punti, 7° classificato 3 punti, 8° classificato 2, 9° classificato 1.

## **RUZZOLABALLINA**

Sulla scia dell'originale, il gioco prevede che le squadre spingano una mini-balla fornita dal Comitato Direttivo, nell'anello di piazza Gramsci.

Le squadre saranno formate da cinque componenti, i quali non hanno obblighi di contemporaneità.

La squadra dovrà essere seguita e motivata dal responsabile "adulto" della contrada.

Vince la squadra che impiega il minor tempo a completare il percorso senza scorrettezze o incompletezze.

Verrà stilata la classifica in base ai tempi di percorrenza e in caso di parità verrà attribuito lo stesso punteggio ad ogni squadra.

Punteggio: 1° classificato 10 punti, 2° classificato 8 punti, 3° classificato 7 punti, 4° classificato 6 punti, 5° classificato 5 punti, 6° classificato 4 punti, 7° classificato 3 punti, 8° classificato 2, 9° classificato 1.

## **PREMIAZIONE**

Vince la contrada che totalizzerà il massimo punteggio dato dalla somma delle classifiche di ogni singolo gioco.