

**REGOLAMENTO**  
**DISCIPLINA: BALLO**

<b>Location</b>	Bacino
<b>Disciplina</b>	Ballo di gruppo
<b>Regolamento</b>	Ogni Borgo dovrà esibirsi in un ballo di gruppo: la base verrà fornita dal comitato. Ogni gruppo di ballo dovrà essere formato da almeno 15 soggetti di cui almeno 2 over 60.
<b>Elenco giocatori</b>	I Responsabili dei Borghi dovranno presentare agli organizzatori della manifestazione un elenco dei partecipanti alla disciplina Tale lista potrà subire modifiche solo fino al giorno antecedente la prova.
<b>Insegnanti qualificati</b>	Non possono partecipare alla gara persone qualificate o qualificabili come insegnanti di ballo.
<b>Giuria e criteri di giudizio</b>	La Giuria sarà formata da residenti in altri paesi. I criteri che verranno utilizzati al fine del giudizio saranno i seguenti: sincronizzazione, originalità della coreografia, presenza scenica, interpretazione musicale, tecnica, abbigliamento a tema.

**Punteggio finale**

I membri della giuria assegneranno un punteggio da 1 a 10 per ogni criterio di giudizio.

Al termine delle esibizioni il comitato provvederà a sommare i punteggi.

La classifica finale seguirà i seguenti punteggi:

4 punti 1° classificato, 3 punti 2° classificato, 2 punti 3° classificato, 1 punto 1° classificato

## REGOLAMENTO

### DISCIPLINA: TORNEO DI BOCCE

Sito	Bocciofila - Società Operaia
<b>Squadre</b>	<p>Ogni borgo deve iscrivere due quadrette che partecipano ciascuna al relativo campionato:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- la prima quadretta deve essere formata da un ragazzo tra i 16 e i 18, una ragazza/donna e un over 60 (per il quarto componente non vi sono limiti di genere);</li><li>- una seconda quadretta libera da limiti e rimessa completamente alla scelta dei borghi.</li></ul>
<b>Responsabile e presentazione lista</b>	<p>Ogni borgo deve indicare un responsabile per la disciplina bocce il quale dovrà presentare la lista dei componenti delle quadrette entro il 10 giugno 2026.</p>
<b>Partite</b>	<p><i>Le partite si concludono quando una delle quadrette in gara raggiunge il punteggio di 13.</i></p>
<b>Formula della manifestazione</b>	<p>La disciplina del gioco delle bocce si articola di due tornei: uno relativo alla quadretta libera e uno a quella regolamentata.</p> <p>Ogni torneo si svolgerà con la formula alla italiana secondo il calendario che verrà fornito</p>

	ai Responsabili dei Borghi.
<b>Le classifiche</b>	<p>Le classifiche saranno redatte in base ai punti ottenuti in tutte le partite (2 punti in caso di vittoria e 0 punti in caso di sconfitta).</p> <p>In caso di parità di partite vinte valgono i seguenti criteri in ordine elencati: esito degli incontri diretti, differenza punti sul totale degli incontri disputati, maggior numero di punti sul totale degli incontri disputati ed infine il sorteggio.</p>
<b>Tesserati Federazione bocce</b>	<i>Non sono previsti limiti rispetto ad eventuali concorrenti tesserati.</i>
<b>Regole Gioco bocce</b>	Si applicheranno le regole del gioco delle bocce.
<b>Punteggio finale</b>	Per i due tornei, quello relativo alla quadretta libera e quello relativo a quella disciplinata, si determineranno due classifiche nelle quali la prima classificata prenderà 4 punti, la seconda 3 punti, la terza 2 punti e l'ultima solo 1 punto.

# REGOLAMENTO - CALCIO BALILLA

---

## Partite

Le gare si articolano in una sfida tra due squadre con formazioni di 2 persone per squadra.

Bisognerà preparare 3 formazioni:

Coppia ragazzo e ragazza (annate 2010 - 1996)
Coppia ragazzo e ragazza (annate 1995 - 1976)
Coppia ragazzo e ragazza (annate 1975 - 1899)

## Svolgimento

Verrà assegnata la vittoria della partita alla squadra che raggiunge per prima il decimo punto.

Si effettua il cambio campo non appena una delle 2 squadre raggiunge i 5 punti segnati.

## Regole

1. In caso di goal 'Dentro-Fuori' (la pallina entra in porta e rimbalza fuori), il punto NON è valido
2. È vietato far rullare l'omino
3. È vietato fare il "gancio" fra gli omini
4. È vietato alzare il calcetto
5. È vietato soffiare sulla pallina

6. In caso la pallina si fermi dove non possa essere raggiunta dagli omini, la squadra con la pallina più vicina la prenderà e la farà ripartire dal centro.

### **Formula della manifestazione**

Il torneo si svolgerà secondo il calendario che verrà fornito ai Responsabili dei Borghi. Vince la squadra che realizza il maggior numero di punti.

### **Punteggi e classifiche**

Verranno assegnati 3 punti alla squadra che vince e 0 punti alla squadra che perde (questo punteggio è valido per ogni singola partita) invece la tabella sottostante riporta il punteggio che verrà assegnato per la disciplina

Posizione	Punti
1°	4
2°	3
3°	2
4°	1

## REGOLAMENTO.

### DISCIPLINA: GIOCO DEL CALCIO

<b>Sito</b>	<b>Campo da calcio, Via Galileo Ferraris n.12 Villar Perosa</b>
<b>Partite</b>	<b>Le gare si articolano in una partita sette contro sette su campi di dimensioni ridotte e con porte di dimensioni ridotte ( metri 4 x 2) ed utilizzo di pallone numero 5.</b>
<b>Tempi</b>	<b>Due tempi da trenta minuti caduno. In caso di parità la gara verrà decisa dai calci di rigore ( 5 rigori per squadra e ulteriori rigori ad oltranza).</b>

### **Distinta di gioco**

**Il presente regolamento impone ad ogni squadra che in campo scenda sempre almeno una ragazza/donna, un ragazzo/a delle annate 2008 2009 2010, un over 50 ( dal 1976 e precedenti annate) ed un massimo di 2 tesserati.**

**Se il borgo iscrive solo una ragazza, all'uscita dal campo della stessa dovrà entrare un giocatore over 50.**

**Tutti i 14 giocatori inseriti in distinta dovranno obbligatoriamente scendere in campo.**

**Le sostituzioni verranno effettuate con cambi volanti a palla ferma previo avviso al Direttore di Gara.**

**Il direttore di Gara nel corso della gara potrà comminare le sanzioni disciplinari consuete, ovvero ammonizioni ed espulsioni.**

**L'espulsione comporterà l'uscita del giocatore dal campo, con conseguente inferiorità numerica della squadra e la squalifica per la gara successiva.**

**Il Comitato si riserva comunque la possibilità di ampliare la squalifica di cui sopra previo consulto con il Direttore di Gara.**

**Rigori: se per fallo viene assegnato un rigore potrà essere tirato da qualsiasi componente della squadra, in caso di rigori dopo i tempi regolamentari bisognerà tirare a turno seguendo i criteri del primo punto sopracitato.**

<p><b>Formula della manifestazione</b></p>	<p><b>Il torneo si svolgerà con la formula alla italiana secondo il calendario che verrà fornito ai Responsabili dei Borghi. In caso di pareggio nei tempi regolamentari si andrà direttamente ai rigori senza tempi supplementari.</b></p>
<p><b>Le classifiche</b></p>	<p><b>Le classifiche saranno redatte in base ai seguenti criteri:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 punti in caso di vittoria nei tempi regolamentari;</li> <li>• 2 punti in caso di vittoria ai rigori;</li> <li>• 1 punto in caso di sconfitta ai rigori;</li> <li>• 0 punti in caso di sconfitta nei tempi regolamentari.</li> </ul> <p><b>In caso di parità nel punteggio valgono i seguenti criteri in ordine elencati: esito degli incontri diretti, differenza reti sul totale degli incontri disputati, maggior numero di reti segnate sul totale degli incontri disputati ed infine il sorteggio.</b></p>
<p><b>Elenco giocatori</b></p>	<p><b>I Responsabili dei Borghi dovranno presentare agli organizzatori della manifestazione un elenco dei partecipanti alla disciplina calcio nel numero di 14 nel rispetto delle norme di cui sopra ( distinta di gioco).</b></p> <p><b>Tale lista non potrà più essere subire modifiche a partire dal 08/06/2026</b></p>
<p><b>Tesserati F.I.G.C.</b></p>	<p><b>2 tesserati</b></p>

<b>Regole Gioco calcio</b>	<b>Si applicheranno le regole dal calcio a 5, nel caso di specie non é consentito alcun contatto fisico.</b>
<b>Punteggio finale</b>	<b>Alla prima classificata andranno 4 punti, alla seconda 3 punti, alla terza 2 punti, alla quarta 1 punti.</b>

CORSA CON LE CARRIOLE

Squadre	Ogni comune deve iscrivere due coppie
Svolgimento	2 manches, una coppia per manche, sui 30m circa (15m andata, 15m ritorno). Al termine delle due manches si sfideranno le due coppie vincitrici.
Giocatori	I concorrenti dovranno presentarsi alla partenza 15 minuti prima dell'inizio della gara Possono partecipare alla disciplina <u>over 16 anni</u>
Gioco Inizio ore .....	La disciplina sarà disputata su un percorso andata e ritorno: un concorrente spinge la carriola, mentre l'altro è all'interno e sarà munito di una caraffa da circa un litro di acqua. I concorrenti dovranno riuscire a riempire un secchio da imbianchino posto all'arrivo e tornare indietro alla partenza per prendere altra acqua. L'operazione verrà ripetuta fino al raggiungimento del livello massimo d'acqua nel secchio. <u>I concorrenti dovranno scambiarsi di ruolo dopo ogni tratta</u> (cioè dopo essere ritornati alla partenza). Se per errore gli atleti cadono o rovesciano sia parzialmente che totalmente l'acqua dalla caraffa dovranno comunque completare il giro e ripartire. La distanza tra il punto di raccoglimento acqua ed il secchio da riempire sarà di 15 metri circa. <u>La gara durerà fino a quando la prima squadra non riempirà il secchio sino al limite indicato e sarà tornata indietro alla linea di partenza.</u> L'inizio e la fine della competizione verrà indicata dal Giudice di Gara. La classifica verrà calcolata in base alla misurazione del livello dell'acqua raggiunto nei secchi da ogni singola squadra.
Regole	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ogni partecipante dovrà rispettare gli spostamenti in base ai numeri assegnati ad inizio gara.</li> <li>- È obbligatorio compiere il percorso all'interno della corsia assegnata a ciascuna squadra senza invadere le corsie avversarie, pena la squalifica</li> <li>- I cambi devono avvenire esclusivamente negli spazi appositi, pena la squalifica</li> <li>- In caso di caduta i concorrenti dovranno comunque completare il giro.</li> </ul>
Squalifica	Le squadre squalificate verranno retrocesse ex aequo all'ultimo posto in graduatoria (con l'attribuzione di 1 pt). In caso di squalifica per comportamento antisportivo volontario, alla stessa non verrà attribuito punteggio
Ripetizione gara	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se si rompe la carriola si ripete la gara, a meno che tale rottura risulti ininfluenza per l'esito della gara stessa</li> <li>- Se una squadra risulta danneggiata per comportamento antisportivo la gara verrà rifatta escludendo la squadra squalificata</li> </ul>
Punteggio	10 punti al Comune vincitore della finale, 8 punti al Comune arrivato secondo nella finale. La classifica dal terzo in poi verrà calcolata in base alla misurazione del livello dell'acqua raggiunto dalle singole squadre: 6 punti al terzo, 5 al quarto, 4 al quinto, 3 al sesto e 2 al settimo e 1 all'ultimo classificato (totale 8 squadre, 2 coppie per comune) Il punteggio in eventuale ex aequo verrà assegnato secondo il seguente criterio: ai 2 comuni pari merito verrà assegnato il punteggio più alto, non assegnando il punteggio successivo. Verranno poi sommati i due punteggi delle coppie di ogni borgo, la classifica sarà la seguente 1° classificato 4 punti, 2° classificato 3 punti, 3° classificato 2 punti, 4° classificato 1 punto.

## **DISCIPLINA: corsa dei sacchi**

<b>sito</b>	<b>Campo Sportivo di Villar Perosa</b>
<b>concorrenti</b>	<b>4 partecipanti</b> <b>1. un ragazzo/a delle annate 2008/2009/2010</b> <b>2. Una ragazza/donna</b> <b>3. Un ragazzo delle annate 1976 e precedenti</b> <b>4. Uno libero</b>
<b>svolgimento</b>	<p><b>Il gioco si svolgerà a staffetta ed il sacco avrà la funzione di testimone. Per ogni squadra sarà assegnata una corsia lunga 20 metri (numerata da 1 a 4 ed assegnata ai borghi a sorteggio).</b></p> <p><b>Al via il primo concorrente di ciascuna squadra dovrà percorrere l'intera corsia dentro il sacco; giunto al termine del percorso verrà effettuato il primo cambio: il ragazzo/a dovrà togliersi dal sacco e far posto al proprio compagno senza l'aiuto di altre persone, il sacco verrà contato valido quando arriverà all'altezza della vita.</b></p> <p><b>Allo stesso modo il secondo concorrente dovrà percorrere la propria corsia in senso opposto fino in fondo ed effettuare il cambio con il terzo ragazzo/a con le stesse modalità;egli dovrà percorrere la propria corsia fino al cambio, dove il quarto ed ultimo concorrente entrerà nel sacco per terminare la corsa al punto di partenza.</b></p> <p><b>Vincerà la squadra che, con cambi regolari, taglierà per prima il traguardo in piedi e con il sacco in vita.</b></p>

<p><b>Penalità</b></p>	<p>Essendo la gara a staffetta l'infrazione di un concorrente comporterà la penalizzazione dell'intera squadra ( verrà retrocessa all'ultimo posto con 0 punti la squadra i cui concorrenti non rispettino le norme previste dal suddetto regolamento e/o danneggino volontariamente gli avversari durante il gioco).</p>
<p><b>Note</b></p>	<p>Le corsie sono numerate da 1 a 4 da sinistra a destra rispetto al senso in cui viene effettuata la prima frazione.</p> <p>I concorrenti possono saltare, correre, camminare ma devono tenere il sacco con ambedue le mani almeno alla vita, pena la squalifica della squadra.</p> <p>È obbligatorio compiere il percorso all'interno della corsia assegnata a ciascuna squadra senza invadere le corsie degli avversari.</p> <p>I cambi devono avvenire al di fuori della corsia di gara.</p> <p>Poiché non c'è limite di tempo il percorso deve essere completato da tutte i borghi.</p> <p>Se si rompe un sacco si ripete la gara, a meno che tale rottura risulti ininfluyente per l'esito della gara stessa.</p> <p>I sacchi di juta per il gioco verranno forniti dal Comitato.</p> <p>In caso di caduta l'atleta deve rialzarsi da solo e ripartire dallo stesso punto; inoltre all'arrivo l'atleta non deve buttarsi, ma superare in piedi la linea del traguardo.</p>
<p><b>Punteggio finale</b></p>	<p>Al Borgo primo classificato andranno 4 punti, al secondo 3 punti, al terzo 2 punti, al quarto 1 punto.</p>

# **TORNEO DI FRECCETTE**

## **Doppio misto – 301**

Sito	Bacino o Caserme – da definire
Squadre	Ogni squadra è composta da 2 giocatori (1 uomo e 1 donna). Non è previsto alcun limite di età.
Formula della manifestazione	Il torneo prevede 4 squadre con formula a girone all'italiana. Ogni squadra disputa 3 partite.
Le classifiche	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Numero partite vinte</li><li>2) Scontro diretto</li><li>3) Differenza leg vinti/persi</li><li>4) Maggior numero punti realizzati</li><li>5) Sorteggio</li></ol>
Modalità di gioco	Modalità 301 a scalare. Ogni squadra parte da 301 punti. Vince il leg chi raggiunge esattamente 0 punti. Ogni giocatore lancia 3 freccette per turno in alternanza fissa.
Chiusura del leg	Non è obbligatorio chiudere con un doppio. In caso di superamento dello zero (bust), il punteggio ritorna a quello precedente.
Regola Freeze	La regola Freeze prevede che un giocatore non possa chiudere se il compagno non ha raggiunto il punteggio dell'avversario. Nel presente torneo tale regola NON viene applicata.
Durata delle partite	Le partite si disputano al meglio dei 3 leg (vince chi ne conquista 2).
Misure regolamentari	Altezza centro bull: 173 cm da terra. Distanza orizzontale di tiro: 237 cm.

	Distanza diagonale bull/oche: 293 cm.
Disciplina	È richiesto comportamento sportivo. Le decisioni dell'organizzazione sono definitive.
Materiale di gioco	Bersaglio regolamentare. Linea di tiro conforme alle misure ufficiali. Le freccette vengono fornite dall'organizzazione.

## REGOLAMENTO.

### DISCIPLINA: HOCKEY SU PRATO

<b>Sito</b>	<b>Campo da hockey su prato</b>
<b>Partite</b>	Le gare si articolano in una partita sette contro sette su campi di dimensioni ridotte ma con porte di dimensioni normali.
<b>Tempi</b>	Due tempi da trenta minuti caduno. In caso di parità la gara verrà decisa dagli shot out ( n. 5 per squadra e ulteriori ad oltranza).
<b>Distinta di gioco</b>	Il presente regolamento impone ad ogni squadra che in campo scenda sempre <u>almeno</u> una ragazza/donna, un ragazzo/a delle annate 2008 2009 2010, un over 50 ( dal 1976 e precedenti annate) ed un massimo di 2 tesserati. Se il borgo iscrive solo una ragazza, all'uscita dal campo della stessa dovrà entrare un giocatore over 50.

<p><b>Formula della manifestazione</b></p>	<p><b>Il torneo si svolgerà con la formula alla italiana secondo il calendario che verrà fornito ai Responsabili dei Borghi.</b></p>
<p><b>Le classifiche</b></p>	<p><b>Le classifiche saranno redatte in base ai seguenti criteri:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 punti in caso di vittoria nei tempi regolamentari;</li> <li>• 2 punti in caso di vittoria ai shot out;</li> <li>• 1 punto in caso di sconfitta ai shot out;</li> <li>• 0 punti in caso di sconfitta nei tempi regolamentari.</li> </ul> <p><b>In caso di parità nel punteggio valgono i seguenti criteri in ordine elencati: esito degli incontri diretti, differenza reti sul totale degli incontri disputati, maggior numero di reti segnate sul totale degli incontri disputati ed infine il sorteggio.</b></p>
<p><b>Elenco giocatori</b></p>	<p><b>I Responsabili dei Borghi dovranno presentare agli organizzatori della manifestazione un elenco dei partecipanti alla disciplina hockey nel numero di 14.</b></p> <p><b>Non sono consentite sostituzioni a seguito della presentazione dell'elenco di cui sopra.</b></p>
<p><b>Tesserati F.I.H.</b></p>	<p><b>Massimo 2 tesserati per borgo.</b></p>

<b>Regole Gioco Hockey su prato</b>	<b>Si applicheranno le regole del hockey su prato secondo il regolamento relativo alla stagione 2025 - 2026 ( di cui si allega copia).</b>
<b>Punteggio finale</b>	<b>Alla prima classificata andranno 4 punti, alla seconda 3 punti, alla terza 2 punti, ed infine all'ultima classificata solo 1 punto.</b>

# LIMBO

Sito	Bacino
Abbigliamento	Abbigliamento adeguato e maglietta del proprio Borgo.
Partecipanti	Età minima 16 anni. Ogni borgo dovrà presentare 4 partecipanti: una donna over 35, una donna under 35, un uomo over 35, un uomo under 35.
Suddivisione gruppi	<ul style="list-style-type: none"><li>• donne di altezza compresa tra 1,50 m e 1,60 m</li><li>• donne di altezza compresa tra 1,60 m e 1,70 m</li><li>• uomini di altezza compresa tra 1,70 m e 1,80 m</li><li>• uomini di altezza compresa tra 1,80 m e 1,90 m</li></ul>
Regole di gioco	<ul style="list-style-type: none"><li>• Il giocatore dovrà passare sotto l'asta assumendo la posizione tipica del gioco.</li><li>• Nel passaggio non dovrà toccare l'asta.</li><li>• Il giocatore dovrà mantenere l'equilibrio senza toccare il suolo con altre parti del corpo.</li><li>• Non sono ammessi movimenti dell'asta da parte di terze persone.</li><li>• Non sono ammesse infrazioni di alcun genere.</li><li>• Ogni giocatore parteciperà singolarmente.</li></ul>
Altezza di partenza	L'asta iniziale sarà posizionata 10 cm in meno rispetto all'altezza minima del

	gruppo.
Progressione	Ad ogni livello superato, l'asta verrà abbassata di 5 cm.
Punteggio finale	4 punti al primo, 3 punti al secondo, 2 punti al terzo, 1 punto all'ultimo. In caso di ex aequo ai borghi pari merito verrà assegnato il punteggio più alto senza assegnare quello successivo. Esempio: se 2 borghi arrivano primi ricevono 5 punti ciascuno e il successivo punteggio assegnato sarà 3 punti.

# MANGIA MELA

Sito	Bacino
Partecipanti	Età minima 16 anni. Ogni borgo dovrà presentare 1 coppia, composta da un uomo e una donna e due singoli anch'essi uomo e donna.
Regole di gioco	<p>Nella prima manche si sfideranno le 4 coppie che dovranno mangiare la maggior quantità di una mela appesa, avendo a disposizione 3 minuti (allo scadere del tempo tutti i giocatori dovranno allontanarsi).</p> <p>Conclusa la prima manche si sfideranno le donne e a seguire gli uomini, tutti i borghi insieme.</p> <p>Le mele saranno precedentemente pesate.</p>
Punteggio finale	<p>Per ogni manche verrà stilata una classifica in base alla quantità di mela mangiata, (4 punti al 1, 3 al secondo 2 al terzo e 1 al quarto).</p> <p>Per decretare la classifica finale verranno sommati i punteggi e verranno poi assegnati i punteggi finali: 4 punti al primo, 3 punti al secondo, 2 punti al terzo, 1 punto all'ultimo. In caso di ex aequo ai borghi pari merito verrà assegnato il punteggio più alto senza assegnare quello successivo.</p>

## REGOLAMENTO.

### DISCIPLINA: GIOCO DEL MANICO "CIUCCO"

sito	Parco del bacino
partite	Si svolgeranno 6 manche per ogni borgo. (ogni singolo giocatore iscritto dovrà fare il "ciucco").
Distinta di gioco	Le squadre sono composte da 2 giocatori: un uomo e una donna. Ogni borgo deve avere 3 coppie. 1 coppia sotto i 25 anni, 1 coppia sopra i 25 anni e sotto i 50, 1 coppia sopra i 50 anni.
Le classifiche	Vince la squadra che porta la maggior quantità di acqua all'interno della bottiglia. In caso di parità vince la squadra che ci avrà messo meno tempo. Verranno assegnati al primo classificato 4 punti, al secondo classificato 3 punti, al terzo classificato 2 punti e all'ultimo 1 solo punto.
Elenco giocatori	I Responsabili dei Borghi dovranno presentare agli organizzatori della manifestazione un elenco dei partecipanti alla disciplina Manico "Ciucco" nel numero di 6.

<p><b>Regole Gioco Manico "Ciucco"</b></p>	<p>Si giocherà una squadra per volta: un componente della squadra dovrà girare attorno ad un manico per 10 volte (il più velocemente possibile), il suo compagno/a di squadra dovrà essere pronto con un vassoio pieno di bicchieri colmi d'acqua, dovrà dare al suo amico "ciucco" questo vassoio e quest'ultimo dovrà percorrere circa 10 metri e travasare la restante acqua presente nei bicchieri in una bottiglia. Poi si invertono i ruoli. La stessa cosa per tutte e 3 le coppie che rappresentano il borgo.</p>
<p><b>Punteggio finale</b></p>	<p>Alla prima classificata andranno 4 punti, alla seconda 3 punti, alla terza 2 punti, alla quarta 1 punti.</p>

## REGOLAMENTO.

### DISCIPLINA: GIOCO DEL GREENVOLLEY

sito	Campo sportivo, prato
partite	Le gare si articolano in una partita sei contro sei in tre set ( al fine del risultato finale dovranno essere giocati tutti i tre set).
set	Ogni set viene vinto dalla prima squadra che raggiunge 25 punti con almeno due punti di margine rispetto alla squadra avversaria. In base al numero di set vinti viene attribuito il relativo punteggio.
Distinta di gioco	Il presente regolamento impone ad ogni squadra che in campo scenda sempre <u>almeno</u> una ragazza/donna, un ragazzo/a delle annate 2008 2009 2010, un over 50 ( dal 1976 e precedenti annate) ed un massimo di 2 tesserati. Se il borgo iscrive solo una ragazza, all'uscita dal campo della stessa dovrà entrare un giocatore over 50.

**Formula della manifestazione**

**Il torneo si svolgerà con la formula alla italiana secondo il calendario che verrà fornito ai Responsabili dei Borghi.**

**Le classifiche**

**Le classifiche saranno redatte in base ai seguenti criteri:**

- 3 punti in caso di vittoria
- 0 punti in caso di sconfitta

**In caso di parità di punteggio valgono i seguenti criteri: differenza set vinti e set persi, differenza tra punti fatti e punti subiti e, in ultimo, lo scontro diretto.**

**Elenco giocatori**

**I Responsabili dei Borghi dovranno presentare agli organizzatori della manifestazione un elenco dei partecipanti alla disciplina pallavolo nel numero di 12. Tale lista non potrà più essere subire modifiche a partire dal 8 giugno 2026**

**Tesserati F.I.PAL.**

**Massimo 2 in campo contemporaneamente**

**Regole Gioco Volley**

**Si applicheranno le norme dettate dal Regolamento della Federazione Italiana Pallavolo**

**Punteggio finale**

**Alla prima classificata andranno 4 punti, alla seconda 3 punti, alla terza 2 punti, alla quarta 1 punti.**



# PASSA MELA

Sito	Casermè
Partecipanti	Età minima 16 anni. Ogni borgo dovrà presentare 2 coppie: una composta da una donna e un uomo over 35 e l'altra da una donna e un uomo under 35.
Regole di gioco	<p>Il primo giocatore di ogni coppia dovrà prendere le mele da una bacinella contenente 20 mele e l'acqua, con il solo uso della bocca, e spostarle in una seconda bacinella con acqua, il secondo concorrente dovrà prendere le mele passategli dal compagno nella bacinella con l'acqua e metterle in un terzo contenitore vuoto.</p> <p>Ogni coppia avrà a disposizione un tempo massimo di 5 min.</p> <p>Si sfideranno due borghi per volta.</p>
Punteggio finale	<p>La classifica finale verrà fatta sommando il numero di mele messe nella terza bacinella entro i 5 minuti, in caso di parità si guarderà il borgo che ha impiegato il minor tempo.</p> <p>4 punti al primo, 3 punti al secondo, 2 punti al terzo, 1 punto all'ultimo. In caso di ex aequo ai borghi pari merito verrà assegnato il punteggio più alto senza assegnare quello successivo.</p>

# REGOLAMENTO

## DISCIPLINA: TORNEO DI CARTE

### 1- PINNACOLA

<b>Sito</b>	<b>Sede Quartè d'Zura (Borgata Caserme)</b>
<b>Partite</b>	Le partite si concludono quando una delle coppie raggiunge per prima i 2000 punti.
<b>Coppie</b>	Ogni borgo deve partecipare con una coppia formata da un uomo e da una donna. Ove il Borgo avrà difficoltà a creare una coppia mista, sono ammesse coppie formate da due uomini o due donne. I giocatori della pinnacola non possono essere gli stessi di quelli della scala 40
<b>Regole</b>	Pinnacola classica a coppie (4 giocatori)  13 carte a testa  Valutare con responsabili borghi obbligo di pinnacola e poker per chiudere
<b>Formula della manifestazione</b>	Il torneo si svolgerà con la formula alla italiana secondo il calendario che verrà fornito ai Responsabili dei Borghi.
<b>Le classifiche</b>	Le classifiche saranno redatte in base ai seguenti criteri: numero partite vinte, la misura dei punti ottenuti complessivamente e scontro diretto.
<b>Punteggio finale</b>	Alla prima classificata andranno 4 punti, alla seconda 3 punti, alla terza 2 punti, ed infine all'ultima classificata solo 1 punto.

## **REGOLAMENTO SARABANDA**

Luogo	Bacino
Squadre	Ogni borgo deve iscrivere 4 persone
Svolgimento	Manches tabellone tennis. 2 borghi ogni manche. 9 canzoni per manche.
Orario	I concorrenti dovranno presentarsi 15 minuti prima dell'inizio della gara
Gioco	I partecipanti dovranno indovinare le basi musicali nel minor tempo possibile. Per pr giocatore per borgo deve correre a suonare la campanella e rispondere correttamente autore. Risponderà il primo che si è prenotato. Nel caso sia sbagliato o l'autore o il ti canzone il punto non viene assegnato. Se il primo borgo sbaglia, proverà a rispondere che si è prenotato come secondo e così via. L'ascolto dura al massimo 30sec.
Regolamento	All'inizio della gara verranno ritirati tutti i telefoni cellulari. L'utilizzo di shazam (o s comporta l'automatica perdita del gioco.
Punteggio	Il numero di canzoni indovinate in tutte le manches, 1 punto per ogni brano corretto, per formare la classifica finale. Punteggio assegnato: 4 al 1° classificato, 3 al 2° classificato, 2 al 3° classificato, 1 al classificato. Il punteggio in eventuale ex aequo verrà assegnato secondo il seguente c borghi pari merito verrà assegnato il punteggio più alto, non assegnando il punteggio successivo. Ad esempio se 2 borghi arrivano primi a pari merito si daranno 4 punti a le squadre e 3 punti saranno assegnati al secondo (non verrà assegnato quindi il punte 4° classificato ma verrà assegnato il punteggio 2)

## 2 - SCALA 40

<b>Sito</b>	<b>Sede Quartè d'Zura (Borgata Caserme)</b>
<b>Partite</b>	<b>Scala 40 classica con apertura a 40</b> 13 carte attacco ai giochi degli altri partita a <b>101 o 201 punti</b>  Valutare con responsabili borghi la variante <b>senza apertura</b>
<b>Coppie</b>	<b>Ogni borgo deve partecipare con una coppia formata da un uomo e da una donna.</b> <b>Ove il Borgo avrà difficoltà a creare una coppia mista, sono ammesse coppie formate da due uomini o due donne.</b> <b>I giocatori della Scala 40 non possono essere gli stessi di quelli della Pinnacola</b>
<b>Formula della manifestazione</b>	<b>Il torneo si svolgerà con la formula alla italiana secondo il calendario che verrà fornito ai Responsabili dei Borghi.</b>
<b>Le classifiche</b>	<b>Le classifiche saranno redatte in base ai seguenti criteri: numero partite vinte, la misura dei punti ottenuti complessivamente e scontro diretto.</b>
<b>Punteggio finale</b>	<b>Alla prima classificata andranno 4 punti, alla seconda 3 punti, alla terza 2 punti, ed infine all'ultima classificata solo 1 punto.</b>

# TRAVERSATA SUL BACINO

Sito	Bacino
Abbigliamento	Costume da bagno e maglietta del proprio Borgo.
Partecipanti	Età minima 18 anni. Ogni borgo dovrà presentare 2 coppie: una composta da una donna e un uomo over 35 e l'altra da una donna e un uomo under 35.
Regole di gioco	<p>Ogni giocatore dovrà completare il percorso dalla sponda del bacino, fino alla boa che sarà posizionata in mezzo, girarci intorno e tornare alla sponda di partenza.</p> <p>Si sfideranno prima la donna U35 che, una volta completato il percorso, passeranno il materassino all'uomo U35 che dovrà effettuare la stessa tratta. Il tempo verrà fermato all'arrivo dell'uomo.</p> <p>Una volta arrivati tutti i giocatori si passerà alla seconda manche in cui si sfideranno, secondo le stesse modalità, le coppie O35.</p> <p>In entrambe le manche verrà estratto a sorte il punto di partenza.</p> <p>È severamente vietato spingere o toccare volontariamente gli altri concorrenti.</p>

Punteggio finale	La classifica finale verrà fatta sommando i tempi delle due coppie di ogni borgo, la squadra che avrà effettuato il percorso nel minor tempo possibile vincerà la gara. 4 punti al primo, 3 punti al secondo, 2 punti al terzo, 1 punto all'ultimo. In caso di ex aequo ai borghi pari merito verrà assegnato il punteggio più alto senza assegnare quello successivo.
------------------	--