

**REGOLAMENTO GENERALE
XXXVI EDIZIONE
PALIO DELLE CONTRADE**

**SABATO 31 AGOSTO
DOMENICA 8 SETTEMBRE 2024**

Rev.1.21 del 28/08/2024

Evidenziate in giallo le parti modificate

Calendario

Sabato 31 agosto

- ore 19.00 Apertura stand gastronomico
- ore 20.30 (1) Gioco contrade "2° Gran premio con le auto a pedali"
- ore 21.00 Apertura gonfiabili
- ore 21.15 Serata musicale con **MM Mengoni Tribute Band**

Domenica 1 settembre

- ore 10.15 Sfilata con i figuranti
- ore 11.00 S.Messa con ricordo degli anniversari di matrimonio
- ore 12.30 Pranzo per gli sposi (su prenotazione)
- ore 14.30 (2) Giochi per bambini
- ore 19.00 Apertura stand gastronomico
- ore 20.30 (3) Giochi: "Contrade vs resto del mondo"

Mercoledì 4 settembre

- ore 15.00 S.Messa in chiesa con l'Unzione degli Infermi
- ore 21.00 Incontro riflessione in chiesa "La Speranza" di e con **Lucilla Giagnoni**

Giovedì 5 settembre

- ore 19.00 Apertura stand gastronomico
- ore 20.30 Giochi - tornei di: **briscola, cicera e scala 40** (4), **ping-pong, calciobalilla** (5), **Freccette** (6)
- ore 21.00 Serata liscio con l'**orchestra ZEUS**
- ore 21.00 Apertura gonfiabili

Venerdì 6 settembre

- ore 19.00 Apertura stand gastronomico
- ore 20.30 (7) **19° Cariolata**
- ore 21.15 Serata musicale con **MIWA E I SUOI COMPONENTI** Cartoon Tribute Band
- ore 21.30 (13) **Gioco "Cosplay"**

Sabato 7 settembre

- ore 19.30 Spiedo per tutta la comunità (anche d'asporto che si ritira alle ore 19.00)
Durante la serata è attivo lo stand gastronomico
- ore 20.30 Spettacolo per i bambini con il **Mago Paolo**
- ore 21.30 Serata musicale con "Djset by Molo"

Domenica 8 settembre

- ore 11.00 S.Messa in onore dei Patroni a cui saranno invitati tutti i volontari della nostra parrocchia
- ore 14.30 (8) Gioco: **caccia al tesoro**
- ore 15.30 (9) Gioco: **per i bambini**
- ore 19.00 Apertura stand gastronomico
- ore 20.30 (10) Presentazione Video Clip da parte delle contrade
- ore 21.30 Estrazione della sottoscrizione a premi
- (11) Assegnazione punti per il numero di biglietti venduti
- (12) **Assegnazione punteggio Fanta Palio**
- Elezione della contrada vincitrice



Le regole del gioco

Definizione delle Zone

Zona Azzurri: via Bagozzi, via Murri, via XXV Aprile, via Marconi, via Zanardelli, via Manzoni, via Guaschino, via Lombardia (area ex Saiani - parallela di via Veneto).

Zona Rossi: via XX Settembre, via T.Speri, via Roma, via Lazio, via Trentino, via Trieste, via Trento, via dei Mille, via Canossi, via Lombardia (strada asilo), via San Rocco, via Trafilerie dal nr. 77 in poi.

Zona Verdi: via Pergolone, via A.Volta, via Giovanni XXIII, via De Gasperi, via Kennedy, via Matteotti, via Gramsci, via Repubblica, via Verdi, via Fontane fino all'incrocio con via Carducci, Complesso Le Ville.

Comitato organizzatore

Barbara Ferlinghetti
Elena Festa
Flavio Romano
Giordano Buffoli
Marco Buffoli
Massimo Lorandi
Simone Fanelli

Stefano Ravarini
Ugo Pini
Valeria Gregorelli
Veronica Gregorelli
Virginia Gregorelli

don Daniele
don Nicola

Oriundi

Si considerano "oriundi" di una zona solo ed esclusivamente persone (ed eventualmente loro figli e coniugi) che hanno abitato nella contrada e che attualmente abitano fuori dalla nostra parrocchia. Un oriundo può essere capo-contrada o aiuto capo-contrada.

Esterni

Si considerano "esterni" di una zona le persone (non oriunde) che abitano al di fuori della nostra parrocchia ma nel nostro comune.

Un esterno che partecipa ad un gioco per una contrada per tutto il palio non potrà giocare per un'altra contrada.

Gli "oriundi" che abitano nel comune non si possono considerare "esterni".

Punteggi

Per ogni gara, salvo diverse indicazioni, verranno assegnati:

- ✦ Nr.3 punti alla zona prima classificata
- ✦ Nr.2 punti alla zona seconda classificata
- ✦ Nr.1 punto alla zona terza classificata



XXXVI Palio delle Contrade 2024

Nota bene 1:

- ✦ La Caccia al tesoro da un punteggio 4-2-1.
- ✦ La Cariolata da un punteggio 4-2-1.
- ✦ I tornei di Briscola, Scala 40 e cicera sono considerate una sola sfida e quindi daranno un solo punteggio: 3-2-1.
- ✦ I tornei di Ping-pong e Calciobalilla sono considerate una sola sfida e quindi daranno un solo punteggio: 3-2-1.

Nota bene 2:

- ✦ In caso vi siano due primi, i punti verranno così ripartiti: **3-3-1**.
- ✦ In caso vi siano due secondi, i punti verranno così ripartiti: **3-2-2**.

Nota bene 3:

Salvo specifiche indicazioni nel regolamento:

- una contrada che incorre in una penalizzazione viene automaticamente qualificata (nella gara o nella manche in corso) al terzo posto e quindi ottiene 1 punto.
- una contrada che non si presenta al completo viene automaticamente qualificata al terzo posto, nella manche in cui non si presenta o si presenta parzialmente, e quindi ottiene 1 punto in quella specifica manche.
- una contrada che non si presenta all'intero gioco viene squalificata e quindi ottiene 0 punti.

Per meglio chiarire questa norma facciamo un esempio:

- Se una contrada non si presenta alla cariolata riceve 0 punti.
- Se invece si presenta con 3 cariole (invece di 4) nella manche in cui gareggerà con una cariola in meno verrà automaticamente qualificata al terzo posto e quindi riceverà 1 punto mentre nell'altra manche riceverà i punti che risulteranno dalla gara.

Contestazioni

Non verrà presa in considerazione alcuna contestazione.

Il giudizio del comitato organizzatore è insindacabile.

Ritardi

Se una zona **non** si presenta entro un tempo massimo di 15 minuti dall'orario prestabilito per l'inizio della gara, verrà considerata automaticamente squalificata (vedi nota 3 precedente).

Arbitri

Comitato organizzatore (Staff) o giuria esterna (vedi schede di ogni singolo gioco).

Casualità

Per i giochi che si svolgeranno all'aperto in caso di maltempo gli stessi verranno recuperati, nei limiti del possibile, in spazi chiusi.

XXXVI Palio delle Contrade 2024

Partecipanti ai giochi

L'elenco dei partecipanti ai vari giochi, scritto sugli appositi moduli allegati, dovrà essere consegnato in oratorio al Comitato organizzatore (Staff) mezz'ora prima dell'inizio dei giochi. Ai giochi potranno partecipare **oriundi o esterni** per un massimo complessivo di 3 persone per sfida. Si considera sfida ogni singola gara, ad esempio nel torneo di carte ogni singolo torneo (scala 40, briscola ...) è considerato una sfida.

Gli oriundi possono partecipare a TUTTI i giochi.

Gli esterni possono partecipare a TUTTI i giochi ad eccezione di quello "Contrade contro resto del mondo".

Fasce d'età

Per ogni gioco viene di seguito specificata la fascia d'età dei partecipanti.

Fa fede sempre l'anno di nascita.

Nei vari giochi abbiamo le seguenti 4 fasce d'età:

- giochi per bambini: 2013-2017 (7-11 anni)
- giochi per ragazzi: 2010-2012 (12-14 anni)
- giochi per giovani e adulti: 1900-2010 (oltre 14 anni)
- giochi per maggiorenni: 1900-2006 (oltre 18 anni)



1° GRAN PREMIO CON LE AUTO A PEDALI

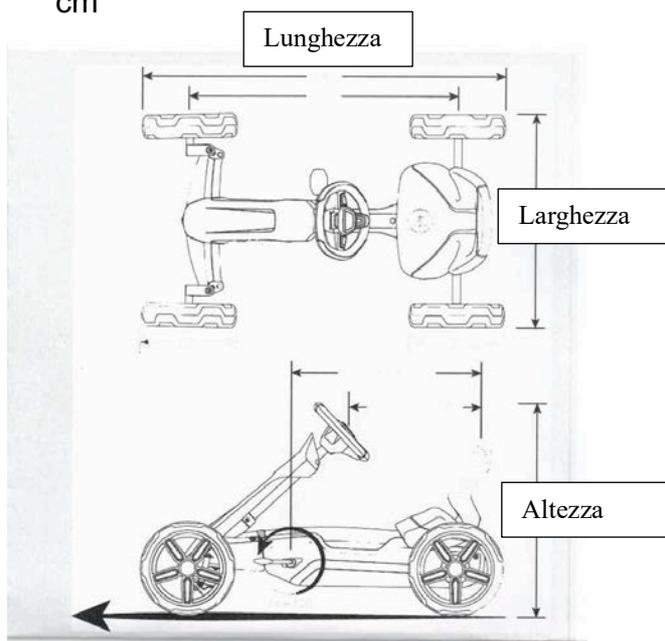
Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
1	Dal 1900 al 2006 (18 anni compiuti)	Sabato 31 agosto ore 20.30	Oratorio di Villa
Nr. Concorrenti:	4 per squadra maschi/femmine a piacere		
Punti Palio:	3-2-1		
Giuria:	Staff		



Ogni contrada deve costruire **UNA** auto a pedali (la foto è solo un esempio).
ATTENZIONE: l'auto deve essere costruita dalla contrada e non acquistata!

Dovete però rispettare alcune **regole**:

- a) Dimensione auto: lunghezza max 115 cm – larghezza max 65 cm – altezza max 65 cm



- b) Ruote: **max 26 cm**

XXXVI Palio delle Contrade 2024

- c) L'auto deve avere **due ruote motrici**
- d) L'auto deve essere studiata per sopportare il peso di una persona adulta.
- e) L'auto deve avere il colore della contrada
- f) L'auto deve riportare lo stemma della contrada

In allegato trovate anche una brochure della società "Berg" dove potete vedere degli esempi di come funziona l'auto.

Sul loro sito ci sono vari esempi di auto (www.bergtoys.com).

Regole della gara:

- La sfida si disputa su due gare (ad ogni gara verranno dati i seguenti punteggi 5-3-1 in base all'ordine di arrivo).
- Ogni gara si disputa su 3 giri di pista fatti da 2 diversi piloti (in totale 4 piloti).
- Ogni pilota deve fare 3 giri.
- Il cambio pilota si fa solo ed esclusivamente nell'area box.
- Per il cambio pilota le contrade possono anche studiare strategie per fare più cambi pilota (ad esempio 2 giri il primo pilota, 3 giri il secondo e 1 giro il primo, facendo quindi 2 cambi ai box ...).
- Ogni squadra può (non è obbligatorio) avere 2 meccanici che stazioneranno nell'area box. I meccanici potranno aiutare i piloti nel cambio ma potranno anche intervenire in caso di problemi meccanici alla macchina. In caso di problemi la macchina dovrà esser portata al di fuori della pista e può essere riparata appunto dai due meccanici che si recheranno sul posto.

I piloti dovranno essere dotati di:

- maglietta della contrada (almeno del core corretto)
- caschetto
- occhiali
- guanti
- paragomiti



GIOCO BAMBINI ELEMENTARI e MEDIE

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
2	Anni 2010-2017	Domenica 1 Settembre ore 14.30	Oratorio
Nr. Concorrenti:	libero		
Punti Palio:	3-2-1		
Giuria:	Staff		

1) Staffetta palla e scopa (GIOCO PER ELEMENTARI)

Giocatori: 6 concorrenti per contrada (oppure 4 se sono in pochi)
3 concorrenti da un lato del campo e 3 dal lato opposto

2) Lo stuzzicandenti (GIOCO PER MEDIE)

Giocatori: 8 concorrenti per contrada (oppure 6 se sono in pochi)

3) La staffetta con i dadi (GIOCO PER ELEMENTARI)

Giocatori: 4 concorrenti per contrada posizionati due da una parte e due dall'altra del campo.

4) Gli involtini (GIOCO PER MEDIE)

Giocatori: 8 concorrenti per contrada (oppure 6 se sono in pochi) + 1 conduttore

5) Staffetta destra e sinistra (GIOCO PER ELEMENTARI)

Giocatori: 8 concorrenti per contrada (oppure 6 se sono in pochi)

6) Stendi e lancia la palla (GIOCO PER MEDIE)

Giocatori: 4 concorrenti per contrada

7) Stringi la palla (GIOCO PER ELEMENTARI)

Giocatori: 8 concorrenti per contrada (oppure 6 se sono in pochi o 10 se sono in tanti...)

9) Vai a canestro (GIOCO PER MEDIE)

Giocatori: 8 concorrenti per contrada (oppure 6 se sono in pochi) + 1 concorrente "libero"

XXXVI Palio delle Contrade 2024

10) La staffettona (GIOCO PER ELEMENTARI e MEDIE)

Giocatori: 10 (o anche di più) concorrenti per squadra

11) Un'estate al mare (GIOCO PER ELEMENTARI e MEDIE)

Giocatori: 10 (o anche di più) concorrenti per squadra

**GIOCO-SFIDA CONTRADE
vs RESTO DEL MONDO**

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
3	libera	Domenica 1 Settembre ore 20.30	Oratorio di Villa
Nr. Concorrenti:	variabile a seconda del gioco (maschi e femmine) Indicare UN CAPOSQUADRA		
Punti Palio:	3-2-1		
Giuria:	Staff		

La sfida con le altre contrade si svolgerà in 6 giochi ai quali parteciperanno le 3 contrade e le altre tre parrocchie (Carcina, Cailina e Cogozzo).

Durante i giochi verranno assegnati 6 punti alla squadra vincitrice scendendo fino ad 1 punto per la squadra sesta classificata. Vincerà la serata la squadra che avrà totalizzato il punteggio più alto. Al fine dei punti-palio si aggiudicherà 3 punti la contrada che si sarà meglio piazzata, 2 la seconda e 1 la contrada peggio piazzata nel torneo.

I giochi verranno spiegati solo al momento dell'inizio della sfida.

Nota: il numero dei partecipanti sarà legato a quante persone arriveranno dalle parrocchie.

1) TUNNEL

Giocatori: 8
Età: libera
Sesso : libero

2) PASSA LA MAGLIA

Giocatori: 10+ 1 (il commesso)
Età: libera
Sesso : libero

3) DAMMI LA MANO

Giocatori: 8
Età: libera
Sesso : libero

4) TAPPETO VOLANTE

Giocatori: 10+1 conduttore
Età: libera
Sesso : libero

5) MUOVE LA COLITA

Giocatori: 10
Età: libera
Sesso : libero

6) TIRO ALLA FUNE

Giocatori: 6
Età: libera
Sesso : libero

BRISCOLA

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
4a	Libera	Giovedì 5 Settembre ore 20.30	Oratorio
Nr. Concorrenti:	N. 8 coppie		
Punti Palio:	3-2-1 I tornei di Briscola, scala 40 e cicera sono considerate una sola sfida e quindi daranno un solo punteggio: 3-2-1.		
Giuria:	Staff		

Passa al turno successivo la coppia che vince per prima tre raggi.

I concorrenti eliminati al primo turno riceveranno **1** punto.

I concorrenti eliminati al secondo turno riceveranno **2** punti.

I concorrenti eliminati al terzo turno riceveranno **4** punti.

Per quanto concerne il girone all'italiana la coppia al terzo posto si aggiudicherà **6** punti, quella al secondo **8** punti e quella al primo **10** punti.

In caso di parità nel girone all'italiana, si considera vincente la coppia che avrà totalizzato il maggior numero di raggi. In caso di ulteriore parità si valuterà la differenza tra raggi vinti e raggi persi. In caso di ulteriore parità si guarda lo scontro diretto.

In caso di ulteriore parità vale la regola generale del Palio:

- ✦ in caso vi siano due primi, i punti verranno così ripartiti: **10-10-6**
- ✦ in caso vi siano due secondi, i punti verranno così ripartiti: **10-8-8**

Vince la contrada che totalizza il maggior punteggio.

In caso di parità vale la regola generale del Palio:

- ✦ in caso vi siano due primi, i punti verranno così ripartiti: **3-3-1**
- ✦ in caso vi siano due secondi, i punti verranno così ripartiti: **3-2-2**



TORNEO DI SCALA QUARANTA

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
4b	Libera	Giovedì 5 Settembre ore 20.30	Oratorio
Nr. Concorrenti:	N. 12		
Punti Palio:	3-2-1 I tornei di Briscola, scala 40 e cicera sono considerate una sola sfida e quindi daranno un solo punteggio: 3-2-1.		
Giuria:	Staff		

La gara viene suddivisa in 12 terzine (12 tavoli) composte da un giocatore per ogni contrada.

Regole particolari

- ✓ L'asse vale 11 punti quando si calano tre assi oppure Q-K-A e quando si paga.
- ✓ L'asse vale 1 punto quando si cala 1-2-3.
- ✓ Il jolly si paga 25 punti.
- ✓ Se si resta con le 13 carte in mano si pagano 80 punti.

1° turno

A ogni tavolo (N.12) gioca un concorrente per zona.

Vengono giocate **4 "mani"** a ogni tavolo.

Il giocatore che alla fine delle 4 mani avrà il minore punteggio, passerà alle semifinali.

In caso di parità si effettuerà una mano aggiuntiva e si guarderà chi tra i vincitori ex-aequo avrà alla fine il punteggio più basso.

2° turno

A ogni tavolo (N.4) giocano i vincitori di tre tavoli.

Vengono giocate **4 "mani"** a ogni tavolo.

Il giocatore che alla fine delle 4 mani avrà il minore punteggio, passerà alle semifinali.

In caso di parità si effettuerà una mano aggiuntiva e si guarderà chi tra i vincitori ex-aequo avrà alla fine il punteggio più basso.

Finale

Si giocherà su un solo tavolo di 4 persone.

Verranno svolte **4 "mani"**.

Vincerà chi alla fine delle 4 mani avrà ottenuto il minor punteggio e così via fino a determinare il quarto classificato.

Assegnazione punteggio

Primo turno

- i terzi classificati al primo turno prendono **1** punto;
- i secondi classificati al primo turno prendono **2** punti.

Secondo turno

- i terzi classificati al secondo turno prendono **3** punto;
- i secondi classificati al secondo turno prendono **4** punti.



XXXVI Palio delle Contrade 2024

Finale

- il quarto classificato prende **6** punti;
- il terzo classificato prende **8** punti;
- il secondo classificato prende **10** punti;
- il primo classificato prende **14** punti.

Vince la zona che totalizza il maggior punteggio.

In caso di parità vale la regola generale del Palio:

- ✦ in caso vi siano due primi, i punti verranno così ripartiti: **3-3-1**.
- ✦ in caso vi siano due secondi, i punti verranno così ripartiti: **3-2-2**.



TORNEO DI CICERA

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
4c	Libera	Giovedì 5 Settembre ore 20.30	Oratorio
Nr. Concorrenti:	N. 4 coppie		
Punti Palio:	3-2-1 I tornei di Briscola, scala 40 e cicera sono considerate una sola sfida e quindi daranno un solo punteggio: 3-2-1.		
Giuria:	Staff		

Regole

Il mazziere, scelto a caso la prima volta, mescola le carte, fa tagliare il mazzo al giocatore alla sua sinistra e **distribuisce 6 carte coperte** per giocatore, partendo da quello alla sua destra e proseguendo in senso antiorario. Poi pone **4 carte**, scoperte, sul tavolo.

Finite le carte da gioco, andranno distribuite le altre 6 carte per ogni giocatore.

Il primo giocatore alla destra del mazziere inizia calando una carta scoperta cercando di **prendere una o più carte sul tavolo**, con meccanismi simili a quelli della scopa: se sul tavolo c'è una carta o più carte la cui somma è di valore uguale a quella calata il giocatore le prende, compresa quella che ha calato; nel caso ci siano più combinazioni il giocatore dovrà sceglierne una. Se non può fare alcuna presa lascia la propria carta sul tavolo insieme alle altre. Due differenze importanti con la scopa sono che **le figure possono prendere solo figure** equivalenti che il giocatore non è obbligato a prendere anche nel caso ne abbia la possibilità.

All'ultima mano, il giocatore che fa l'ultima presa si aggiudica tutte le carte rimanenti sul tavolo.

Punteggio

Finite tutte le carte si procede al conteggio dei punti, tra cui i punti delle carte:

- **carte**: chi prende più della metà delle carte si aggiudica 2 punti
- **spade**: chi prende più della metà delle carte di spada si aggiudica 1 punto
- **napula**: se una coppia prende Asso, Due ed Tre di spade, totalizza un numero di punti uguale alla più alta carta di spade catturata che è presente in una sequenza ininterrotta di carte di spade: per esempio se si sono fatte le seguenti prese: A-2-3-4-5 e 7 di spade il punteggio totalizzato sarà 5 perché il 5 è la più alta carta della sequenza ininterrotta. Chi riesce a prendere tutte e 13 le carte di spade, realizza il Napoleone e vince la partita qualunque sia stato il punteggio precedente
- **mata**: chi prende il due di spade ottiene 1 punto
- **dieci di denari**: chi prende il dieci di denari ottiene 1 punto
- **fante di coppe**: chi prende il fante di coppe realizza 1 punto.

E poi i punti di gioco, che si ricordano ponendo la carta giocata a faccia scoperta nel proprio mazzo delle prese:

- **Scua** (scopa): quando si prendono tutte le carte sul tavolo con una singola carta
- **Picada**: se si prende una carta appena giocata dal giocatore precedente (es. un giocatore gioca un Tre ed il successivo gioca un altro Tre)
- **Simili**: quando la carta giocata e quelle prese dal tavolo appartengono allo stesso seme (es. il 2 ed il 3 di coppe sono sul tavolo e vengono presi con il 5 di coppe)



XXXVI Palio delle Contrade 2024

- **Quadriglia:** se si gioca una carta che prende tre o più carte (non per forza dello stesso seme) dal tavolo.
- Tutti questi punti possono essere ottenuti contemporaneamente.

Scopo

Lo scopo è di raggiungere il punteggio più alto **dopo quattro mani di gioco** (in pratica ogni giocatore distribuirà solo una volta le carte). Se alla fine delle quattro mani i punteggi sono identici si gioca un'ulteriore mano. Le carte verranno distribuite da un concorrente scelto per estrazione (chi tra i quattro concorrenti sceglie dal mazzo la carta più alta).

I concorrenti eliminati al primo turno riceveranno **1** punto.

I concorrenti eliminati al secondo turno riceveranno **2** punti.

Per quanto concerne il girone all'italiana la coppia al terzo posto si aggiudicherà **4** punti, quella al secondo **6** punti e quella al primo **8** punti.

In caso di parità nel girone all'italiana, si considera vincente la coppia che avrà totalizzato il maggior punteggio sommando le due gare. In caso di ulteriore parità vincerà chi avrà subito il minor punteggio (sommando i punti delle altre due coppie). In caso di ulteriore parità si guarda lo scontro diretto.

In caso di ulteriore parità vale la regola generale del Palio:

- ✦ in caso vi siano due primi, i punti verranno così ripartiti: **8-8-4**
- ✦ in caso vi siano due secondi, i punti verranno così ripartiti: **8-6-6**

Vince la contrada che totalizza il maggior punteggio.

In caso di parità vale la regola generale del Palio:

- ✦ in caso vi siano due primi, i punti verranno così ripartiti: **3-3-1**
- ✦ in caso vi siano due secondi, i punti verranno così ripartiti: **3-2-2**

TORNEO DI CALCIOBALILLA

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
5a	Libera	Giovedì 5 Settembre ore 20.30	Oratorio
Nr. Concorrenti:	N. 4 squadre di 2 componenti ciascuna (anche miste)		
Punti palio:	3-2-1 I tornei di Calciobalilla e ping-pong sono considerate una sola sfida e quindi daranno un solo punteggio: 3-2-1.		
Giuria:	Staff		

Regolamento

La partita viene vinta da chi arriva per primo a 6 gol anche in caso si giunga al 5-5 per il primo e secondo turno, ai 9 gol per la fase finale.

Nella fase eliminatoria vince la sfida chi vince 2 manches su 3, nel torneo finale (girone all'italiana) la sfida è su una manche unica.

Alla fine rimarranno tre coppie le quali disputeranno un girone all'italiana.

- In caso di parità nel girone all'italiana si considera vincente la coppia che avrà totalizzato il maggior numero di gol.
- In caso di ulteriore parità si valuterà la differenza tra gol fatti e subiti.
- In caso di ulteriore parità si guarda lo scontro diretto.
- In caso di ulteriore parità vale la regola generale del palio:
 - In caso vi siano due primi i punti verranno così ripartiti: 8-8-4.
 - In caso vi siano due secondi i punti verranno così ripartiti: 8-6-6.

Punteggio:

- Le coppie eliminate al primo turno prenderanno **1** punto
- Le coppie eliminate al secondo turno prenderanno **2** punti

- La coppia terza classificata si aggiudicherà **4** punti
- La seconda si aggiudicherà **6** punti
- La prima si aggiudicherà **8** punti

Vincerà la zona che totalizza il maggior punteggio.

In caso di parità vale la regola generale del palio:

- ✦ In caso vi siano due primi i punti verranno così ripartiti: **3-3-1**.
- ✦ In caso vi siano due secondi i punti verranno così ripartiti: **3-2-2**.



TORNEO DI PING-PONG

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
5b	Libera	Giovedì 5 Settembre ore 20.30	Oratorio
Nr. Concorrenti:	N. 4 componenti (uomini e/o donne)		
Punti palio:	3-2-1 I tornei di Calciobalilla e ping-pong sono considerate una sola sfida e quindi daranno un solo punteggio: 3-2-1.		
Giuria:	Staff		

Regolamento

- Ogni sfida verrà vinta dal concorrente che vincerà la partita 'secca' arrivando fino a 21 punti.
- In caso di punteggio 20 pari vincerà l'incontro chi si aggiudicherà per primo due punti consecutivi battendo in modo alternato.
- Dopo il primo ed il secondo turno rimarranno tre concorrenti i quali disputeranno un girone all'italiana. Anche in questo caso ogni sfida verrà svolta in una sola partita fino ai 21 punti.
- In caso di parità nel girone all'italiana si considera vincente il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di punti.
- In caso di ulteriore parità si valuterà la differenza tra punti fatti e subiti.
- In caso di un'ulteriore parità si guarda lo scontro diretto.
- In caso di parità vince la zona che avrà totalizzato il minor numero di eliminati al primo turno e così via.

Punteggio

- I concorrenti eliminati al primo turno prenderanno **1** punto
- I concorrenti eliminati al secondo turno prenderanno **2** punti
- Il terzo concorrente classificato prenderà **4** punti
- Il secondo concorrente classificato prenderà **6** punti
- Il primo concorrente classificato prenderà **8** punti

Vince la contrada che totalizza il maggior punteggio.

In caso di parità vale la regola generale del Palio:

- ✦ in caso vi siano due primi, i punti verranno così ripartiti: **3-3-1**
- ✦ in caso vi siano due secondi, i punti verranno così ripartiti: **3-2-2**



FRECCETTE

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
6b	Dai 16 ai 28 anni	Giovedì 5 Settembre ore 20.30	Oratorio
Nr. Concorrenti:	N. 3 ragazzi/ragazze		
Punti palio:	3-2-1		
Giuria:	Staff		

Si faranno 3 manches ciascuna con 3 giocatori (uno per contrada).

Scopo del gioco è quello di arrivare allo 0 partendo da un punteggio di 301. Infatti i punti ottenuti nel corso del gioco vengono detratti dal punteggio iniziale.

Se un giocatore supera lo 0, ha "sballato" e torna al punteggio del turno precedente e non può lanciare le rimanenti freccette.

Ogni mano prevede il lancio di 3 freccette.

La manches si conclude dopo 10 turni di gioco oppure quando il primo giocatore arriva 0.

La dinamica del gioco viene gestita dalla macchina, quindi il suo giudizio è per forza insindacabile.

Alla fine delle tre manches si sommeranno i punteggi ottenuti dai 3 contradaioli, vincerà la contrada che avrà il punteggio più basso.

Attenzione: la macchina che verrà utilizzata è gentilmente prestata dal TROCADERO, quindi se volete provare ... andate e allenatevi, ricordandovi anche di consumare



19° CARIOLATA

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
7	<i>Dal 1900 al 2006</i> (18 anni compiuti)	Venerdì 6 Settembre ore 20.30	Oratorio
Nr. Concorrenti:	N.4 concorrenti N.2 meccanici I concorrenti devono firmare un'autocertificazione medica (vedi modulo allegato)		
Punti Palio:	4-2-1		
Giuria:	Staff		

Record 2017: 4'39"

Tempo 2018: 4'40"

Tempo 2019: 4'35"

Il gioco si svolge secondo questo itinerario

- ✓ via Roma (davanti al cancello del nuovo oratorio)
- ✓ via Roma (verso Villa dei Pini)
- ✓ via Tito Speri
- ✓ via Dei Mille
- ✓ via Lazio (fino alla curva del Cimitero)
- ✓ via Roma (davanti al cancello del campo sportivo)

Regolamento GARA

Ogni contrada definirà le coppie di concorrenti che faranno la staffetta nelle due diverse manches.

- ✓ La griglia di partenza per i primi tre concorrenti (uno per zona) verrà predisposta davanti al cancello del campo sportivo.
- ✓ Ogni zona, dovrà avere due carriole (alla cariola non è possibile fare nessun tipo di modifica); si usa una cariola normale - quella da muratore classica - per lo svolgimento della gara, più una cariola di scorta (muletto).
- ✓ Sulla cariola verrà messo un peso regolamentare (fornito dallo staff) di 30 kg.
- ✓ Al via i concorrenti dovranno partire per fare un primo giro.
- ✓ Arrivati al traguardo due 'meccanici' per contrada dovranno, durante un pit stop, togliere il peso di 30 kg dalla cariola e caricarne un secondo da 15 kg che verrà utilizzato per il secondo giro.
- ✓ Al secondo giro (a mò di staffetta) partecipa il secondo concorrente della coppia che sostituirà il suo compagno durante la fase di pit-stop
- ✓ E' vietato intralciare volontariamente le coppie avversarie, pena squalifica.

Svolgimento

La cariolata si svolge in due GARE.

A ogni GARA partecipano due concorrenti per ogni contrada, che si daranno il cambio dopo il primo giro,. Ogni gara consisterà in due giri, il primo con un peso di 30 kg, il secondo con uno da 15 kg.

XXXVI Palio delle Contrade 2024

Punteggi

Ordine di arrivo	1° GARA	2° GARA
1° coppia	5	5
2° coppia	3	3
3° coppia	1	1

N.B.: i concorrenti che si ritirano prendono 0 punti.

Vince la contrada che nelle due gare totalizza il punteggio più alto.

Abbigliamento

E' obbligatorio l'uso di:

- ✓ CASACCA O MAGLIETTA DEL COLORE DELLA CONTRADA

E' consigliato l'uso di:

- ✓ CASCO
- ✓ GUANTI
- ✓ GINOCCHIERE



AUTOCERTIFICAZIONE
di idoneità alla pratica sportiva non
agonistica

Io sottoscritto / sottoscritta _____

nato/a a _____ il _____

residente a _____ in via _____

DICHIARO

sotto la mia responsabilità di essere in stato di buona salute fisica e psicofisica, di non presentare controindicazioni alla pratica di attività sportiva non agonistica e di essere quindi idoneo/a a partecipare al gioco "Cariolata" che avrà luogo venerdì 6 settembre all'interno della XXXVI edizione del Palio delle Contrade.

Con la presente sollevo La Parrocchia SS. Emiliano e Tirso e il comitato organizzatore del Palio delle Contrade da ogni responsabilità e conseguenza di quanto può accadere prima, durante e dopo il gioco (legge settore non agonistico D.M. 28.02.1983 - tutela sanitaria).

Villa Carcina _____

IN FEDE (*)

(*) CON LA FIRMA AUTORIZZO a titolo gratuito e senza limiti di tempo, anche ai sensi degli artt. 10 e 320 cod.civ. e degli artt. 96 e 97 legge 22.4.1941, n. 633 - Legge sul diritto d'autore:

la trasmissione e la pubblicazione e/o diffusione in qualsiasi forma di materiale audio, video o fotografico in cui il sottoscritto appaia rappresentato o sia comunque riconoscibile

La pubblicazione/diffusione potrà avvenire a scopo divulgativo e pubblicitario, attraverso i canali social ufficiali della Parrocchia (Instagram e Facebook "quelli che il Palio – Oratorio San Luigi") e tramite il Notiziario parrocchiale.



CACCIA AL TESORO

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
8	Libera	Domenica 8 Settembre ore 14.30	Oratorio
Nr. Concorrenti:	libero		
Punti Palio:	4-2-1		
Giuria:	Staff		

Dopo un grande **gioco iniziale** (alle ore 14.20 le contrade dovranno presentarsi presso l'oratorio con il maggior numero di persone con indosso la maglietta ufficiale della contrada o almeno una maglietta del colore della contrada) **che ha inizio alle 14.30**, la caccia al tesoro si svolge in tre fasi:

- Consegna di una busta (**BUSTA 00**) che contiene diverse attività da svolgere durante la caccia e da riconsegnare a fine caccia (17.45). Unitamente a questa busta verrà consegnata una seconda busta (**BUSTA AA**) che identifica gli appuntamenti per prove o tappe importanti → **fate molta attenzione a questi orari!**
- Ricerca degli indizi (3+1) per identificare dove sia il tesoro. I momenti in cui si può accedere a questi indizi sono indicati in BUSTA AA. Questi indizi saranno posizionato al di fuori del nostro comune.
- **N.15 + 3 BUSTE DI GIOCO**. Queste buste non hanno una sequenza esatta ma potranno essere scelte dalle contrade. Attenzione:
 - Non necessariamente le prove contenute nelle buste sono identiche per le 3 contrade.
 - La scelta della busta da prendere è a vostra discrezione.
 - Sull'esterno della busta verrà indicato il punteggio massimo che si potrà avere con la busta... può servire per la strategia
 - Non ci sono tempi legati ad ogni busta (ma in ogni caso il tutto termina alle 17.45 con la consegna della Busta 00).
 - Per vincere bisognerà cercare di risolvere tutte le 18 buste ... ma non è necessario.
 - Sta voi decidere quando consegnare le buste, se completarle o meno ... è chiaro che per sperare di vincere bisogna dare più risposte possibile. In caso la busta non venga consegnata avrete una **penalità di 400 punti**, in caso una parte della busta non venga consegnata il punteggio sarà 0.

Ogni busta di gioco si compone di:

- oggetti da ricercare
- costumi da realizzare
- enigmi da risolvere
- ...

Naturalmente non possono mancare:

- oggetti misteriosi
- oggetti da contare
- oggetti da costruire
- prove di abilità
- ...

Per la ricerca del tesoro, ed il suo valore finale, si consideri che:

Saranno dati 3 indizi che consentiranno, unitamente al quarto (che vi verrà dato dopo che avrete consegnato la busta 00) di identificare e rintracciare il tesoro.

La prima contrada che arriverà sul luogo indicato sulla fotografia riceverà un **bonus tesoro** del valore di **600 p.ti**, la seconda **400 p.ti**, la terza **200 p.ti**.



XXXVI Palio delle Contrade 2024

I punti che verranno assegnati alla contrada che, alla fine della caccia, troverà il tesoro sarà pari alla somma dei bonus tesoro guadagnati dalla contrada stessa + il 15% del valore dei punteggi raggiunti con la BUSTA 00.

MATERIALE UTILE PER LA CACCIA

- Una sede stabile (comunicateci il posto)
- Un cellulare per comunicare con lo staff (comunicateci il numero)
- Un responsabile della caccia (comunicateci il nome)
- Magliette della contrada, casacche ...
- Un computer preferibilmente con collegamento internet
- Pennelli per dipingere con le tempere

- Una macchina fotografica digitale/telefono in grado di fare fotografie (utile)
- Biciclette per potersi muovere in paese
- Almeno una vettura (macchina o moto) per poter andare al di fuori del paese
- Tanta gente ... ma tanta!
- Attrezzatura varia per realizzare al volo dei costumi (... sapete che quelli non mancano mai!).
Un consiglio ... non fatevi mancare carta crespata!
- Tanta buona volontà ed un pizzico di pazienza
- ... tutto quello che ritenete possa essere utile per una grande caccia al tesoro

Buona caccia a tutti.

In caso di dubbi contattate Giordano (335 6963343).



Qualunque cosa dobbiate fare durante la caccia ricordate che non è necessario ASSOLUTAMENTE scavare o rovinare parte del suolo pubblico, qualunque cosa da cercare (compreso il tesoro) è raggiungibile con le semplici mani senza dover rompere alcunché.
Mi raccomando avvisate tutti i vostri contradaioi!
Grazie



GIOCO PER BAMBINI

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
9	Anni 2010-2017	Domenica 8 Settembre ore 15.30	Oratorio
Nr. Concorrenti:	libero		
Punti Palio:	3-2-1		
Giuria:	Staff		

Il regolamento del gioco verrà consegnato ai capi contrada almeno 3-4 giorni prima del gioco.

PRESENTAZIONE VIDEO CLIP

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
10	Libero	Domenica 8 Settembre ore 20.30 (circa)	Oratorio
Nr. Concorrenti:	minimo 10		
Punti Palio:	3-2-1		
Giuria:	Esterna		

Ogni contrada, durante l'estate, dovrà mettere in scena il "video clip" di una canzone a scelta. Il video clip sarà rappresentato dal vivo sul palco la sera di **domenica 8 settembre**. Comincerà ad esibirsi per prima la squadra che in quel momento sarà al terzo posto della classifica generale.

Ogni contrada dovrà scegliere una canzone e, oltre ad avere qualcuno che la canta (non più di tre persone) dovrà predisporre una scenografia con balli e costumi adatti alla canzone stessa.

Il video clip potrà essere completamente inventato o essere la copia di uno esistente.

Se si desidera si può realizzare anche un video da proiettare durante l'esibizione (può essere parte della coreografia o un'aggiunta a questa).

Il video clip dovrà avere una durata tra i 3 e i 5 minuti.

La canzone scelta dovrà essere comunicata e accettata dallo staff.

La giuria (esterna) dovrà giudicare:

- Le doti canore del cantante (punteggio da 1 a 5)
- La capacità dei ballerini (punteggio da 1 a 5)
- La coreografia (punteggio da 1 a 5)
- I costumi (punteggio da 1 a 5)

Vincerà la sfida la contrada che totalizzerà il maggior punteggio sommando quelli assegnati dai vari giurati.

La base musicale dovrà essere consegnata allo staff entro giovedì 5 settembre sera.



SOTTOSCRIZIONE A PREMI

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
11	libera	Domenica 8 Settembre ore 21.30	Oratorio
Nr. Concorrenti:	-		
Punti Palio:	3-2-1 + 2 punti extra		
Giuria:	Staff		

Per la vendita di biglietti della lotteria verranno assegnati i seguenti punti:

- 1 punto alla contrada che avrà consegnato il maggior numero di biglietti venduti entro le ore 22.00 del 21 luglio 2024. → assegnato alla contrada del Drago
- 1 punto alla contrada che avrà consegnato il maggior numero di biglietti venduti tra le ore 22.00 del 21 luglio 2024 alle ore 23.00 del 01 settembre 2024 (naturalmente non verranno considerati i biglietti venduti nel primo periodo).
- 3-2-1 punti alla contrada che alla fine avrà venduto il maggior numero complessivo di biglietti.



FANTA PALIO

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
12	libera	da domenica 1 settembre	-
Nr. Concorrenti:	-		
Punti Palio:	3-2-1		
Giuria:	Staff (Elena)		

Nel FantaPalio non c'è una moneta e non ci sono squadre da schierare. La squadra è rappresentata da tutta la contrada e lo staff è il giudice supremo e insindacabile, l'unico in grado di assegnare dei bonus e dei malus. Pertanto ogni azione volta ad ottenere un bonus dovrà essere filmata o fotografata dai contradaioi per poterne convalidare la validità e per evitare contestazioni. Esempio: se ci fosse un bonus "+10 punti a chi prende a spalle Barbara" non è sufficiente che i contradaioi attestino di averlo fatto, servono delle prove concrete.

Eccezionalmente, in assenza di foto o video, può essere presa in considerazione l'idea di assegnare comunque un punteggio qualora l'azione sia eseguita in presenza di un membro dello staff. Ma questa possibilità resta a discrezione dello staff stesso.

REGOLAMENTO:

- Ogni contrada può scegliere due capitani (non i capi contrada), che otterranno un punteggio raddoppiato ma applicabile solo ad un bonus ciascuno per ogni serata.
- È possibile presentare i capitani entro venerdì 30 agosto 2024 alle ore 23.59.
- I bonus e i malus per ogni contradaioi verranno attribuiti in base al seguente regolamento:
- -Qualora la valutazione di un bonus o di un malus dovesse essere soggettiva, l'ultima parola spetterà allo staff, che valuterà l'accaduto in modo professionale, incondizionato ed obiettivo
- L'assegnazione dei bonus e dei malus si applica alle contrade a partire dal primo minuto del Palio e fino al termine della serata finale (tutto ciò che avviene prima e dopo il Palio non verrà conteggiato)
- I bonus e i malus dell'ultima serata verranno raddoppiati.
- Il contradaioi che indosserà il "braccialetto Jolly" fornito dallo staff raddoppierà i suoi punti ottenuti (non utilizzabile dai capitani). Il braccialetto può essere utilizzato una sola volta in una qualsiasi delle serate del Palio, ad eccezione della finale.
- Nella serata con le altre parrocchie le contrade potranno presentare allo staff una rosa di massimo sei esterni (due per Cailina, due per Carcina e due per Cogozzo) che potranno contribuire all'assegnazione di bonus (e malus) per la propria contrada.
- Dove non specificato il contrario ogni bonus si applica esclusivamente durante le serate del palio in oratorio o durante la caccia al tesoro.
- Vince chi, terminata l'ultima serata di Palio, ha totalizzato il maggior numero di punti.
- I Punti palio saranno così distribuiti: +3 punti per la prima contrada classificata, +2 punti per la seconda, +1 punto per la terza.
- Punti posizione in classifica della prima serata e della serata finale:

1° classificato = +100

XXXVI Palio delle Contrade 2024

2° classificato = +70

3° classificato = +50

- Punti posizione in classifica nelle altre serate (da assegnare in ogni serata)

1° classificato = +50

2° classificato = +35

3° classificato = +25

- Prima contrada a ricevere un bonus (ogni serata) = +10
- Ultima contrada a ricevere un bonus (ogni serata) = +10
- Per rendere più social la nostra pagina Instagram +10 punti per ogni storia con il tag #quellicheilpalio che verrà ripubblicata dal nostro prestante social media manager

ATTENZIONE: Quest'anno non ci sarà un elenco di bonus valido per tutto il palio, ma ogni serata avrà i suoi bonus dedicati. Alcuni si ripeteranno, altri saranno specifici ed unici.

OGNI GIORNO IL FANTAPALIO SI APRE ALLE 19:00 E SI CONCLUDE ALLE 00:00. GLI UNICI BONUS CHE POSSONO ESSERE VALIDI FUORI DA QUESTO ORARIO SONO QUELLI LEGATI ALLA DATA DI COMPLEANNO E ALLA STORIA PUBBLICATA SUI SOCIAL. OVVIAMENTE QUESTI DUE BONUS SARANNO QUELLI CHE DECRETERANNO LA CONTRADA CHE GUADAGNA IL PUNTEGGIO PER LA PRIMA CONTRADA A RICEVERE UN BONUS.

BONUS SABATO 31 AGOSTO

- Un contradaio urla MARCO (MENGONI) TI AMO sotto al palco, come le groupies ai concerti =+80
- Un contradaio si fa dedicare una canzone dal cantante del gruppo (se possibile meglio concordare con i cantanti queste cose prima dell'inizio dello spettacolo, in modo che non abbiano motivo di infastidirsi) = +100
- Bonus Selfie. Giordano ormai è troppo popolare e si fa selfie con chiunque. Non c'è più fascino. Quest'anno selfie con tutti i membri dello staff. Singoli, a coppie o a gruppi, come volete. Prende il bonus chi li colleziona tutti come le figurine Pokemon = +80
- Bonus sportivo: la contrada che vince il GP + 80
- Bonus sportivo 2: Tifo da F1, un contradaio si presenta con una maglietta bianca con disegnata sopra una caricatura degli autisti della loro contrada (non serve essere Leo Da Vinci) + 90 (+5 punti per ogni contradaio aggiuntivo)
- Bonus sportivo 3: striscione per tifare meglio la propria squadra. Valide lenzuola, tessuti, cartoni, carta, quello che vi pare. Basta che le dimensioni siano superiori a quelle di un foglio A3 e che possa essere sostenuto con due bacchette (manici di scopa, bastoni, mestoli di legno, inventate) =+ 80
- Bonus sportivo 4: coro da stadio. Inventate un tifo in rima da urlare o cantare a squarciagola con la vostra contrada per incitare i corridori = + 80 (+20 alla contrada che porta il coro più originale a detta dello staff)
- Bonus Flavio: è l'uomo delle luci. Fotografatelo avvolto in luminarie natalizie accese. +70
- Bonus Pini: due contradaio redigono una constatazione amichevole e la fanno firmare a Ugo Pini. +80
- Bonus gonfiabili: un bambino della contrada scende dai gonfiabili addobbato con abiti o accessori del colore della contrada (occhio alla sicurezza, non fateli scendere dallo scivolo con le spade laser) = +50



XXXVI Palio delle Contrade 2024

- Uno o più contradaioli postano una storia sul proprio profilo Instagram gridando "viva il palio" e taggando il profilo del Palio= +40 (sempre con un contradaiolo diverso). +10 punti per ogni storia aggiuntiva giornaliera.
- Un contradaiolo compie gli anni OGGI = +50
- Bonus capelli: un contradaiolo si presenta con i capelli del colore della sua contrada + 80
- Fiore vero o finto tra i capelli veri o finti = +10
- Il contradaiolo porta almeno 5 vassoi ad altrettanti tavoli indossando un costume gonfiabile a propria scelta= +50
- Batti 5 con don Nicola= +10

BONUS DOMENICA 1 SETTEMBRE

- Dato che in mattinata si sono celebrati gli anniversari di matrimonio.... Bonus Dichiarazione folle: Un contradaiolo al microfono fa una proposta di matrimonio alla propria fidanzata/o. (Visto che lo scorso anno è stato chiesto no, non deve necessariamente essere "una sorpresa", il matrimonio può anche già essere in previsione. Basta che siano davvero una coppia e che sia un po' plateale (se poi vogliono invitarci ben venga) . = +100 (+150 se lei dice sì)
- Dato che ci sono stati i giochi dei bambini nel pomeriggio: Bonus Back to school. Un contradaiolo si presenta in oratorio con zainetto, cappellino, peluche sotto braccio e ciuccio in bocca. Pronto per andare alla scuola materna. = +80
- Bonus pastasciuttata: durante la spaghetata finale un contradaiolo si mangia due piatti (normali, non stracolmi, non vuoti) di spaghetti.= +70
- Bonus S.Francesco: un contradaiolo si presenta in oratorio con un animale vivo al guinzaglio (ricordo che i cani non possono entrare, quindi sono esclusi) +70
- Bonus musicale: stasera non c'è musica.. bisogna rimediare... Un contradaiolo sale sul palco con il microfono e una base musicale (anche riprodotta dal telefono) e canta una canzone dedicandola a Barbara= +90 (+100 se lei sale sul palco e il/la cantante canta in ginocchio al suo cospetto)
- Bonus jam session con Giordano: un contradaiolo porta da casa una chitarra e chiede a giordano di suonare una canzone di chiesa. Il contradaiolo canta +80
- Bonus docenti: un contradaiolo porta il suo/la sua maestro/a delle elementari sul palco: +50
- Bonus Maracaibo: trenino con 20 contradaioli più almeno una persona che gioca per Cailina, una che gioca per Carcina e una per Cogozzo. =+60
- Bonus bigliettai: Un contradaiolo vende un biglietto della lotteria a Stefano Ravarini +60
- Un contradaiolo posta una storia sul suo profilo Instagram gridando "viva il palio" e taggando il profilo del Palio= +40 (valido una volta sola per ogni giornata di palio, e sempre con un contradaiolo diverso)
- Un contradaiolo compie gli anni OGGI = +50
- Bonus capelli: un contradaiolo si presenta con i capelli del colore della sua contrada + 80
- Fiore vero o finto tra i capelli veri o finti = +10
- Batti cinque con Don Daniele = +10
- Bonus copricapo: un contradaiolo si presenta in oratorio indossando un copricapo bizzarro (e lo porta per tutta sera) = +10
- Dieci contradaioli si presentano tutti con almeno un capo di abbigliamento identico (non vale la maglietta della contrada)= +60
- Il contradaiolo porta almeno 5 vassoi ad altrettanti tavoli indossando un costume gonfiabile a propria scelta= +50

BONUS LUNEDÌ 2 SETTEMBRE

- Un contradaiolo posta una storia sul suo profilo Instagram gridando "viva il palio" e taggando il profilo del Palio= +40 (valido una volta sola per ogni giornata di palio, e sempre con un contradaiolo diverso)
- Un contradaiolo compie gli anni OGGI = +50

XXXVI Palio delle Contrade 2024

BONUS MARTEDÌ 2 SETTEMBRE

- Un contradaioolo posta una storia sul suo profilo Instagram gridando "viva il palio" e taggando il profilo del Palio= +40 (valido una volta sola per ogni giornata di palio, e sempre con un contradaioolo diverso)
- Un contradaioolo compie gli anni OGGI = +50

BONUS MERCOLEDÌ 3 SETTEMBRE

- Un contradaioolo posta una storia sul suo profilo Instagram gridando "viva il palio" e taggando il profilo del Palio= +40 (valido una volta sola per ogni giornata di palio, e sempre con un contradaioolo diverso)
- Un contradaioolo compie gli anni OGGI = +50
- Bonus serata di riflessione: la contrada maggiormente presente alla serata di riflessione. +70 punti

BONUS Giovedì 5 SETTEMBRE

- Un contradaioolo gioca a carte durante il torneo sorvegliando una camomilla calda= + 50
- Torneo di Freccette da PRO: A fine torneo tre contradaiooli (uno per contrada) tirano tre freccette da bendati. Chi fa il punteggio più alto vince. + 80 (+infiniti punti e vincita del FantaPalio se la freccetta si conficca per sbaglio nella chiappa di Marco Buffoli)
- Torneo di Calcio-balilla da PRO: un contradaioolo partecipa al torneo vestito da calciatore. Maglia di una squadra di calcio, pantaloncini, scarpe da calcio =+70 (+80 se dopo aver segnato un punto fa un'esultanza tipica di un calciatore. Non li conosco quindi vanno bene tutti)
- Torneo di Ping Pong da PRO: un contradaioolo partecipa al torneo vestito da tennista. Cappello da tennis, pantaloncini/gonnellina, maglietta sportiva. =+70 (+80 se fornito anche di polsini di spugna)
- Ballo liscio lovers: un contradaioolo balla una canzone intera con un membro dello staff in pista, cercando di non travolgere quelli che lo sanno fare per davvero =+80
- Ballo liscio lovers 2 vintage edition: un contradaioolo balla una canzone con una persona di età maggiore agli 80 anni. = +80
- Bonus Lupetto: Un contradaioolo si fa un selfie con Massimo con il fazzoletto da scout dopo averlo sfidato a chi fa più velocemente un nodo particolare a scelta del contradaioolo (a patto che Massimo lo sappia fare) +80
- Un contradaioolo posta una storia sul suo profilo Instagram gridando "viva il palio" e taggando il profilo del Palio= +40 (valido una volta sola per ogni giornata di palio, e sempre con un contradaioolo diverso)
- Un contradaioolo compie gli anni OGGI = +50
- Bonus capelli: un contradaioolo si presenta con i capelli del colore della sua contrada + 80
- Fiore vero o finto tra i capelli veri o finti = +10
- Batti cinque con Don Pierluigi = +10
- Bonus copricapo: un contradaioolo si presenta in oratorio indossando un copricapo bizzarro (e lo porta per tutta sera) = +10
- Dieci contradaiooli si presentano tutti con almeno un capo di abbigliamento identico (non vale la maglietta della contrada)= +60
- Il contradaioolo porta almeno 5 vassoi ad altrettanti tavoli indossando un costume gonfiabile a propria scelta= +50

BONUS VENERDÌ 5 SETTEMBRE

- Bonus sportivo carriolata edition: striscione per tifare meglio la propria contrada. Valide lenzuola, tessuti, cartoni, carta, quello che vi pare. Basta che le dimensioni siano superiori a quelle di un foglio A3 e che possa essere sostenuto con due bacchette (manici di scopa, bastoni, mestoli di legno, inventate) =+ 80
- Bonus sportivo carriolata edition 2: carriola brandizzata con adesivo del colore della contrada (qualsiasi cosa, potrebbero essere anche charmander, squirtle e bulbasaur per intenderci) =+70



XXXVI Palio delle Contrade 2024

- Bonus sportivo carriolata edition 3: Al corridore viene apposto un segno/scritta colorato sul viso o sulle braccia del colore della propria contrada (usiamo i trucchi e non il pennarello indelebile che ci teniamo alla salute della cute dei contradaioli?) =+70
- Bonus sportivo carriolata edition 4: il capo contrada offre un pane e salamina al corridore della propria squadra che ne ha più bisogno. Ci teniamo anche che non muoiano di stenti povere anime. =+70
- Bonus cosplay: i contradaioli vestiti cosplay improvvisano un balletto sulle note di YMCA dei Village People (non durante il concerto)=+80
- Bonus atletico: Almeno due contradaioli durante una serata salgono sul palco e fanno 20 flessioni + 50
- Pazzi per il Grest: almeno 3 animatori e 4 bambini indossano la maglia del Grest con un accessorio del colore della contrada di appartenenza= +40
- Bonus alti e bassi: il contradaiolo più basso che riuscite a trovare fa una fotografia insieme a Simone Fanelli. +50
- Un contradaiolo posta una storia sul suo profilo Instagram gridando "viva il palio" e taggando il profilo del Palio= +40 (valido una volta sola per ogni giornata di palio, e sempre con un contradaiolo diverso)
- Un contradaiolo compie gli anni OGGI = +50
- Bonus capelli: un contradaiolo si presenta con i capelli del colore della sua contrada + 80
- Fiore vero o finto tra i capelli veri o finti = +10
- Batti cinque con Don Nicola = +10
- Bonus copricapo: un contradaiolo si presenta in oratorio indossando un copricapo bizzarro (e lo porta per tutta sera) = +10
- Dieci contradaioli si presentano tutti con almeno un capo di abbigliamento identico (non vale la maglietta della contrada)= +60
- Il contradaiolo porta almeno 5 vassoi ad altrettanti tavoli indossando un costume gonfiabile a propria scelta= +50
- BONUS CAPI CONTRADA: un capo contrada dopo la carriolata entra in oratorio trasportato dentro alla carriola =+70 (+100 se il capo contrada entra in oratorio nella carriola con scettro, corona e mantello)

BONUS SABATO 7 SETTEMBRE

- Bonus pazzi per lo spiedo: almeno 5 contradaioli si alzano in piedi sulle panche e urlano "VIVA LO SPIEDO E CHI LO HA PREPAREDO" =+60
- Bonus coraggio: un contradaiolo grida (a suo rischio e pericolo) a Barbara, mentre sta spiedando, "SI MA STAI CALMA PERO" =+60 (+1000000 punti per la stima)
- Bonus pazzi per lo spiedo 2: un contradaiolo serve lo spiedo (non a sua mamma a sua sorella o a un amico... A qualcuno che non conosce) dicendo "LO SPIEDO è BUONO MA TU DI PIU" =+90 (+100 se prende una sberla)
- Bonus Discodance 1: un contradaiolo, durante la serata Molo balla con occhiali da sole, camicia sbottonata e boa di piume al collo. =+80
- Bonus Discodance 2: una contradaiola, durante la serata Molo si fa prendere in spalle e sventola una bandiera (foulard, fazzoletti, non deve essere per forza una roba di 10mtx10) del colore della propria contrada =+80
- Bonus Discodance 3: 10 contradaioli ballano tenendosi abbracciati =+50
- Bonus outfit luminoso: un contradaiolo viene vestito completamente con paillettes/lustrini e balla durante la serata Molo +80
- Bonus gin tonic: brindisi con membro dello staff =+50 (+60 se pagate voi grazie)
- Bonus barista: una contradaiola dice a ai baristi fighi (Marco Buffoli e Bossini) che sono troppo fighi e gli chiede il numero +70
- Bonus Gregorelly's: un contradaiolo addobba le tre sorelle Gregorelli con vestiti/accessori del colore della contrada, le lega insieme con il nastro del colore della contrada (ciao Barbara e ciao



XXXVI Palio delle Contrade 2024

inconsapevoli Valeria, Virginia e Veronica) e ci si fa una foto. = +90 punti (se una delle tre fosse assente bonus da rimandare ad un'altra serata)

- Un contradaioolo posta una storia sul suo profilo Instagram gridando "viva il palio" e taggando il profilo del Palio= +40 (valido una volta sola per ogni giornata di palio, e sempre con un contradaioolo diverso)
- Un contradaioolo compie gli anni OGGI = +50
- Bonus capelli: un contradaioolo si presenta con i capelli del colore della sua contrada + 80
- Fiore vero o finto tra i capelli veri o finti = +10
- Batti cinque con Don Daniele = +10
- Bonus copricapo: un contradaioolo si presenta in oratorio indossando un copricapo bizzarro (e lo porta per tutta sera) = +10
- Dieci contradaiooli si presentano tutti con almeno un capo di abbigliamento identico (non vale la maglietta della contrada)= +60
- Il contradaioolo porta almeno 5 vassoi ad altrettanti tavoli indossando un costume gonfiabile a propria scelta= +50

BONUS DOMENICA 8 SETTEMBRE

- -Bonus Furto. Dai che è l'ultima sera, è stanca e vuole andare a casa a dormire. Rubate le chiavi dell'oratorio a Barbara senza che se ne accorga. +150
- Bonus revival Fantapalio 2023. Sosia di Beppe Vessicchio ruba un microfono e dirige almeno tre contradaiooli che cantano=+100 (+1 punto per ogni contradaioolo aggiuntivo oltre ai tre prestabiliti)
- Venti contradaiooli si presentano con la maglia della contrada (non vale la caccia al tesoro) = +50
- Bonus Bucio del c***o: un contradaioolo vince il primo premio alla lotteria: +100
- Bonus Caccia al tesoro (tranqui, è facile): un contradaioolo porta al tavolo dello staff uno degli obbiettivi della caccia indossando un copricapo bizzarro =+50
- Bonus stress: Elena vorrebbe un abbraccio =+50
- Bonus Selfie. Giordano ormai è troppo popolare e si fa selfie con chiunque. Non c'è più fascino. Quest'anno selfie con tutti i membri dello staff. Singoli, a coppie o a gruppi, come volete. Prende il bonus chi li colleziona tutti come le figurine Pokemon = +80
- Bonus il palio è finito: un contradaioolo si presenta in camicia da notte, con la copertina e le pantofole, segno che finalmente da domani si dorme =+90
- Pazzi per il Grest: almeno 3 animatori e 4 bambini indossano la maglia del Grest con un accessorio del colore della contrada di appartenenza= +40
- Bonus Maracaibo (trenino di almeno 20 persone) = +60 (+80 a contrada se i tre trenini si uniscono per formarne uno solo)
- Flash mob: un gruppo di almeno 5 contradaiooli inscena un balletto in mezzo alla folla con musica= +50
- Bonus atletico: Almeno due contradaiooli durante una serata salgono sul palco e fanno 20 flessioni + 50
- Bonus tatuaggio: un contradaioolo partecipa alla serata finale con un tatuaggio tipo trasferello in fronte bene in vista =+90
- Bonus doccia: Un contradaioolo si getta una bacinella di acqua di almeno 5 litri in testa + 90
- Bonus S.Francesco: un contradaioolo si presenta in oratorio con un animale vivo al guinzaglio (ricordo che i cani non possono entrare, quindi sono esclusi) +70
- Un contradaioolo posta una storia sul suo profilo Instagram gridando "viva il palio" e taggando il profilo del Palio= +40 (valido una volta sola per ogni giornata di palio, e sempre con un contradaioolo diverso)
- Un contradaioolo compie gli anni OGGI = +50
- Bonus capelli: un contradaioolo si presenta con i capelli del colore della sua contrada + 80
- Fiore vero o finto tra i capelli veri o finti = +10
- Batti cinque con un prete = +10 (+50 se tutti e tre, Don Daniele, Don Nicola e Don Pierluigi)



XXXVI Palio delle Contrade 2024

- Bonus copricapo: un contradaio si presenta in oratorio indossando un copricapo bizzarro. QUESTA SERA PUNTEGGIO AUMENTATO PERCHÈ VALIDO SOLO PER I CAPI CONTRADA =+60
- Dieci contradaioi si presentano tutti con almeno un capo di abbigliamento identico (non vale la maglietta della contrada)= +60
- Il contradaio porta almeno 5 vassoi ad altrettanti tavoli indossando un costume gonfiabile a propria scelta= +50
- -BONUS LANCIO DEL CAPO CONTRADA: un tot di contradaioi lanciano in aria il capo contrada urlando "VIVA....(Colore della contrada)". =+80

PRECISAZIONE ULTIMA SERATA:

L'ULTIMA SERA, PER PERMETTERE IL CONTEGGIO DEI VOTI IN TEMPI UTILI IL FANTAPALIO SI CONCLUDE ALLE 21:00. RIMANE FUORI SOLO IL BONUS PER LA LOTTERIA, CHE AGGIUNGEREMO AL PUNTEGGIO ALL'ULTIMO MOMENTO. COME DIREBBE BORGHESE I PUNTI DEL VINCITORE DELLA LOTTERIA POTREBBERO CONFERMARE O RIBALTARE IL RISULTATO.

MALUS

- Qualsiasi evento che lo Staff ritenga poter essere considerato come un malus potrà a suo libero giudizio portare alla decurtazione di parte del punteggio. Possono essere dei malus per esempio scorrettezze nei giochi, discussioni sterili, parolacce ecc.



COSPLAY

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
13	libera	Venerdì 6 settembre	Oratorio
Nr. Concorrenti:	il più possibile		
Punti Palio:	3-2-1		
Giuria:	Staff e complesso		

Nella serata di venerdì verranno assegnati punti palio per:

- 1) la contrada con maggior numero di contradaioi vestiti COSPLAY o semplicemente IN MASCHERA (anche da carnevale, ma deve essere un costume, un travestimento... non basta un accessorio tipo una mascherina sul volto) → punteggio 4-2-1
- 2) i capi contrada dovranno scegliere tra i loro contradaioi 5 COSTUMI singoli o gruppo (il gruppo conta come uno) questa volta ESCLUSIVAMENTE COSPLAY - che saranno votati dalla Band che quella sera suonerà al Palio → punteggio 2

La somma delle 2 decreterà i punti palio di questo gioco (il classico 3-2-1).



XXXVI Palio delle Contrade 2024

Aggiornamenti:

XXXVI Palio delle Contrade 2024

Contrada: _____

Calciobalilla		
N.	NOME E COGNOME	FIRMA PER CONSENSO (*)
1		
2		
3		
4		

CONSENSO:

(*) CON LA FIRMA AUTORIZZO a titolo gratuito e senza limiti di tempo, anche ai sensi degli artt. 10 e 320 cod.civ. e degli artt. 96 e 97 legge 22.4.1941, n. 633 - Legge sul diritto d'autore:

la trasmissione e la pubblicazione e/o diffusione in qualsiasi forma di materiale audio, video o fotografico in cui il sottoscritto appaia rappresentato o sia comunque riconoscibile

La pubblicazione/diffusione potrà avvenire a scopo divulgativo e pubblicitario, attraverso i canali social ufficiali della Parrocchia (Instagram e Facebook "quelli che il Palio – Oratorio San Luigi") e tramite il Notiziario parrocchiale.



XXXVI Palio delle Contrade 2024

Contrada: _____

Ping-pong		
N.	NOME E COGNOME	FIRMA PER CONSENSO (*)
1		
2		
3		
4		

CONSENSO:

(*) CON LA FIRMA AUTORIZZO a titolo gratuito e senza limiti di tempo, anche ai sensi degli artt. 10 e 320 cod.civ. e degli artt. 96 e 97 legge 22.4.1941, n. 633 - Legge sul diritto d'autore:
la trasmissione e la pubblicazione e/o diffusione in qualsiasi forma di materiale audio, video o fotografico in cui il sottoscritto appaia rappresentato o sia comunque riconoscibile
La pubblicazione/diffusione potrà avvenire a scopo divulgativo e pubblicitario, attraverso i canali social ufficiali della Parrocchia (Instagram e Facebook "quelli che il Palio – Oratorio San Luigi") e tramite il Notiziario parrocchiale.



XXXVI Palio delle Contrade 2024

Contrada: _____

Briscola		
N.	NOME E COGNOME	FIRMA PER CONSENSO (*)
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

CONSENSO:

(*) CON LA FIRMA AUTORIZZO a titolo gratuito e senza limiti di tempo, anche ai sensi degli artt. 10 e 320 cod.civ. e degli artt. 96 e 97 legge 22.4.1941, n. 633 - Legge sul diritto d'autore:

la trasmissione e la pubblicazione e/o diffusione in qualsiasi forma di materiale audio, video o fotografico in cui il sottoscritto appaia rappresentato o sia comunque riconoscibile

La pubblicazione/diffusione potrà avvenire a scopo divulgativo e pubblicitario, attraverso i canali social ufficiali della Parrocchia (Instagram e Facebook "quelli che il Palio – Oratorio San Luigi") e tramite il Notiziario parrocchiale.



XXXVI Palio delle Contrade 2024

Contrada: _____

Freccette		
N.	NOME E COGNOME	FIRMA PER CONSENSO (*)
1		
2		
3		
4		

CONSENSO:

(*) CON LA FIRMA AUTORIZZO a titolo gratuito e senza limiti di tempo, anche ai sensi degli artt. 10 e 320 cod.civ. e degli artt. 96 e 97 legge 22.4.1941, n. 633 - Legge sul diritto d'autore:
la trasmissione e la pubblicazione e/o diffusione in qualsiasi forma di materiale audio, video o fotografico in cui il sottoscritto appaia rappresentato o sia comunque riconoscibile
La pubblicazione/diffusione potrà avvenire a scopo divulgativo e pubblicitario, attraverso i canali social ufficiali della Parrocchia (Instagram e Facebook "quelli che il Palio – Oratorio San Luigi") e tramite il Notiziario parrocchiale.



XXXVI Palio delle Contrade 2024

Contrada: _____

Scala Quaranta		
N.	NOME E COGNOME	FIRMA PER CONSENSO (*)
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

CONSENSO:

(*) CON LA FIRMA AUTORIZZO a titolo gratuito e senza limiti di tempo, anche ai sensi degli artt. 10 e 320 cod.civ. e degli artt. 96 e 97 legge 22.4.1941, n. 633 - Legge sul diritto d'autore:

la trasmissione e la pubblicazione e/o diffusione in qualsiasi forma di materiale audio, video o fotografico in cui il sottoscritto appaia rappresentato o sia comunque riconoscibile

La pubblicazione/diffusione potrà avvenire a scopo divulgativo e pubblicitario, attraverso i canali social ufficiali della Parrocchia (Instagram e Facebook "quelli che il Palio – Oratorio San Luigi") e tramite il Notiziario parrocchiale.



XXXVI Palio delle Contrade 2024

Contrada: _____

Cicera		
N.	NOME E COGNOME	FIRMA PER CONSENSO (*)
1		
2		
3		
4		

CONSENSO:

(*) CON LA FIRMA AUTORIZZO a titolo gratuito e senza limiti di tempo, anche ai sensi degli artt. 10 e 320 cod.civ. e degli artt. 96 e 97 legge 22.4.1941, n. 633 - Legge sul diritto d'autore:

la trasmissione e la pubblicazione e/o diffusione in qualsiasi forma di materiale audio, video o fotografico in cui il sottoscritto appaia rappresentato o sia comunque riconoscibile

La pubblicazione/diffusione potrà avvenire a scopo divulgativo e pubblicitario, attraverso i canali social ufficiali della Parrocchia (Instagram e Facebook "quelli che il Palio – Oratorio San Luigi") e tramite il Notiziario parrocchiale.

