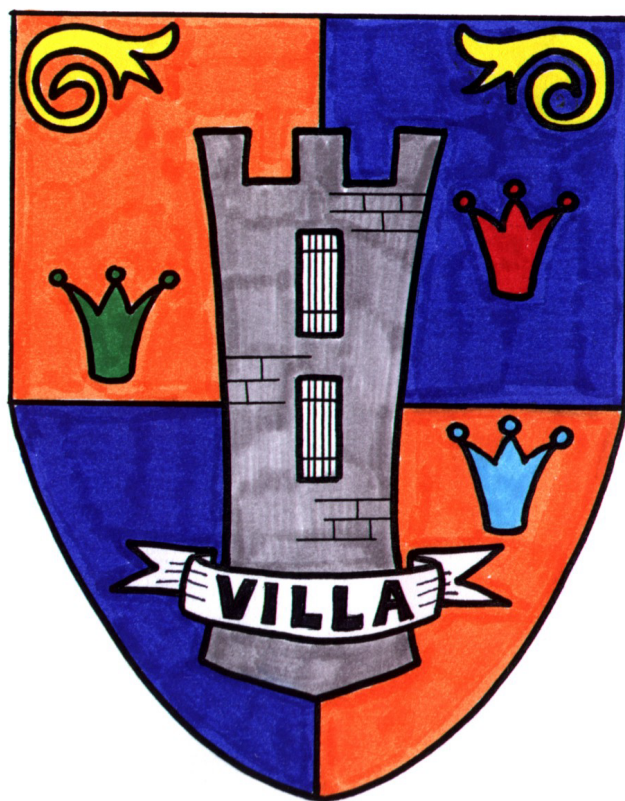




***REGOLAMENTO GENERALE
XXXVIII EDIZIONE
PALIO DELLE CONTRADE***

***SABATO 5 - DOMENICA 13
SETTEMBRE 2026***

***Rev.1.30 del 29.08.2026
Modifiche evidenziate in giallo***

Calendario

Sabato 5 settembre

- ore 19.00 Apertura stand gastronomico
ore 20.30 (1) Gioco: 3° Gran premio con le macchine a pedali
ore 21.00 Apertura gonfiabili
ore 21.15 Serata musicale: "SuperStars Show"

Domenica 6 settembre

- ore 10.15 Sfilata con i figuranti e la Banda Amica
ore 11.00 S. Messa con ricordo degli anniversari di matrimonio
ore 12.30 Pranzo anniversari su prenotazione
ore 15.00 Tombolata in oratorio
ore 16:00 (2) Giochi per bambini e ragazzi (elementari e medie) in oratorio
ore 19.00 Apertura stand gastronomico
ore 20.30 (3) Giochi in UP con spaghetтата finale

Martedì 8 settembre

- ore 19.00 Apertura stand gastronomico
ore 20.30 Giochi sportivi per le contrade:
(4) Pallavolo squadre miste
(5) Calciotto per ragazzi

Mercoledì 9 settembre

- ore 15.00 S. Messa in chiesa con l'Unzione degli Infermi
ore 19.00 Apertura stand gastronomico
ore 20.30 Giochi - tornei di:
 - Briscola (6),
 - Scala 40 (7),
 - Cicera (8),
 - Burraco (9),
 - Ping-pong (10),
 - Calciobalilla (11),
 - Freccette (12)
ore 21.00 Serata musicale liscio con l'orchestra "William e Daniela"

Giovedì 10 settembre

- ore 20.30 Incontro riflessione in chiesa con Laura Magni in "Happy Mary"

Venerdì 11 settembre

- ore 19.00 Apertura stand gastronomico
ore 20.30 (13) Gioco: 21° Carriolata
ore 21.00 Apertura gonfiabili
ore 21.15 Spettacolo musicale con "Pinguini Atomici"

Sabato 12 settembre

- ore 19.30 Spiedo per tutta la comunità su prenotazione
ore 20.30 Spettacolo per bambini con il "Mago Paolo"
ore 21.30 Serata musicale con "Djset by Molo"

XXXVIII Palio delle Contrade 2026

Domenica 13 settembre

- ore 11.00 S.Messa in onore dei Patroni a cui saranno invitati tutti i volontari della nostra parrocchia
- ore 14.30 (14) Gioco: caccia al tesoro
- ore 15.30 (15) Gioco: per i bambini e ragazzi (elementari e medie)
- ore 19.00 Apertura stand gastronomico
- ore 20.30 (16) **Gioco esibizione da parte delle contrade**
- ore 21.30 Estrazione della sottoscrizione a premi
 - (17) Assegnazione punti per il numero di biglietti venduti
 - (18) Assegnazione punteggio Fanta Palio
 - (19) Assegnazione punteggi per gli addobbi della contrada
- 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
Stefano Ravarini
Ugo Pini

Valeria Gregorelli
Veronica Gregorelli
Virginia Gregorelli

don Daniele
don Giovanni

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

XXXVIII Palio delle Contrade 2026

Nota bene 1:

- ✦ La Caccia al tesoro da un punteggio 4-2-1.
- ✦ La Cariolata da un punteggio 4-2-1.

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.

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: 2015-2019 (7-11 anni)
- giochi per ragazzi: 2012-2014 (12-14 anni)
- giochi per giovani e adulti: 1900-2011 (oltre 14 anni)
- giochi per maggiorenni: 1900-2008 (oltre 18 anni)

2° GRAN PREMIO CON LE AUTO A PEDALI

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
1	<i>Dal 1900 al 2008</i> (18 anni compiuti)	Sabato 5 Settembre ore 20.30	Oratorio di Villa
Nr. Concorrenti:	2 per squadra maschi/femmine a piacere In aggiunta potranno (se si desidera) esserci 2 piloti di riserva		
Punti Palio:	3-2-1		
Giuria:	Staff		

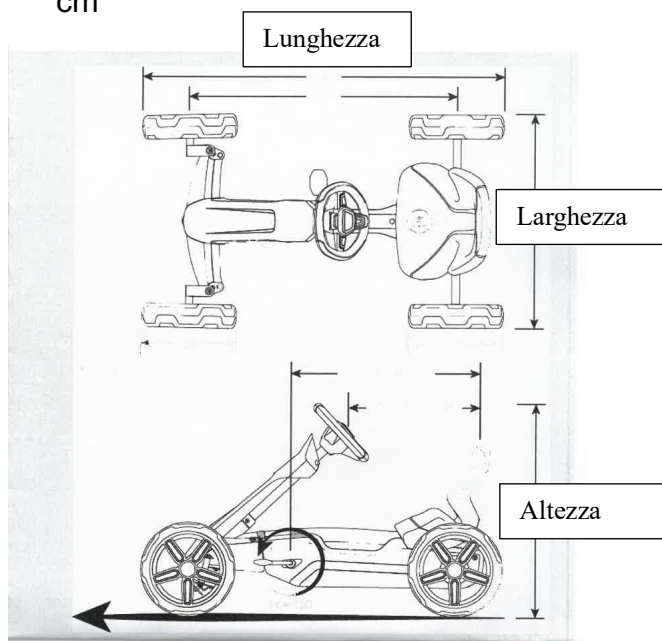


Ogni contrada deve costruire **UNA** auto a pedali (la foto è solo un esempio) in aggiunta lo staff fornirà ad ogni contrada una **SECONDA** auto.

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



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

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

- Per definire la griglia di partenza nella settimana precedente al palio verrà effettuata una **prova di qualifica** per definire le tre macchine in prima fila e tre macchine in seconda fila.
- La sfida si disputa su due prove.
- Nella prima prova le auto si schiereranno secondo l'ordine di arrivo della prova di qualifica.
- Nella seconda gara le auto si schiereranno in modo inverso rispetto a risultato della prima prova (in prima fila andranno le auto qualificate 6°, 5° e 4°, in seconda fila le auto qualificate al 3°, 2° e 1° posto).
- La gara si disputa su 5 giri di pista fatti contemporaneamente dalle due auto di ogni contrada.
- Ogni squadra può (non è obbligatorio) avere 2 meccanici che stazioneranno nell'area box. I meccanici potranno aiutare i piloti e 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.
- Nella seconda gara (se desiderato) possono essere schierati altri 2 piloti (sostituti)

Punteggi

In funzione dell'ordine di arrivo i concorrenti prenderanno i seguenti punti:

- 1° classificato 25 punti
- 2° classificato 18 punti
- 3° classificato 15 punti
- 4° classificato 12 punti
- 5° classificato 10 punti
- 6° classificato 6 punti

Alla fine delle due mances vince la contrada che avrà totalizzato il maggior punteggio sommando i risultati delle 4 auto in corsa.

In caso di parità di punteggio, si sommeranno 3 punti all'auto che si è classificata 1° nelle qualifiche.

XXXVIII Palio delle Contrade 2026

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

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

I piloti dovranno essere dotati di:

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



GIOCO BAMBINI E RAGAZZI ELEMENTARI e MEDIE

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
2	Anni 2012-2019	domenica 6 settembre ore 16.00	Oratorio
Nr. Concorrenti: libero			
Punti Palio: 3-2-1			
Giuria: Staff			

Ecco alcune informazioni preliminari, le regole dei giochi verranno illustrate solo prima di iniziare il gioco.

GIOCHI PER MEDIE

- | | | |
|------------------------------|--------------------------|---|
| 1) Staffetta della bottiglia | <u>GIOCATORI:</u> | 1 concorrenti per contrada |
| 2) Le bacchette | <u>GIOCATORI:</u> | 3 concorrenti per contrada |
| 3) Ufo robot | <u>GIOCATORI:</u> | 4 concorrenti per contrada
• 3 portatori
• 1 passeggero |
| 4) Mi gira la testa!!! | <u>GIOCATORI:</u> | 4 concorrenti per contrada
(oppure 6 se ce ne sono) |
- Materiale da procurare:** ogni concorrente di questo gioco deve avere un caschetto protettivo

GIOCHI PER ELEMENTARI

- | | | |
|--------------------|--------------------------|------------------------------|
| 1) L'Odissea | <u>GIOCATORI:</u> | 6 concorrenti per contrada |
| 2) Sponge sponge | <u>GIOCATORI:</u> | 6/8 concorrenti per contrada |
| 3) La scucchiaiata | <u>GIOCATORI:</u> | 4 concorrenti per contrada |
| 4) Il rotolone | <u>GIOCATORI:</u> | 2 concorrenti per contrada |

GIOCO ELEMENTARI E MEDIE ASSIEME

- | | | |
|---------------------------------|--------------------------|--|
| 1) La staffetta dell'hula hoop. | <u>GIOCATORI:</u> | 10/12 concorrenti per contrada
(o anche di più) |
|---------------------------------|--------------------------|--|



GIOCO-SFIDA CONTRADE vs RESTO DEL MONDO

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
3	libera	domenica 6 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 5/6 giochi ai quali parteciperanno le 3 contrade e le altre tre parrocchie (Carcina, Cailina e Cogozzo).

All'inizio del gioco verrà sorteggiato l'abbinamento di ciascuna contrada con una parrocchia. Le contrade conosceranno la parrocchia a loro associata solo a fine sfida.

Durante i giochi verranno assegnati 6 punti alla squadra vincitrice scendendo fino ad 1 punto per la squadra sesta classificata. I punti assegnati realmente saranno la somma tra quelli aggiudicati dalla contrada e dalla parrocchia abbinata.

Alla fine del gioco vincerà la serata la squadra che avrà totalizzato il punteggio più alto.

Nota: il numero dei partecipanti sarà legato a quante persone arriveranno dalle parrocchie. L'obiettivo è di giocare sempre in 10!

I dettagli dei giochi (numero giocatori ed occorrente) saranno forniti più avanti.

Le regole dei giochi verranno illustrate solo prima di iniziare il gioco.



Torneo di PALLAVOLO

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
4	da 18 (compiuti) a 50 anni	Martedì 8 Settembre ore 20.30	Oratorio di Villa
Nr. Concorrenti: 6 in campo (tra cui 2 donne) + riserve (quante volete) NON POSSONO giocare esterni			
Punti Palio: 3-2-1			
Giuria: Staff			

Il torneo si svilupperà in 3 partite seguendo lo schema di un girone all'italiana (definito da un sorteggio prima dell'inizio del torneo).

Ogni partita sarà disputata secondo le regole in uso per la pallavolo al meglio dei 3 set ai 15 punti.

In campo dovranno essere sempre presenti almeno 2 donne.

(contrada 1)	-	(contrada 2)
(perdente gara 1)	-	(contrada 3)
(vincente gara 1)	-	(contrada 3)

Per lo svolgimento delle partite vale il regolamento CSI.

Per stilare la classifica del girone all'italiana si considereranno i seguenti punti:

- nel caso la partita termini 2-0 la squadra vincitrice prende 2 punti e la perdente 0
- nel caso la partita termini 2-1 la squadra vincitrice prende 2 punti e la perdente 1

In caso di parità nel girone all'italiana si considera vincente la squadra che avrà totalizzato il maggior numero di punti (considerando al massimo 15 punti in caso di vittoria).

- In caso di ulteriore parità si valuterà la differenza tra punti 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: 3-3-1.
 - In caso vi siano due secondi i punti verranno così ripartiti: 3-2-2.



CALCETTO Maschile (ragazzi)

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
5	2014-2015-2016	Martedì 8 Settembre ore 20.30	Oratorio
Nr. Concorrenti:	4 giocatori in campo (3 giocatori + 1 portiere) + tutte le riserve che si desidera		
Punti Palio:	3-2-1		
Giuria:	arbitri esterni		

I giocatori (**solo maschi**) dovranno essere indicati sull'apposita scheda.

Il torneo si svilupperà in 3 partite seguendo lo schema di un girone all'italiana (definito da un sorteggio prima dell'inizio del torneo).

Ogni partita sarà disputata secondo le regole in uso per il calcetto su 2 tempi da 10' ciascuno.

(contrada 1)	-	(contrada 2)
--------------	---	--------------

(perdente gara 1)	-	(contrada 3)
-------------------	---	--------------

(vincente gara 1)	-	(contrada 3)
-------------------	---	--------------

Per lo svolgimento delle partite vale il regolamento CSI.

In caso di parità nel girone all'italiana si considera vincente la squadra che avrà totalizzato il maggior numero di goals.

- In caso di ulteriore parità si valuterà la differenza tra i goals 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: 3-3-1.
 - In caso vi siano due secondi i punti verranno così ripartiti: 3-2-2.



BRISCOLA

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
6	Libera	mercoledì 9 settembre ore 20.30	Oratorio
Nr. Concorrenti:	N. 8 coppie		
Punti Palio:	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
7	Libera	mercoledì 9 settembre ore 20.30	Oratorio
Nr. Concorrenti: N. 12			
Punti Palio: 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.

Finale



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

- 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
8	Libera	mercoledì 9 settembre ore 20.30	Oratorio
Nr. Concorrenti: N. 4 coppie			
Punti Palio: 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)
- **Quadriglia**: se si gioca una carta che prende tre o più carte (non per forza dello stesso seme) dal tavolo.



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

- 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 BURRACO

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
9	Dal 2008 in poi	mercoledì 9 settembre ore 20.30	Oratorio
Nr. Concorrenti:	N. 2 coppie (anche miste) per contrada		
Punti palio:	3-2-1		
Giuria:	Staff		

È una sfida diretta tra due coppie di contrade diverse.

È una partita unica.

VINCE LA PARTITA LA COPPIA CHE ARRIVA PER PRIMA A 2.005 PUNTI

Partite:

AZZURRO 1 – ROSSO 1
VERDE 1 – AZZURRO 2
VERDE 2 – ROSSO 2

Punteggio:

- La coppia che vince prende **2** punti
- Vincerà la contrada che si aggiudicherà il maggior punteggio e così via.
- Nel caso le contrade abbiano lo stesso punteggio vincerà la coppia che avrà totalizzato più punti gioco sommando le due partite

(Es: TUTTE LE 3 SQUADRE VINCONO UNA PARTITA E PERDONO L'ALTRA. HANNO QUINDI TUTTE 2 PUNTI. PER CAPIRE CHI VINCE IL TORNEO BISOGNA SOMMARE I PUNTI CHE HANNO FATTO NELLE DUE PARTITE.

Ad esempio:

- Rosso 1 vince e fa 2050 punti. Rosso 2 perde e fa 1.600 punti. **In totale fanno 3.650 punti.**
- Verde 1 perde e fa 1400 punti. Verde 2 vince e fa 2.080 punti. **In totale fanno 3.480 punti.**
- Azzurro 1 perde e fa 1.850 punti. Azzurro 2 vince e fa 2.040 punti. **In totale fanno 3.890.**

In classifica saranno primi gli Azzurri; secondi i Rossi; terzi i Verdi

REGOLE:

1. Preparazione e Distribuzione

- **Mazzi:** Si utilizzano **due mazzi di carte francesi** (54 carte ciascuno, inclusi i 4 Jolly) per un totale di 108 carte.
- **Distribuzione:** Il mazziere distribuisce **11 carte** a ciascun giocatore.



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

- **I Pozzetti:** Durante la distribuzione, il giocatore alla sinistra del mazziere preleva dal fondo del mazzo **due mazzetti da 11 carte ciascuno**, chiamati **pozzetti**. Questi vengono posti coperti, a croce, a lato del tavolo.
- **Monte Scarti:** Il resto delle carte forma il tallone. La prima carta del tallone viene scoperta per iniziare il monte degli scarti.

2. Svolgimento del Turno

Nel proprio turno, ogni giocatore deve compiere queste azioni in ordine:

1. **Pescare:** una carta dal tallone oppure raccogliere tutte le carte presenti nel monte degli scarti.
2. **Calare (Opzionale):** formare combinazioni (almeno 3 carte dello stesso valore) o sequenze/scale (almeno 3 carte dello stesso seme in ordine progressivo). Le pinelle (i 2) e i Jolly sono considerati "matte" e sostituiscono qualsiasi carta.
3. **Scartare:** una carta sul monte degli scarti per terminare il turno. Non si può scartare una matta (Jolly o 2) per chiudere

3. Presa del Pozzetto (Regola di Coppia)

- Il primo dei due giocatori della coppia che riesce a rimanere senza carte in mano (dopo aver calato o legato tutto) prende il primo pozzetto e continua a giocare.
- Se un giocatore finisce le carte scartando l'ultima, prende il pozzetto "al volo" e continua a giocare il turno successivo.
- Se una coppia prende il pozzetto direttamente giocando tutte le carte in mano senza scartare, il compagno può pescare il secondo pozzetto e continuare il gioco. [1, 2]

4. Chiusura e Punteggio

- **Come chiudere:** Per poter dichiarare la chiusura della mano, la coppia deve aver completato **almeno un Burraco** (una scala o un gruppo di 7 o più carte) e uno dei due membri deve aver esaurito le proprie carte.
- **Punteggio:** A fine mano si sommano i valori di tutte le carte calate:
 - **Jolly:** 30 punti
 - **Pinelle (2):** 20 punti
 - **Asso:** 15 punti
 - **Figure, 10, 9, 8:** 10 punti
 - **Dal 7 al 3:** 5 punti
- **Bonus Burraco:** 200 punti per ogni Burraco Pulito (senza matte) e 100 punti per ogni Burraco Sporco (con le matte).
- **Penalità:** se una squadra non prende il pozzetto, gli vengono sottratti 100 punti. Le carte rimaste in mano ai giocatori vengono detratte dal punteggio totale.

DURANTE LA PARTITA I GIOCATORI DELLA COPPIA NON POSSONO PARLARE O FARE DEI SEGNI TRA LORO!!!

TORNEO DI CALCIOBALILLA

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
10	Libera	mercoledì 9 settembre ore 20.30	Oratorio
Nr. Concorrenti:	N. 4 squadre di 2 componenti ciascuna (anche miste)		
Punti palio:	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
11	Libera	mercoledì 9 settembre ore 20.30	Oratorio
Nr. Concorrenti:	N. 4 componenti (uomini e/o donne)		
Punti palio:	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
12	Dai 14 ai 18 anni	mercoledì 9 settembre ore 20.30	Oratorio
Nr. Concorrenti:	N. 4 ragazzi/ragazze (dal 2008 al 2012)		
Punti palio:	3-2-1		
Giuria:	Staff		

Si faranno 4 manches ciascuna con 3 giocatori (uno per contrada).

Scopo del gioco è quello di arrivare allo 0 partendo da un punteggio di 501. 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 contradaioi, vincerà la contrada che avrà il punteggio più basso.



21° CARIOLATA

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
13	<i>Dal 1900 al 2008</i> (18 anni compiuti)	venerdì 11 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		

Tempo 2017: 4'39"

Tempo 2018: 4'40"

Tempo 2019: 4'35"

Tempo 2024: 4'30" (Matteo Zanotti e Adrian Manea - Verdi)

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 una carriola (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
- ✓ È vietato intralciare volontariamente le coppie avversarie, pena squalifica.

Svolgimento

La cariolata si svolge in due GARE.



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

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.

Punteggi

Verranno presi i tempi complessivi dei due partecipanti per ogni contrada ad ogni manches. Alla fine delle 2 manches si farà la somma dei tempi fatti dai quattro partecipanti di ogni contrada e vincerà la contrada che avrà il tempo inferiore.

N.B.: se un concorrente si ritira la squadra sarà automaticamente classificata al 3° posto

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 11 settembre all'interno della XXXVIII 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
14	Libera	domenica 13 settembre ore 14.30	Oratorio
Nr. Concorrenti: libero			
Punti Palio: 4-2-1			
Giuria: Staff			

Tema della caccia: San Francesco

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 (**BUSTAAA**) che identifica gli appuntamenti per prove o tappe importanti → fate molta attenzione a questi orari!
- Ricerca degli indizi per identificare dove sia il tesoro. I momenti in cui si può accedere a questi indizi sono indicati in BUSTAAA. Questi indizi saranno posizionati al di fuori del nostro comune.
- **N.17 + 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 20 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.

XXXVIII Palio delle Contrade 2026

La prima contrada che risolverà ciascuno dei tre enigmi riceverà un **bonus tesoro** del valore di **800 p.ti**, la seconda **600 p.ti**, la terza **300 p.ti**.

I punti che verranno assegnati alla contrada che, alla fine della caccia, troverà il tesoro saranno pari alla somma dei bonus tesoro guadagnati dalla contrada stessa + il 25% 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!).
- 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 contradaio! Grazie



GIOCO PER BAMBINI E RAGAZZI

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
15	Anni 2012-2019	domenica 13 settembre ore 15.00	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.



GIOCO – ESIBIZIONE delle CONTRADE

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
16	Libero	domenica 13 settembre ore 20.30 (circa)	Oratorio
Nr. Concorrenti:	Libero (minimo 5 persone)		
Punti Palio:	3-2-1		
Giuria:	Esterna		

La gara consiste nel **mettere in scena in 15 minuti** (massimo) **un film di animazione (*)** (Disney, Pixar, DreamWorks ... ecc - no serie tv)

Alla fine della sfida la giuria esterna assegnerà un punteggio relativamente a:

- Attinenza al film di animazione scelto
- Capacità di canto/recitazione dei partecipanti
- Coreografia/ballo
- Costumi
- Originalità di quanto presentato e Impatto emotivo

La gara verrà vinta dalla contrada che sommando il punteggio dei giudici di tutte e tre le sfide, avrà ottenuto il punteggio più alto.

Il giudizio della giuria esterna è insindacabile.

Il titolo del film dovrà essere comunicato a Barbara tenendo conto che in caso il film sia già stato scelto da un'altra contrada dovrete trovare un'alternativa.

(*) Per film d'animazione si intende un'opera cinematografica in cui l'illusione del movimento non è ottenuta filmando soggetti reali, ma creando, disegnando o fotografando immagini statiche fotogramma per fotogramma... in gergo comune, un cartone animato.



SOTTOSCRIZIONE A PREMI

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
17	libera	domenica 13 settembre ore 21.00 (circa)	Oratorio
Nr. Concorrenti: -			
Punti Palio: 1 punto ogni 1.000 biglietti venduti			
Giuria: Staff			

Ad ogni contrada verranno consegnati 5.000 biglietti della lotteria.

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

- Per ogni 1.000 biglietti venduti (e consegnati a Stefano) indipendentemente dal tempo in cui verranno venduti, la contrada riceverà **1 punto palio**.
- I punti ottenuti resteranno segreti fino alla fine del palio.



FANTA PALIO

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
18	libera	da domenica 7 settembre	-
Nr. Concorrenti: -			
Punti Palio: 3-2-1			
Giuria: Staff			

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 contradaiooli 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 contradaiooli 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, che otterranno un punteggio raddoppiato ma applicabile solo ad un bonus ciascuno per ogni serata.
- È possibile presentare i capitani entro giovedì 27 agosto 2025 alle ore 23.59.
- I punti del Fanta Palio potranno essere assegnati **da domenica 6 settembre a sabato 12 settembre**.

I bonus e i malus per ogni contradaioolo 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 da domenica 6 settembre alle ore 10.00 e fino a sabato 12 settembre alle ore 24.00 (tutto ciò che avviene prima e dopo non verrà conteggiato)
- I bonus e i malus dell'ultima serata verranno raddoppiati.
- Il contradaioolo 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.
- 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



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

- 2° classificato = +70
 - 3° classificato = +50
- Punti posizione in classifica della seconda, terza e quarta serata (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

BONUS DOMENICA 6 SETTEMBRE

N°	BONUS	PUNTI	NOTE
1	Back to school.	80	Durante i giochi dei bambini un contradaio si presenta in oratorio vestito da alunno "old style" con le orecchie da asino, un cestino della merenda e accompagnato da una bidella o un bidello con tesserino di riconoscimento e una scopa in mano
2	Pastasciuttata	70	Durante la spaghetтата finale un contradaio si mangia due piatti (normali, non stracolmi, non vuoti) di spaghetti
3	Maracaibo	80	Durante la serata trenino con 15 contradaioi più almeno 5 persone che giocano per Cailina, Carcina e Cogozzo
4	Giochi di una volta	80	Un contradaio dalle 20.30 alle 22.00 indossa un cartellone con rappresentato il tabellone di un gioco da tavolo.
5	Gonfiabili passione 2 che	50	Il contradaio porta almeno 5 vassoi ad altrettanti tavoli indossando un costume gonfiabile a propria scelta
6	Fanta slogan	100	Ogni contrada crea uno slogan, un motto (frase urlata, piuttosto che cantata ecc. – come meglio credete) che durerà per tutto il fantapalio. Questa sera lo useranno tutti insieme coinvolgendo a scelta una delle parrocchie. La scena deve essere ripresa dal capo contrada e pubblicata da lui su instagram taggando quelli che il Palio.

BONUS MARTEDÌ 8 SETTEMBRE

N°	BONUS	PUNTI	NOTE
1	Cheerleader per 5 minuti	100	3 contradaioi con pon-pon del colore della contrada e vestiti da cheerleader (gonnellina e maglietta anche non del colore della contrada) incitano in coro e coordinati i propri campioni



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

2	Campioni 1	80	La contrada che vince pallavolo
3	Campioni 2	80	La contrada che vince calcetto
4	OOOOOLA	100	I contradaiooli presenti a fare il tifo fanno la ola per la propria contrada
5	Mila e Shiro	80	2 contradaiooli per l'intera serata sono vestiti da Mila e Shiro
6	Holly e Benji	80	2 contradaiooli per l'intera serata sono vestiti da Holly e Benji
7	Fanta slogan	100	Ogni contrada con la squadra di pallavolo e con la squadra di calcetto esulta con il suo slogan/ motto La scena deve essere ripresa dal capo contrada e pubblicata da lui su instagram taggando quelli che il palio.

BONUS MERCOLEDÌ 9 SETTEMBRE

N°	BONUS	PUNTI	NOTE
1	Stai calmo	50	Un contradaioolo gioca a carte durante il torneo sorseggiando una camomilla calda
2	Torneo di Freccette da PRO	80	A fine torneo tre contradaiooli (uno per contrada) tirano tre freccette da bendati. Chi fa il punteggio più alto vince
3	Torneo di Calcio-balilla da PRO:	80	Un contradaioolo partecipa al torneo vestito da calciatore. Maglia di una squadra di calcio, pantaloncini, scarpe da calcio
4	Torneo di Ping Pong da PRO	80	Un contradaioolo partecipa al torneo vestito da tennista. Cappello da tennis, pantaloncini/ gonnellina, maglietta sportiva
5	Ballo liscio lovers:	80	Un contradaioolo balla una canzone intera con un membro dello staff in pista, cercando di non travolgere quelli che lo sanno fare per davvero
6	Ballo liscio lovers 2 vintage edition	80	Un contradaioolo balla una canzone con una persona di età maggiore agli 80 anni
7	Gonfiabili che passione	30	Un bambino/a scende dallo scivolo con un copricapo spiritoso del colore della propria contrada gridando VIVA IL PALIO
8	Gonfiabili che passione 2	50	Il contradaioolo porta almeno 5 vassoi ad altrettanti tavoli indossando un costume gonfiabile a propria scelta
9	Fanta slogan	100	Ogni contrada con un giocatore per ogni gioco: Carte (uno per ogni tipologia di gioco), ping pong, freccette, birilicio e un ballerino di liscio esulta



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

			con il suo slogan/ motto. La scena deve essere ripresa dal capo contrada e pubblicata da lui su instagram taggando quelli che il palio.
--	--	--	---

BONUS VENERDÌ 11 SETTEMBRE

N°	BONUS	PUNTI	NOTE
1	Bonus sportivo carriolata edition	80	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
2	Bonus sportivo carriolata edition 2:	70	Carriola brandizzata con adesivi del colore della contrada
3	Bonus sportivo carriolata edition 3	70	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 contradaioi!)
4	Bonus sportivo carriolata edition 4:	70	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.
5	Bonus luminoso	80	Almeno 15 contradaioi per contrada ballano in cerchio sotto al palco indossando qualcosa di luminoso
6	Bonus disco-dance	100	Un contradaio per contrada si traveste interpretando un cantante famoso accompagnato da due contradaioi vestiti da pinguini con papillon del colore della contrada (in memoria della prima serata)
7	Gonfiabili che passione 2	50	Il contradaio porta almeno 5 vassoi ad altrettanti tavoli indossando un costume gonfiabile a propria scelta
8	Fanta slogan	100	Ogni contrada con tutti i concorrenti della carriolata esulta con il suo slogan/motto. La scena deve essere ripresa dal capo contrada e pubblicata da lui su instagram taggando quelli che il palio.

BONUS SABATO 12 SETTEMBRE

N°	BONUS	PUNTI	NOTE
1	Trenino dello staff	100	10 contradaioi per contrada coinvolgono almeno 5 componenti dello staff (contemporaneamente) per un trenino



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

2	Selfie con gli spiedisti	30	Tre contradaioi scendono nel locale spiedi e si fanno un selfie con gli spiedisti.
3	Pesca	80	Alcuni contradaioi fanno una foto con le signore della pesca e del mercatino portando con sé un mazzolino di fiori/una piantina da donare a una delle sciure
4	Gonfiabili che passione 2	50	Il contradaioi porta almeno 5 vassoi ad altrettanti tavoli indossando un costume gonfiabile a propria scelta
5	Fanta slogan	100	Ogni contrada con il maggior numero di contradaioi possibile esulta con il suo slogan/motto La scena deve essere ripresa dal capo contrada e pubblicata da lui su instagram taggando quelli che il palio.

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.



ADDOBBI

Numero	Fasce d'età	Data	Luogo
19	Libera	Da Sabato 5 Settembre	Contrade
Nr. Concorrenti: -			
Punti Palio: 3-2-1			
Giuria: Giuria esterna			

Ogni contrade dovrà addobbare al meglio la propria contrada.

Ogni contrada dovrà scegliere UNA VIA A PIACERE della propria contrada e addobbarla come meglio crede.

Gli addobbi saranno valutati da giuria esterna e avranno il punteggio di 3-2-1

Per il giudizio degli addobbi, una giuria passerà per le contrade (più volte durante la settimana sia di giorno che di sera) durante la settimana partendo da sabato 4 settembre.

Inoltre come tradizione la contrada dovrà addobbare una parte della recinzione dell'oratorio.



Aggiornamenti:



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

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.



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

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.



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

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.



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

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.



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

Contrada: _____

Burraco		
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.



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

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.



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

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.



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

Contrada: _____

Pallavolo		
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.



XXXVIII Palio delle Contrade 2026

Contrada: _____

Calcetto		
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.

