

**LA POLISPORTIVA
VILLA
PRESENTA
34° PALIO DELLE CONTRADE**

**TROFEO MEMORIAL
LAMBERTO E
MARINELLA MAGGI**

MAGGIO – GIUGNO 2026

polisportivavilladitirano@gmail.com

POLISPORTIVA VILLA la trovi anche su facebook

Questo palio sarà articolato su quattro contrade perché, purtroppo, Motta non riesce a partecipare. Comunque ci auguriamo che gli abitanti di Motta partecipino comunque numerosi alla manifestazione.



**TUTTI I REGOLAMENTI DEI GIOCHI SARANNO AFFISSI E IN
POSSESSO DEI RAPPRESENTANTI DELLE CONTRADE E/O
COMUNQUE IN VISIONE PRESSO GLI ADDETTI DELLA
POLISPORTIVA
PER QUALSIASI INFORMAZIONE E CHIARIMENTO
POLISPORTIVA E' A VOSTRA DISPOSIZIONE**

REGOLAMENTO GENERALE

Possono partecipare

tutti gli abitanti del territorio comunale

- i bambini e i ragazzi residenti fuori Comune ma che frequentano le scuole a Villa di Tirano.*
- i bambini e i ragazzi fino alla terza media residenti fuori Comune ma iscritti nelle società sportive di Villa **SCUOLA CALCIO POLISPORTIVA VILLA, PGS LIKE FIVE, CENTRO DANZA FREE MOVEMENT***

Nelle prove di calcio e per le categorie seniores e juniores le contrade potranno iscrivere 2 giocatori residenti fuori comune e per la categoria giovanissimi fino a 3 giocatori residenti fuori comune.

Si precisa che nel calcio i giocatori esterni siano tesserati al massimo in seconda categoria.

Per la pallavolo sono ammesse alla gara le atlete tesserate PGS Like Five anche non residenti a Villa di Tirano.

I giocatori potranno giocare solo per la contrada dove hanno la residenza. Gli abitanti di Motta possono partecipare per qualsiasi contrada; si precisa che una volta scelta la contrada per cui partecipare non si potrà più cambiare contrada di appartenenza per tutta la durata del palio.

In caso di mancanza di un concorrente nei giochi di squadra si potrà far giocare un concorrente di minor età rispetto a quella prevista dalla competizione (escluso veteran football)

Le iscrizioni dei concorrenti vanno presentate prima di ogni prova o torneo.

Per lo svolgimento dei giochi (escluso calcio, ciclismo e pesca) è obbligatorio l'uso delle magliette della contrada.

Il Palio si articolerà nelle prove stabilite in calendario e per ognuna verrà assegnato il seguente punteggio:

- 100 punti al primo classificato***
- 85 punti al secondo classificato***
- 80 punti al terzo classificato***
- 75 punti al quarto classificato***

Nel caso che due contrade dovessero terminare un gioco in parità la contrada successiva salterà di una posizione (contrade in parità 100 punti ciascuna , la terza classificata 80 punti e così via)

Ogni contrada potrà presentare una sola volta il jolly, valido per raddoppiare il punteggio. In caso di rinuncia ad una prova **NON** saranno assegnati punti.

Il limite di tolleranza sarà di 15 minuti, trascorsi i quali se la squadra non è presente o presente solo in parte avrà partita persa (**non sarà consentita la vita doppia**).

Per la classifica finale del Palio, in caso di parità di punti, saranno conteggiati i migliori piazzamenti.

I punteggi delle singole prove potranno essere visionati al termine della serata.

Ogni reclamo sarà accettato solo in forma scritta e recapitato da un rappresentante della contrada entro e non oltre MEZZ'ORA dalla conclusione di ogni singola gara e/o torneo al Presidente della Polisportiva Villa sig. Giordano Maggi che deciderà consultando gli organizzatori responsabili della prova. Per ogni eventuale controversia la decisione ultima spetterà al consiglio Direttivo della Polisportiva Villa che si avvale della facoltà di togliere i punti ottenuti nella prova in caso di comportamenti offensivi e inadeguati nei confronti dell'organizzazione.

Gli articoli del seguente regolamento sono stati letti e approvati dai rappresentanti delle quattro contrade. E' convinzione di tutti che il risultato positivo della manifestazione debba essere frutto, oltre che del necessario agonismo in campo, di un comportamento se corretto e composto del pubblico e dei sostenitori delle diverse contrade.

E' fatto obbligo ai rappresentanti ed ai referenti di ogni contrada di rendere noto, a tutti i concorrenti, gli articoli del presente regolamento per un più facile svolgimento della manifestazione.

L'organizzazione della presente edizione del Palio delle Contrade di Villa di Tirano declina ogni responsabilità nel caso di incidenti e infortuni durante i giochi, tornei, prove e allenamenti e durante le fasi di preparazione. Sarà cura prestare la massima attenzione nel realizzare strutture, ideare giochi e usare materiali nel rispetto delle situazioni di sicurezza personale e collettiva.

Si consiglia a tutti i partecipanti di stipulare polizza assicurativa per eventuali infortuni.

**La Polisportiva ringrazia
anticipatamente i collaboratori, i
rappresentanti delle contrade e
coloro che sostengono la
manifestazione**

PALIO DELLE CONTRADE 2026
CACCIA AL TESORO – REGOLAMENTO

Cerchiamo i vostri ricordi!

**50 ANNI DI PRO LOCO VILLA:
UN ARCHIVIO DA COSTRUIRE INSIEME**

Aiutaci a ricostruire 50 anni di eventi, manifestazioni e vita di comunità. Siamo raccogliendo materiale fotografico e video che racconti le attività della nostra Pro Loco: un'iniziativa speciale per celebrare insieme questo anniversario.

**Vuoi far scalare la classifica alla tua contrada?
Il tuo contributo vale oro!**



Per guadagnare punti sono valide esclusivamente fotografie su supporto cartaceo originale antecedente al 2010.

Consegnatecelo entro il **16 maggio**, il materiale verrà verificato e digitalizzato da noi e prontamente restituito.

In caso di più **scatti uguali** da parte della stessa contrada, ai fini del punteggio, verrà considerata **valida solo una foto**.

Le foto devono **contenere elementi** che riconducono inequivocabilmente a eventi o attività organizzate, gestite o partecipate dalla **Pro Loco Villa**.

Per info e consegne: Fabrizio: 346 1048592 – Davide: 347 4905908

LA MOSTRA

Tutto il materiale raccolto sarà protagonista di una mostra speciale durante la Sagra della Mela 2026.

Il conferimento del materiale è da considerarsi autorizzazione implicita alla possibile esposizione al pubblico.

VENERDI' 1 MAGGIO

Campo Sportivo Scuole

Staffetta competitiva

Iscrizioni ore 18.00

Partenza ore 18.30

Partecipano **4 concorrenti** per ogni contrada con cambi nei punti stabiliti sul percorso.

Categorie

- **bambini nati nel 2016 - 2015 - 2014 (staffetta con cambio lungo il percorso)**
- **ragazzi nati nel 2013 - 2012 - 2011 (staffetta con cambio alla partenza)**
- **adulti nati dal 2010 e antecedenti (staffetta con cambio alla partenza : due giri a testa)**

Percorso: Polifunzionale, Via Europa, Via Foppa, Via Roma.

Le classifiche delle staffette saranno date dall'ordine di arrivo.

**“A spass per al paes an
cumpagnia”**

Camminata non competitiva

Partenza ore 20.00

Iscrizioni dalle ore 19.00



Una camminata non competitiva lungo le vie del paese nella quale saranno conteggiati il maggior numero di partecipanti per ogni contrada. Alla partenza verrà consegnato ad ogni iscritto un cartellino che riconsegnato all'arrivo determinerà la classifica della prova. Durante il percorso ci saranno dei punti di controllo dove i partecipanti hanno l'obbligo di fermarsi. La passeggiata è aperta a tutti residenti e non che dovranno iscriversi come simpatizzanti di una contrada.

La classifica sarà data dal numero dei partecipanti di ogni contrada

Sono previste quattro classifiche una per la camminata e tre per la staffetta.

SABATO 2 MAGGIO

STRUTTURA VIA EUROPA

Ore 18.30

Giochi luna park



I gonfiabili per bambini e i giochi potranno essere utilizzati dalle ore 14.30 !

Triathlon

Partecipano **4 concorrenti per contrada per ogni categoria.**

Sono previste tre categorie

- **2014-2012**
- **2011-2007**
- **2006 e antecedenti**

Ciascuna squadra dovrà effettuare un percorso che prevede: corsa con gli sci sull'erba, tiro al bersaglio e corsa con la carriola in modalità staffetta a coppie. Partecipano due contrade alla volta. Sono previste due semifinali e due finali.

Tiro al barattolo

Partecipano **3 concorrenti per contrada per ogni categoria.**

Sono previste tre categorie

- **2014-2012**
- **2011-2007**
- **2006 e antecedenti**

I concorrenti dovranno a turno abbattere la torre di barattoli. Avranno a disposizione tre tiri ciascuno. Vincerà la contrada che abatterà il maggior numero di barattoli, sommando il risultato di ogni singola categoria.

Lancio delle palline

Partecipano **3 concorrenti per contrada per ogni categoria.**

Sono previste tre categorie

- **2014-2012**
- **2011-2007**
- **2006 e antecedenti**

Ciascun concorrente dovrà a turno lanciare delle palline cercando di centrare un contenitore. I contenitori saranno posti a diverse distanze e avranno valore di punteggio differente. Vincerà la contrada che farà più punti, sommando il punteggio delle tre categorie.

Scoppia i palloncini

Partecipano **3 concorrenti per contrada per ogni categoria.**

Sono previste tre categorie

- **2014-2012**
- **2011-2007**
- **2006 e antecedenti**

I concorrenti avranno a disposizione tre freccette ciascuno e dovranno a turno colpire e far scoppiare i palloncini che avranno valore di punteggio differente. Vincerà la contrada che farà più punti, sommando il punteggio delle tre categorie.

Salta il tronco (gonfiabile)

Partecipano **4 concorrenti per contrada per ogni categoria.**

Sono previste tre categorie

- **2013-2011**
- **2010-2006**
- **2005 e antecedenti**

Il regolamento sarà comunicato il giorno della gara.

La classifica valevole per il Palio sarà data dalla somma dei punteggi ottenuti nelle prove per ogni contrade.

DOMENICA 3 MAGGIO

Giochi bambini/ragazzi

ORE 15

Palla rossa palla gialla

Partecipano **6 bambini per contrada (nati 2020-2019-2018)**

Regolamento

Un concorrente per contrada si posiziona su una linea voltando la schiena al direttore di gara che è dietro di loro. Il direttore ha in mano due palloni, uno giallo e uno rosso. Farà rotolare velocemente (oppure lancerà) a sua scelta il pallone giallo oppure il pallone rosso oltre i concorrenti. Non appena i concorrenti riconoscono il colore del pallone dovranno correre in avanti, fino a una determinata linea, se il pallone è giallo, oppure in senso contrario, fino a una determinata linea, se il pallone rosso.

Linea di arrivo se
l'insegnante lancia la
palla rossa

concorrenti

Linea di arrivo se
l'insegnante lancia la palla
gialla

giudice



Staffetta memory

Partecipano **6 bambini per contrada (nati 2020-2019-2018)**

Regolamento

I bambini sono divisi per contrade. Si gioca a memory con modalità a staffetta. Partono i primi concorrenti di ogni contrada, si dirigono verso le figurine del memory coperte e ne scoprono due. Se indovinano la coppia possono proseguire nel girare altre due carte, altrimenti rimettono le carte nella posizione originaria e tornano a dare il cambio al loro compagno successivo.



Gioco dei riflessi

Partecipano **6 bambini per contrada (nati 2020-2019-2018)**

Regolamento

I bambini (uno per contrada) sono disposti tutti su un'unica fila, in corrispondenza della linea di metà campo, rivolti verso il direttore di gara che è posizionato davanti a loro su una sedia o su una panca, in maniera da essere ben visibile, ed ha una pettorina nella mano destra e una nella mano sinistra.

Se il direttore alza la pettorina tenuta nella mano destra, i bambini devono correre in direzione contraria, cioè verso sinistra; se il direttore alza la pettorina tenuta nella mano sinistra, i bambini devono correre verso destra.

Bowling con 10 clavette

Partecipano **6 bambini per contrada (nati 2017-2016-2015)**

Regolamento

I concorrenti sono disposti in squadre (una per ogni contrada) in fila dietro la linea di fondocampo. Il primo di ogni squadra parte, correndo con un pallone in mano, verso la parte opposta del campo, dove sono posizionate 10 clavette (disposte in egual modo davanti ad ogni squadra). Da una determinata linea stabilita, si deve tentare il tiro e abbattere più clavette possibili. Ogni concorrente, dopo aver effettuato il lancio, recupera velocemente la palla, torna indietro e la consegna al compagno. La classifica sarà determinata dal tempo impiegato ad abbattere tutte le clavette.



Gioco dei riflessi

Partecipano **6 bambini per contrada (nati 2017-2016-2015)**

Regolamento

I ragazzi sono disposti tutti su un'unica fila, in corrispondenza della linea di metà campo, rivolti verso il direttore di gara che è posizionato davanti a loro su una sedia o su una panca, in maniera da essere ben visibile, ed ha una pettorina nella mano destra e una nella mano sinistra.

Se il direttore alza la pettorina tenuta nella mano destra, i ragazzi devono correre in direzione contraria, cioè verso sinistra; se il direttore alza la pettorina tenuta nella mano sinistra, devono correre verso destra.

Staffetta Scarabeo

(Partecipano 6 bambini per contrada (nati 2017-2016-2015))

Regolamento

Sono stati preparati tantissimi foglietti di carta con scritte le lettere dell'alfabeto e li ha disposti in un mucchio in fondo al campo. Al via i primi alunni di ogni squadra partono verso il mucchietto. Quando giungono in prossimità dell'arrivo possono pescare cinque foglietti che verranno riportati verso la propria squadra che inizierà a comporre parole di senso compiuto. Per calcolare il punteggio si terrà conto della squadra che ha composto la parola più lunga (5 punti di bonus) più un punto per ogni lettera delle parole composte.



Staffetta degli indovinelli

Partecipano **6 bambini per contrada (nati 2017-2016-2015)**

Regolamento

Sono stati preparati una serie di indovinelli uguali per tutte le squadre e li pone a mazzetti davanti a sé. Al via parte il primo di ogni squadra, raggiunge l'istruttore, prende il primo biglietto con sopra scritto l'indovinello e torna indietro di corsa verso i compagni. Si consulta con loro e se trova la risposta esatta corre verso l'istruttore per dare la risposta e poter così prendere un nuovo biglietto. Se la risposta data fosse sbagliata o se l'alunno non è in grado di darla, l'insegnante può fornire un indizio così che l'alunno possa tornare indietro dai compagni ed arrivare alla soluzione.



Per ogni gioco i punti saranno così aggiudicati:

5 punti al primo

3 punti al secondo

2 punti al terzo

1 punto al quarto

La classifica valevole per il Palio sarà data dalla somma dei punteggi ottenuti nelle prove per ogni contrada

Palestra scuola

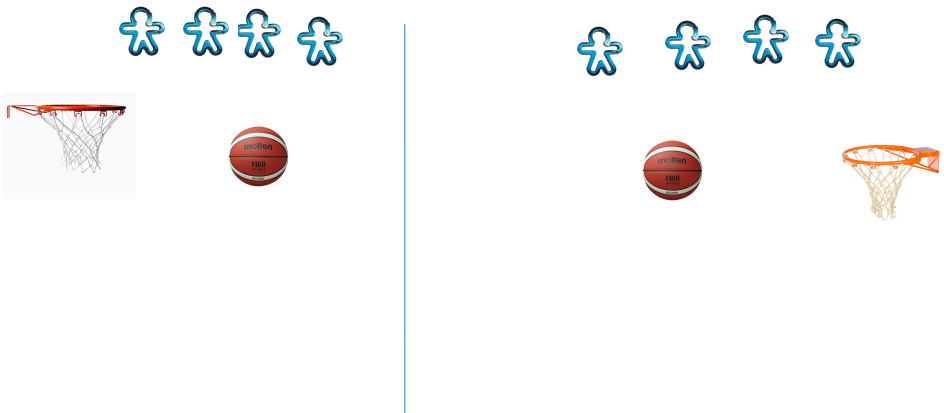
Ore 18.00

Basket

Canestri

Partecipano **4 concorrenti per contrada nati 2014 in avanti**
1° GIOCO

Partecipano i concorrenti di due contrade alla volta che sono disposti in riga sulla linea laterale del campo.



Il direttore di gara dà il via e contemporaneamente lancia due palloni da pallacanestro, uno per campo. Partono i primi due (uno per squadra). Il primo che fa canestro aggiudica un punto alla sua squadra.

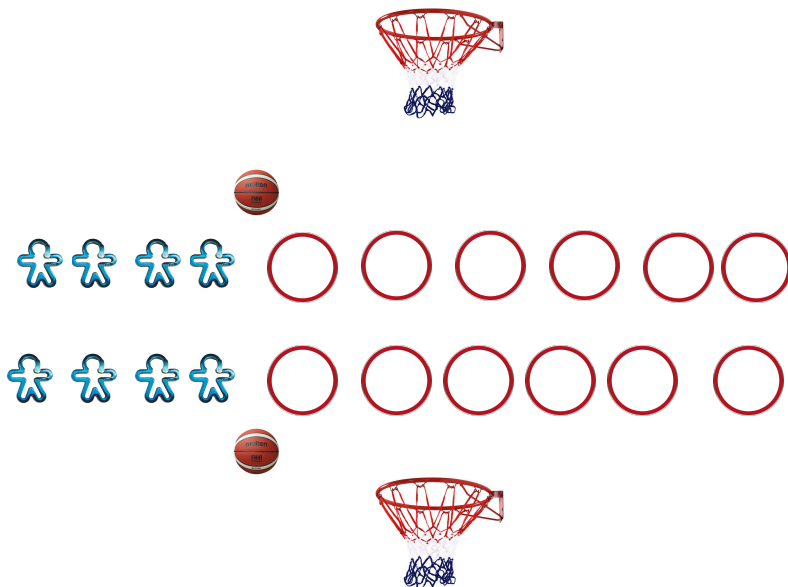
Si procede in questo modo finché tutti i concorrenti non hanno effettuato il tentativo di tiro a canestro.

La classifica sarà determinata dal numero dei canestri realizzati.

Tanti cerchi sotto il canestro

Partecipano **4 concorrenti per contrada nati 2014 in avanti**

Partecipano i giocatori di due contrade alla volta. Ogni squadra si trova in prossimità di ciascun canestro, in fila. Davanti ad ogni canestro sono posizionati numerosi cerchi. Il primo concorrente di ogni fila parte nel primo cerchio con il pallone in mano e tenta di fare canestro; se ci riesce procede ed entra nel secondo cerchio e tenta di nuovo di fare canestro e continua a procedere se realizza il canestro. Se il concorrente non dovesse riuscire a fare canestro ha un secondo tentativo; se realizza procede, altrimenti torna dietro la fila. La classifica sarà determinata dal tempo di completamento del percorso.



Staffetta canestro

Partecipano **4 concorrenti per contrada nati 2014 in avanti**

I giocatori delle contrade sono disposti in file, dietro la linea di metà campo. I primi di ogni fila hanno il pallone in mano. Al fischio partono verso il canestro, palleggiando. La classifica sarà determinata dal numero dei canestri realizzati.

Il gioco di Giordy

Partecipano **4 concorrenti per contrada nati 2014 in avanti**

Partecipa una contrada alla volta. Davanti al canestro è posizionata una fila di palloni da pallacanestro (i palloni sono sei e ogni pallone è dentro un cerchio). Parte un concorrente della contrada alla volta, raccoglie il primo pallone (quello più lontano dal canestro) e dal cerchio corrispondente cerca di fare canestro. Se ci riesce guadagna sei punti altrimenti rimette a posto il pallone nel cerchio e prova con il secondo cerchio (se realizza in questo caso guadagna cinque punti) e così via. La classifica sarà determinata dal numero canestri realizzati.



Cecchini a canestro

Partecipano **4 concorrenti per contrada nati 2014 in avanti**

La competizione si svolge sul campo da basket. L'ordine di partenza verrà stabilito tramite sorteggio. I concorrenti dovranno centrare il canestro da 5 posizioni prestabilite dalla linea dei 3 punti e 1 dalla linea del tiro libero. Per ogni posizione si avranno a disposizione 3 tiri. Il percorso dovrà essere portato a termine in un tempo massimo di 2 minuti. Ogni canestro realizzato dalla linea dei tre punti vale tre punti e dalla linea del tiro libero vale un punto. In caso di parità verrà tenuto conto del minor tempo impiegato. Ogni contrada dovrà mettere a disposizione due contradaioi per recuperare i palloni per il tiratore. La classifica sarà determinata dal numero dei punti ottenuti da ogni contrada.

La classifica valevole per il Palio sarà data dalla somma dei punteggi ottenuti nelle prove per ogni contrada

SABATO 9 MAGGIO

Ore 20.00

Serata del boscaiolo

Il rasegone

Partecipano **2 concorrenti uomini per contrada (18 anni compiuti)** che dovranno eseguire 1 taglio nel tronco utilizzando il "rasegone" e indossando guanti antinfortunistici. Ogni contrada dovrà procurarsi il proprio "rasegone".

E' vietato l'utilizzo dei "rasegona" da competizione.

Partecipano **2 concorrenti donne per contrada (18 anni compiuti)** che dovranno eseguire 1 taglio nel tronco utilizzando un "rasegone" e indossando guanti antinfortunistici. Ogni contrada dovrà procurarsi il proprio "rasegone".

I tronchi messi a disposizione saranno di egual misura per ogni categoria.

Vince chi effettuerà il taglio nel più breve tempo possibile.

La classifica sarà determinata dal tempo impiegato a tagliare il tronco.

Pianta i chiodi

Sono previste due categorie:(nati 2012 - 2013 - 2014) (nati 2011 e antecedenti)

Partecipano **3 concorrenti per contrada per ogni categoria.** . La gara si svolge a staffetta: ogni concorrente dovrà dare una martellata al chiodo e riportare il martello al concorrente successivo fino a quando il chiodo sarà completamente piantato. Vincerà la prova chi riuscirà a piantare il chiodo nel minor tempo.

Gioco di forza

Partecipano **2 concorrenti per contrada (18 anni compiuti).** La gara consiste nello spostare solo con la propria forza senza l'utilizzo di utensili una palla di fieno da un punto A a un punto B. Vincerà chi effettuerà il percorso nel minor tempo .

Saloon

Partecipano **3 concorrenti per contrada per ogni categoria.**

Sono previste due categorie:

nati dal 2021 al 2016

dal 2015 e antecedenti

Il gioco consiste nel lanciare una caraffa con dell'acqua lungo una tavola insaponata senza far cadere la caraffa, tentando di farla avvicinare il più possibile al bordo esterno.

Ogni concorrente effettuerà 3 lanci.

Il risultato migliore di ogni contrada concorrerà alla stesura della classifica.

La classifica valevole per il Palio sarà data dalla somma dei punteggi ottenuti nelle prove per ogni contrada

SABATO 16 MAGGIO

Polifunzionale

ore 20.00 (ritrovo ore 19.30)

**IL CERVELLONE
QUIZ MULTIMEDIALE
INTERATTIVO CON
PULSANTIERE WIRELESS**



Partecipano massimo 10 concorrenti per contrada per ogni categoria.

Sono previste tre categorie

- 2019-2015 primaria
- 2014-2008 dai 12 ai 18
- 2007...

Sono previste **4 manches**.

La prima manche (bambini) prevede 15 domande di cultura generale più due giochi (con le pulsantiere)

La seconda manche (ragazzi) prevede 20 domande di cultura generale più due giochi (con le pulsantiere)

La terza manche (adulti) prevede 20 domande di cultura generale più due giochi (con le pulsantiere)

La quarta manche (adulti) prevede 25 domande di cultura generale più due giochi (con le pulsantiere)

I concorrenti della terza e della quarta manche non possono essere gli stessi.

Regolamento

Le domande saranno a risposta multipla a video. I concorrenti avranno 10 secondi per indicare la risposta corretta per ogni domanda tramite pulsantiere premendo un tasto da 1 a 5.

Per le categorie adulti in ogni manche ciascuna squadra avrà la possibilità di astenersi per tre volte non perdendo punti.

E' assolutamente vietato l'utilizzo di cellulare da parte dei concorrenti durante la prova. In caso di utilizzo verrà applicata una penalità.

La classifica valevole per il Palio sarà data dalla somma dei punteggi ottenuti nelle singole prove per ogni contrada

DOMENICA 17 MAGGIO



Cronoscalata alla Bratta in ricordo di Umberto Cedro

Ritrovo ore 17.30 polifunzionale

La gara è aperta a tutti. Per il **Palio** ogni contrada dovrà avere alla partenza nr 4 ciclisti nati dal 2008 e precedenti che si dovranno sfidare sul percorso della cronoscalata verso la contrada Bratta di Bianzone dove all'arrivo è presente una scultura ed una targa a ricordo di Umberto Cedro attivo concittadino sempre pronto ad aiutare tutte le associazioni villasche.

Si procederà ad un trasferimento con scorta della polizia locale che dal Polifunzionale ci porterà sulla salita di San Martino dove in corrispondenza con il confine del comune di Bianzone sarà poi data la partenza volante

La classifica della gara sarà data dalla somma dei punteggi ottenuti dai piazzamenti dei singoli partecipanti così suddivisi

- 1 posto punti 25
- 2 posto punti 20
- 3 posto punti 16
- 4 posto punti 13
- 5 posto punti 12
- 6 posto punti 11
- 7 posto punti 10
- 8 posto punti 9
- 9 posto punti 8
- 10 posto punti 7
- 11 posto punti 6
- 12 posto punti 5
- 13 posto punti 4
- 14 posto punti 3
- 15 posto punti 2
- 16 posto punti 1

Passeggiata in bicicletta

CAMPO SPORTIVO SCUOLE

Partenza ore 20.00
Iscrizioni dalle ore 19.00

Non competitiva
Partecipate numerosi!

E' un'occasione per una serata di sport all'aria aperta.

Alla partenza sarà consegnato ad ogni iscritto un cartellino (che riconsegnato all'arrivo determinerà la classifica della gara).

Durante il percorso ci saranno dei punti di controllo dove i partecipanti hanno l'obbligo di fermarsi. La bicicletata è aperta a tutti residenti e non residenti. La classifica sarà data dal numero dei partecipanti di ogni contrada.

**Sono previste due classifiche una
per la passeggiata in bicicletta e una
per la cronoscalata.**

VENERDI' 22 MAGGIO

Ore 19.00 cena con arrosticini

Ore 20.00

CAMPO SPORTIVO SCUOLE

Veteran football (anno 1981 e precedenti)

Ogni contrada dovrà presentare prima dell'inizio del torneo l'elenco dei giocatori. Possono partecipare solo giocatori residenti nel comune.

- **Numero minimo:** la partita potrà essere disputata con la presenza in campo di almeno 4 giocatori per squadra.
- **Svolgimento del torneo:** la fase girone unico all'italiana con incontri di sola andata fra tutte e 4 le contrade.
- **Punti:** vittoria 3 punti – pareggio 1 punto – sconfitta 0 punti.
- **Campo di gioco:** Campetto situato nel campus scolastico di Villa Capoluogo
- **Giocatori in campo:** 6 (un portiere e 5 giocatori di movimento)
- **Durata degli incontri:**

Un tempo unico da 10 minuti.

Nelle finali, in caso di partita finita in parità, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore (5 a testa ed a oltranza in caso di parità).

Sostituzioni: cambi volanti con possibilità di rientro

Numero Al termine del girone le quattro contrade la classifica determinerà l'ordine delle finali. (durata 156 minuti)

Nel caso in cui al termine della prima fase

due o più squadre otterranno gli stessi punti verranno presi in considerazione nell'ordine i criteri per stabilire la classifica del girone:

1. **scontro diretto:** (in caso di più di due squadre si farà la classifica avulsa)
2. **differenza reti**
3. **maggior numero di goal segnati**
4. **sorteggio**

ORDINE PARTITE

20.00 MEZZ IN INT-MEZZ AN FO

20.15 CENTRO-STAZZONA

20.30 MEZZ AN FO-STAZZONA

20.45 CENTRO-MEZZ IN INT

21.00 CENTRO-MEZZ AN FO

21.15 MEZZ IN INT-STAZZONA

22.00 FINALE 3° e 4° POSTO

22.20 FINALE 1° e 2° POSTO

MARTEDI' 26 MAGGIO

Ore 19.00

CAMPO SPORTIVO SCUOLE



Torneo di calcio Memorial Mauro Negri

Ogni contrada dovrà presentare prima dell'inizio del torneo l'elenco dei giocatori

- **Numero minimo:** la partita potrà essere disputata con la presenza in campo di almeno 4 giocatori per squadra. Nel caso in cui una squadra non avrà presentato almeno quattro giocatori in campo entro il termine consentito (5 minuti oltre l'orario di inizio partita) essa perderà l'incontro per tre a zero e riceverà un punto di penalità.
- **Svolgimento del torneo:** la fase girone unico all'italiana con incontri di sola andata fra tutte e 4 le contrade.
- **Punti:** vittoria 3 punti – pareggio 1 punto – sconfitta 0 punti.
- **Campo di gioco:** Campetto situato nel campus scolastico di Villa Capoluogo
- **Giocatori in campo:** 6 (un portiere e 5 giocatori di movimento)
- **Durata degli incontri:**

Due tempi da 15 minuti con intervallo di 2 minuti tra un tempo e l'altro.

Dalle semifinali in poi, in caso di partita finita in parità, si procederà all'esecuzione dei calci di rigore (5 a testa ed a oltranza in caso di parità).

Sostituzioni: cambi volanti con possibilità di rientro

Numero Al termine del girone le quattro contrade che avranno ottenuto più punti accederanno alla 2° fase di semifinale ad eliminazione diretta incontrandosi nel seguente modo: 1° class. – 4° class.; 2° class. – 3° class. Le due contrade che perderanno le rispettive semifinali si incontreranno nella finale di consolazione per stabilire la terza e quarta posizione mentre le due contrade vincenti si disputeranno la finale per decretare la vincitrice del torneo.

Squalifiche: ogni giocatore espulso direttamente dal campo sarà squalificato automaticamente per la partita successiva salvo casi di comportamento molto gravi che potranno portare alla squalifica definitiva dal torneo.

Ogni giocatore che nel corso del torneo riceverà 4 ammonizioni sarà squalificato per una partita. Nel caso in cui al termine della prima fase due o più squadre otterranno gli stessi punti verranno presi in considerazione nell'ordine i criteri per stabilire la classifica del girone:

5. **scontro diretto:** (in caso di più di due squadre si farà la classifica avulsa)
6. **differenza reti**

7. maggior numero di goal segnati

8. sorteggio

I giocatori potranno utilizzare gli spogliatoi della struttura Via Europa, ma sarà vietato l'ingresso all'interno dell'edificio con le scarpe da calcio. Si chiede senso civico nel rispetto e nella pulizia degli spazi messi a disposizione dei quali è responsabile la Polisportiva. Eventuali danni saranno a carico delle squadre. Ogni eventuale decisione in merito a controversie sarà presa esclusivamente dal comitato organizzatore.

Sono previste 3 squadre per contrada:

- **GIOVANISSIMI (nati dal 2013 al 2015)**

- **JUNIORES (nati dal 2012 al 2010);**

- **SENIORES (nati nel 2009 e antecedenti) -**

CALENDARIO TORNEO DI CALCIO

19.00-19.40 – 1^A PARTITA GIOVANISSIMI

19.40-20.20 – 2^A PARTITA GIOVANISSIMI

20.20-21.00 – 1^A PARTITA JUNIORES

21.00-21.20 – 2^A PARTITA JUNIORES

21.40-22.20 – 1^A PARTITA SENIORES

22.20-23.00 – 2^A PARTITA SENIORES

MARTEDÌ 26 MAGGIO

MEZZ IN INT-MEZZ AN FO

CENTRO-STAZZONA

GIOVEDÌ 28 MAGGIO

MEZZ AN FO-STAZZONA

CENTRO-MEZZ IN INT

DOMENICA 31 MAGGIO

CENTRO-MEZZ AN FO

MEZZ IN INT-STAZZONA

MERCOLEDÌ 3 GIUGNO

SEMIFINALI 2°-3°

SEMIFINALI 1°-4°

VENERDÌ 5 GIUGNO

A PARTIRE DALLE ORE 19.00

FINALI 3° e 4° POSTO

GIOVANISSIMI

JUNIORES

SENIORES

SABATO 6 GIUGNO

A PARTIRE DALLE ORE 19.00

FINALI 1° - 2° POSTO

GIOVANISSIMI

JUNIORES

SENIORES

SABATO 30 MAGGIO

STRUTTURA VIA EUROPA

ore 20.00

Rivisitazione fiaba



Ogni contrada dovrà rivisitare una fiaba. L'assegnazione della fiaba avverrà tramite sorteggio. Le fiabe da rivisitare saranno le seguenti: **Cappuccetto Rosso, Cenerentola, Biancaneve e i sette nani e Hansel e Gretel.**

Ogni contrada avrà a disposizione 45 minuti per allestimento e messa in scena.

La giuria valuterà : **recitazione, costumi, originalità, equilibrio fra attinenza con la trama originale e innovazione.**

**Dopo le sfide la serata prosegue
con musica e balli**

MARTEDI' 2 GIUGNO

Ore 14.00

Palestra

Torneo di pallavolo

Ciascuna contrada dovrà presentare una squadra composta da **6 a 12 giocatori comprese le riserve di cui 2 under 18 (dall'anno 2008 a salire)**. **In campo dovranno essere presenti sempre 2 under 18**. La formula a girone unico prevede incontri della durata di 30 minuti; risulterà vincitore chi, alla fine del tempo prestabilito, avrà totalizzato più punti; in caso di pareggio alle due squadre verrà assegnato 1 punto.

Saranno permessi cambi liberi volanti a gioco fermo. Ogni squadra avrà a disposizione un time-out di un minuto per partita della durata di 30 secondi. Le squadre effettueranno l'inversione di campo al quindicesimo minuto.

Ordine partite

MEZZ IN INT-MEZZ AN FO
CENTRO-STAZZONA
MEZZ AN FO-STAZZONA
CENTRO-MEZZ IN INT
CENTRO-MEZZ AN FO
MEZZ IN INT-STAZZONA

MARTEDI' 2 GIUGNO

Ore 17.00

Polifunzionale



Torneo di Uno

Partecipano 4 concorrenti per ogni contrada.

Si fa riferimento al regolamento ufficiale che sarà consegnato ai referenti delle contrade.

Vince chi raggiunge per primo 500 punti, accumulati sommando i valori delle carte rimaste in mano agli avversari.



Torneo di scala quaranta a coppie

Partecipano 2 coppie per ogni contrada : una maschile e una femminile.

Si fa riferimento al regolamento ufficiale che sarà consegnato ai referenti delle contrade.



Torneo di Scacchi a squadre in memoria di Ennio Manoni

**Partecipano 4 concorrenti per ogni contrada.
Si fa riferimento al regolamento ufficiale che sarà
consegnato ai referenti delle contrade.**

Formato: 4 contrade, 4 giocatori per squadra, 4 scacchiere per incontro.
Cadenza: 10 minuti secchi per ciascun giocatore, senza incremento.
Formula: girone all'italiana; ogni contrada incontra tutte le altre una volta.
Contrade: Stazzona, Mezz in int, Mezz an fo, Centro.

1. Formula del torneo

Partecipano 4 contrade. Ogni contrada presenta 4 giocatori titolari, con eventuali riserve solo se preventivamente approvate dall'organizzazione. Il torneo si disputa con formula a girone all'italiana: ogni contrada affronta tutte le altre una volta, per un totale di 3 turni e 3 incontri per ciascuna squadra.

Ogni incontro di squadra si gioca su 4 scacchiere: Giocatore 1 contro Giocatore 1, Giocatore 2 contro Giocatore 2, Giocatore 3 contro Giocatore 3, Giocatore 4 contro Giocatore 4.

2. Cadenza e disposizioni organizzative

- Tempo di riflessione: 10 minuti secchi per ciascun giocatore, senza incremento.
- Ogni contrada deve comunicare prima dell'inizio del torneo l'ordine di scacchiera dei propri 4 giocatori. L'ordine resta fisso per tutta la manifestazione, salvo sostituzioni autorizzate.
- È vietato l'uso di telefoni, smartwatch, appunti o altri aiuti esterni nell'area di gioco.
- L'orario di convocazione delle squadre è fissato almeno 10 minuti prima dell'inizio del turno.
- Per quanto non previsto dal presente documento, decide in via definitiva l'organizzatore del torneo o l'arbitro designato.

3. Punteggio e classifica

Per ogni incontro si sommano i risultati ottenuti sulle singole scacchiere.

Evento	Punti	Note
Vittoria individuale su una scacchiera	1	Il pareggio vale 0,5 per ciascun giocatore
Pareggio individuale	0,5	Concorre anche agli spareggi tecnici
Vittoria di squadra	2 punti squadra	La squadra totalizza più punti-scacchiera dell'avversaria
Pareggio di squadra	1 punto squadra	In caso di 2-2 nel match

Classifica finale consigliata: 1) punti squadra; 2) punti individuali complessivi sulle scacchiere; 3) scontro diretto; 4) eventuale spareggio lampo deciso dall'organizzazione.

4. Calendario degli abbinamenti

Con 4 contrade non sono previsti turni di riposo. Gli abbinamenti possono essere riportati come segue:

Turno	Incontro 1	Incontro 2
1	Stazzona - Centro	Mezz in int - Mezz an fo
2	Centro - Mezz an fo	Stazzona - Mezz in int
3	Mezz in int - Centro	Mezz an fo - Stazzona

Contrade partecipanti: Stazzona, Mezz in int, Mezz an fo, Centro. Gli abbinamenti di colore possono essere gestiti dall'organizzazione con criterio alternato o tramite sorteggio.

5. Schema del singolo incontro

Per ogni match tra due contrade si giocano 4 partite individuali:

- Scacchiera 1: Giocatore 1 vs Giocatore 1
- Scacchiera 2: Giocatore 2 vs Giocatore 2
- Scacchiera 3: Giocatore 3 vs Giocatore 3
- Scacchiera 4: Giocatore 4 vs Giocatore 4

Totale del torneo: 6 incontri di squadra e 24 partite individuali complessive.

Sono previste tre classifiche

(una per ogni gioco)

SABATO 6 GIUGNO

CAMPO SPORTIVO SCUOLE VILLA DI TIRANO

Ore 19.00

Serata finale palio 2026
Finalissime torneo di
calcio

PREMIAZIONI

CONSEGNA PALIO

33° TROFEO "LAMBERTO MAGGI"
ALLA CONTRADA VINCITRICE.



Si ringraziano per la collaborazione:

COMUNE DI VILLA DI TIRANO
PROTEZIONE CIVILE COMUNALE
PROLOCO VILLA
Tutti i Volontari
GRAZIE !!!