



REGOLAMENTO GIOCHI DISFIDA DELL'OCA 2022

1 - Norme generali

Art. 1

Le norme contenute in questo testo sono valide a tutti gli effetti dal momento in cui lo stesso viene approvato dalla Commissione Giochi.

Ogni modifica inserita deve essere votata dalla maggioranza della Commissione Giochi in una regolare riunione.

Pertanto nessuna altra norma sarà ritenuta valida se proposta al di fuori di tale assemblea. Le eventuali modifiche verranno proposte al Comitato Organizzatore ed ai Regiù per essere approvate. In caso diverso saranno rimandate alla commissione giochi per essere riesaminate e quindi riproposte.

Art. 2

I giochi della Disfida dell'oca sono i seguenti:

- Duva en i och;
- Gara di scopa
- Cuccagna ciarlasca;
- Giro dell'Oca;
- Corsa della bourleura;
- Corsa della carriola;
- Corsa con i trampoli;
- Corsa con le uova;
- Tiro alla fune;
- Corsa delle oche;

Art. 3

Le gare possono essere annullate insindacabilmente per qualsiasi motivo, ad esempio in caso di maltempo.

La decisione spetta solo ed esclusivamente al Comitato Organizzatore che dovrà consultarsi con i Regiù di ogni cantone disputante il palio in corso.

Art. 4

La Corsa delle oche non può essere annullata per nessun motivo e si svolgerà anche in caso di maltempo.

Art. 5

Il Palio della Disfida dell'oca verrà assegnato, solo se verranno effettuati almeno 2 (due) giochi oltre alla Corsa delle oche.

Art. 6

I cantoni dovranno obbligatoriamente comunicare i nominativi dei concorrenti e dei giudici rappresentanti il proprio gruppo di appartenenza entro due settimane dall'inizio della manifestazione, per permettere al Comitato Organizzatore di sottoscrivere una assicurazione nominale. Eventuali casi straordinari (sostituzioni, etc.) saranno presi in considerazione dalla commissione e dai Regiù. I concorrenti non assicurati non potranno partecipare ai giochi della Disfida. I dei giudici di gara dovranno essere competenti e istruiti riguardo il regolamento di gioco e saranno rappresentanti del cantone di provenienza che, pertanto, sarà responsabile di eventuali errori commessi dai giudici stessi e dovuti a negligenza e non ottemperanza del regolamento stilato.

Art. 7

I concorrenti durante la gara, devono indossare i colori che contraddistinguono il loro Cantone.

Nel caso i concorrenti non indossino la loro divisa, saranno richiamati verbalmente dai Giudici o dal Comitato Organizzatore e invitati a rimediare a tale mancanza.

In seguito al doppio richiamo al concorrente sarà omessa la possibilità di partecipare al gioco.

Art. 8

I concorrenti devono tenere un comportamento rispettoso e corretto nei confronti del Comitato Organizzatore, della Giuria, degli avversari e del pubblico.

In caso di comportamento non conforme al presente articolo subiranno una penalizzazione che si ripercuoterà sul punteggio del proprio cantone di appartenenza:

- decurtazione punti 7(sette) per ingiurie e insulti verso terzi, o bestemmie
- decurtazione punti 10(dieci) per comportamenti rissosi e violenti (violenza fisica verso terzi)

Art. 9

La commissione giochi dovrà riunirsi, obbligatoriamente, almeno una volta all'anno entro il primo semestre di ogni anno.

Art. 10

Ogni gioco assegnerà al primo classificato un punteggio pari al numero di Cantoni disputanti la Disfida dell'oca, scalando di 1 (uno) punto ad ogni posizione successiva.

Se 2 (due) o più Cantoni, termineranno un gioco a pari merito, verrà loro attribuito il medesimo punteggio, facendo scalare la successiva contrada di un numero di posizioni eguale al numero di Cantoni giunti nella stessa posizione.

Un punto supplementare verrà addizionato alla classifica avulsa per ogni singolo gioco vinto.

Es. con 7 (sette) Cantoni:

Cantone	Classifica gioco	Punteggio
A	1°	7
B	2°	6
C	2°	6
D	4°	4
E	5°	3
F	5°	3
G	7°	1

Art. 11

La corsa delle oche assegnerà un punteggio doppio.

Es. con 7 (sette) Cantoni:

Cantone	Classifica gioco	Punteggio
A	1°	14
B	2°	12
C	3°	10
D	4°	8
E	5°	6
F	6°	4
G	7°	2

Art. 12

I concorrenti che non porteranno a termine i giochi (si ritirano o concludono gli stessi fuori tempo massimo), otterranno il punteggio minimo, ovvero 1 (uno) punto, 2 (due) punti in caso ciò avvenga nella Corsa delle oche.

Art. 13

I concorrenti definitivamente squalificati (vedere Art. 20) o assenti nel momento di inizio dei giochi (nel caso questi si svolgessero con un solo concorrente) otterranno un punteggio pari a 0 (zero). Nel caso si svolgano con più concorrenti (ad es. 3: bourleura, tiro alla fune ecc.) sarà compito del Comitato Organizzatore decidere se ammettere o meno il Cantone con la squadra incompleta.

Art. 14

Dalla classifica ottenuta sommando i punteggi dei giochi, con la sola esclusione della Corsa delle oche, verrà stilata una classifica avulsa parziale che terrà conto solamente della posizione raggiunta.

Al primo Cantone classificato verrà attribuito un punteggio pari al doppio del numero delle contrade partecipanti alla Disfida dell'oca, scalando di 2 (due) punti per ogni posizione successiva.

Nel caso due o più Cantoni occupino la medesima posizione dopo lo svolgimento dei giochi verrà loro attribuito eguale punteggio, facendo scalare il Cantone successivo di un numero di posizioni pari al numero di Cantoni giunti a pari merito.

Una volta stilata la suddetta classifica parziale, si procederà ad aggiungere 1 (uno) punto per ogni gioco vinto dai rispettivi Cantoni e si otterrà così la classifica avulsa definitiva.

Es. con 7 (sette) Cantoni:

Cantone	Classifica dopo i giochi	Classifica avulsa parziale	Giochi vinti	Classifica avulsa Definitiva
A	36 punti – 1°	14	3	17
B	34 punti – 2°	12	2	14
C	30 punti – 3°	10	1	11
D	25 punti – 4°	8	1	9
E	25 punti – 5°	8	0	8
F	24 punti – 6°	4	0	4
G	11 punti – 7°	2	0	2

Art. 15

La classifica finale per l'attribuzione del Palio della Disfida dell'oca si otterrà sommando i punteggi della classifica avulsa definitiva e della Corsa delle oche.

In caso di parità il Palio verrà assegnato al Cantone che avrà ottenuto il miglior piazzamento nella Corsa delle oche.

Art. 16

Ogni cantone sarà tenuto obbligatoriamente a fornire il numero di 2 (due) giudici “ufficiali” e altrettanti “riservisti” da utilizzarsi per giochi ove occorranza un numero superiore di controllori di gara (“corsa della carriola” e “corsa della bourleura”)_

Queste persone svolgeranno la mansione di Giudici durante i giochi. Sarà cura del Comitato Organizzatore assegnare loro le pettorine di riconoscimento che dovranno indossare sopra i colori della propria Contrada.

I Giudici devono rispondere con puntualità a tutte le richieste di convocazione (incontri di chiarimento, sorteggi, allestimento dei giochi, ecc.) da parte del Comitato Organizzatore e daranno la loro disponibilità in ogni attività organizzativa implementativi o comunque inviare un sostituto.

Qualora i Giudici non indossino i colori del proprio Cantone, non siano puntuali e/o non diano la loro disponibilità, riceveranno una penalità pari a quelle prevista per i componenti generici del cantone (vedi articolo 8).

Art. 17

I Giudici e il Comitato Organizzatore sono tenuti a conoscere il presente regolamento.

Art. 18

I Giudici saranno distribuiti lungo il percorso di gara, nel caso il gioco sia costituito da più ostacoli, qualora questo non lo fosse, seguiranno in coppia i concorrenti, con la sola esclusione di quelli facenti parte della loro stessa contrada.

Ogni coppia di Giudici non potrà mai essere formata da persone del medesimo Cantone.

Art. 19

Durante la Corsa delle oche i Giudici dei Cantoni che si trovano nelle prime due posizioni nella classifica avulsa definitiva, non potranno controllare l’oca degli avversari diretti, vale a dire: i Giudici della contrada capolista non controlleranno l’oca del rione secondo in classifica e viceversa.

Art. 20

La dislocazione dei Giudici lungo il percorso, la designazione delle coppie di Giudici e l’assegnazione del Cantone da controllare verrà effettuata tramite sorteggio (per quanto riguarda la Corsa delle oche vedere Art. 18).

Art. 21

I Giudici possono squalificare il concorrente in caso di violazione del presente regolamento o per comportamento scorretto nei confronti degli altri concorrenti, della Giuria stessa o del Comitato Organizzatore.

Il giudizio di squalifica deve essere espresso dalla coppia che segue il/i concorrente/i, o dai Giudici lungo il percorso di gara.

Non sono ammessi ricorsi successivi da parte dei Cantoni squalificati.

In caso in cui i giudici esprimano la volontà di squalificare un concorrente, quest’ultimo sarà ugualmente tenuto a concludere il gioco; solo a conclusione di quest’ultimo la proposta sarà

presentata immediatamente al Comitato Organizzatore, ai Regiù e alla Commissione Giochi che esprimeranno giudizio positivo o negativo. La proposta verrà esaminata il martedì successivo al giorno della gara e quanto espresso diverrà definitivo e inappellabile. Non sono ammessi ricorsi successivi da parte dei Cantoni squalificati.

Art. 22

I Giudici segnalano immediatamente l'irregolarità tramite la scheda pre-stampata: fermano immediatamente il concorrente oppure, se il concorrente prosegue di sua volontà, i Giudici portano il foglio al Presidente

Art. 23

I giudici per la “Cuccagna Ciarlasca” e il “Tiro alla Fune” sono per dato di fatto i presidenti del Comitato Organizzatore e della Commissione Giochi, nelle vicinanze dei concorrenti sono ammessi solo i rispettivi Regiù. Nel caso in cui uno o entrambi i presidenti non possano presenziare, i sostituti saranno scelti dalla Commissione Giochi e dai Regiù e dovranno far parte rispettivamente del Comitato Organizzatore e della Commissione Giochi, in quanto ritenuti individui neutrali e istruiti riguardo il regolamento vigente

Art. 24

Il Presidente del Comitato Organizzatore potrà assegnare la squalifica ai concorrenti in qualunque gioco secondo le medesime modalità dei giudici (vedere Art. 20).

Art. 25

Il Presidente del Comitato Organizzatore potrà assegnare punti di penalizzazione a suo insindacabile giudizio.

4 – Giochi

Art. 26 Duva en i och

Tempo massimo: 15 (quindici) minuti per cantone.

Giuria: 2 (due) Giudici per cantone, di cui 7 dislocati sul percorso, 1 alla partenza e 2 su ogni stazione (Ocone, Corsa con il cucchiaio/balle di fieno, corsa con i sacchi, carretto), più il Presidente del Comitato Organizzatore e il presidente commissione giochi al cronometro.

I tempi verranno presi da tre persone compreso il presidente del Comitato Organizzatore.

Il tempo totale del gioco verrà calcolato effettuando la media dei tre cronometri.

Commenti: Gara a staffetta a tempo con penalità. Il gioco verrà vinto dal cantone che impiegherà il minor tempo a completare il percorso.

Il gioco si svolgerà in P.zza Risorgimento con il seguente ordine di posizionamento: 1-Corsa con l'ocone con partenza davanti al bar Gianni in direzione del palco, girando in senso orario intorno alla piazza con arrivo davanti al bar Gianni, 2-Gioco del cucchiaio con partenza davanti al bar Gianni ed arrivo davanti al palo del Piss, 3-Corsa sulle balle di fieno con partenza dal palo del Piss ed arrivo sotto il palco, 4-Corsa con i sacchi, con partenza davanti al palco ed arrivo davanti al Municipio passando sul Pavè, 5-Carretto dal Municipio fino all'arrivo davanti al palco.

Ogni Cantone dovrà partecipare con 3 (tre) concorrenti di cui almeno 1 (uno) di sesso femminile.

E' obbligatorio che ogni concorrente svolga almeno 3 (tre) giochi

I concorrenti del gioco non potranno essere sostituiti durante la gara.

L'ordine di partenza verrà deciso mediante sorteggio.

Il presidente della commissione segua gli atleti durante l'intero svolgimento del gioco così da garantire il rispetto del regolamento e dovrà, inoltre essere informato, prima dello svolgimento del gioco, il nominativo degli atleti assegnati ad ogni "minigioco"

Corsa con l'ocone:

La gara verrà svolta con un unico ocone. Nel caso si dovesse rompere durante il percorso, il concorrente ripartirà dall'inizio con l'ocone di scorta (per rottura si intende una rottura strutturale).

Nel caso in cui il concorrente fingesse il guasto, il cantone verrà squalificato.

La corsa sarà terminata quando l'ocone avrà oltrepassato la linea d'arrivo.

Corsa con il cucchiaio:

Ogni concorrente dovrà trasportare, con l'ausilio di un cucchiaio di legno posto in bocca, un totale di 5 uova, anch'esse in legno, trasportando un uovo per volta. Il concorrente giunto nell'apposita area di carico posizionerà un uovo sul cucchiaio che avrà in bocca, una volta uscito dall'area di carico non sarà più consentito toccare in alcun modo l'uovo, in caso quest'ultimo cada in terra il concorrente dovrà procedere con il trasporto di un nuovo uovo riposizionandosi al punto di partenza. La gara sarà completata solo quando il concorrente avrà trasportato correttamente 5 uova.

Corsa sulle balle di fieno:

La gara si svolgerà con tre concorrenti di cui due addetti alla creazione del percorso ed uno che camminerà sul percorso creato con le balle di fieno dagli altri due concorrenti. Il concorrente che camminerà sulle balle di fieno non potrà essere sostituito.

Le balle a disposizione saranno tre. Una balla di fieno sarà posizionata prima dell'avvio del gioco. Allo start del gioco il concorrente "camminatore" potrà salire sulla balla di fieno e gli altri due concorrenti inizieranno a creare il percorso, posizionando le due balle restanti una accostata all'altra (tra una balla e l'altra non dovrà esserci spazio).

I concorrenti addetti alla creazione del percorso, potranno spostare le balle già attraversate dal camminatore per continuare la formazione del percorso.

Nel caso le balle di fieno dovessero rompersi, il giudice fermerà il tempo per poter sostituire la balla di fieno. Dopo l'avvenuta sostituzione, il tempo parziale sarà riavviato per la prosecuzione della gara da dove si era interrotto.

Nel caso il camminatore dovesse cadere dalla balla dovrà ripartire dal punto di caduta.

La corsa sarà terminata quando la balla di fieno sarà posizionata, anche in parte, sulla riga di arrivo ed il concorrente sarà sceso dalla balla di fieno all'interno dell'area di cambio.

Corsa con i sacchi:

Ogni cantone avrà a disposizione un sacco fornito dal Comitato.

Alla partenza il concorrente dovrà aspettare il cambio fuori dal sacco.

La corsa si svolgerà con il concorrente all'interno del sacco con entrambi i piedi.

Alla fine della gara il giudice controllerà se il sacco è bucato.

Nel caso il sacco fosse bucato (passa un pugno) il giudice assegnerà una penalità di 30 secondi da aggiungere al tempo totale della gara.

Nel caso il concorrente dovesse cadere, dovrà ripartire dall'ultima posizione valida prima della caduta a insindacabile giudizio dei giudici.

Carretto:

Il carretto sarà posizionato a 15 m dalle balle di fieno. Le balle di fieno a disposizione saranno 9 (nove).

I concorrenti dovranno caricare il carretto con tutte le balle di fieno a disposizione senza strisciarle o lanciarle e senza spostare il carretto dalla sua sede. Il carretto verrà posizionato con i manici rivolti verso il palco, pronto per essere tirato fino all'arrivo nel senso di marcia corretto.

Dopo aver caricato il carretto con tutte le balle di fieno a disposizione, i tre concorrenti dovranno spingerlo fino alla linea del traguardo.

Nel caso durante il tragitto dovessero cadere delle balle di fieno, i concorrenti dovranno fermare il carretto e riposizionare le balle di fieno prima della ripartenza.

La conclusione della staffetta avverrà quando i tre concorrenti e il carretto oltrepasseranno la riga del traguardo.

Modalità di cambio: I cambi verranno effettuati nell'area di cambio.

Il consenso al cambio sarà dato dai giudici in funzione dell'avvenuto superamento da parte del concorrente nell'area di cambio

Gara di scopa d'assi

Giuria: 2 (due) giudici per tavolo

Commenti: La gara si svolgerà con partite ad eliminazione diretta con una partita ai 21.

Il gioco si svolgerà nella Piazza davanti alla Posta.

Ogni cantone parteciperà con 2 (due) coppie.

Le coppie saranno così formate:

- 1 coppia con i concorrenti che la somma della loro età dovrà superare cent'anni.
- 1 coppia con i concorrenti che la somma della loro età non dovrà superare **75 anni al giorno della gara.**
- tutti assicurati anch'essi altrimenti non si potrà partecipare al gioco.

Lo schema di partenza del torneo verrà redatto tramite sorteggio su entrambi i lati del tabellone.

I tabelloni per 6 o 7 squadre si trovano nell'Art. 38.

Il tabellone verrà suddiviso in una parte dove parteciperanno le coppie over 100 e dall'altra parte le coppie libere. I vincitori dei due tabelloni si sfideranno in una finale per il 1° e 2° posto.

Le finaliste perdenti faranno la finalina per il 3° e 4° posto. I posti dal 5° al 6°/7° posto verranno determinati dai passaggi di turno totali dei due tabelloni. Ad ogni passaggio di turno verrà attribuito 1 punto. In caso di parità ulteriore di punteggio si guarderà il punteggio delle partite giocate.

Nel caso in finale 1°/2° e 3°/4° posto dovessero arrivare due coppie dello stesso cantone, verrà assegnato il punteggio della posizione più avanzata in classifica ed il punteggio della posizione seguente non verrà assegnato.

Ai cantoni che potenzialmente sforeranno la 7° posizione verrà assegnato 1 punto.

Art. 28

Cuccagna Ciarlasca (a6)

Tempo massimo: 3 minuti per manche. Per quanto concerne la manche finale durerà fino al raggiungimento della campana da parte di uno dei due finalisti.

Giuria: Il Presidente del Comitato Organizzatore e presidente commissione giochi, più due giudici (uno per cuccagna).

Commenti: nel caso all'interno di una singola manche nessuno dei due concorrenti raggiunga la campana non sarà assegnato nessun "punto bandiera", se questo dovesse avvenire in finale vincerà il concorrente che avrà raggiunto la posizione più alta sul palo ingrassato.

Qualora la campana finisse a terra durante gli scontri sarà necessario ripetere la manche.

I concorrenti durante il gioco non potranno essere sostituiti per nessun motivo.

Il gioco si svolgerà in P.zza Giovine Italia.

Il gioco è composto da due pali, uno antistante all'altro, inclinati di 30° in modo che le rispettive parti alte si trovino a 30 cm di distanza l'una dall'altra, con una campana inserita tra di essi.

I concorrenti potranno indossare ciò che vorranno purché non vengano cambiati o tolti i vestiti di partenza ed inoltre dovranno indossare i colori del loro rispettivo Cantone.

Non sono ammessi strumenti di nessun genere che possano facilitare la salita dei concorrenti.

Non è ammesso aggrapparsi in alcun modo alla struttura di sostegno del palo per suonare la campana e sia nei **preliminari** che in **finale** non si potrà salire da sotto.

La prima parte del gioco è composta da due mini gironi di tre concorrenti ciascuno, essi si sfideranno in un triangolare all'italiana, i concorrenti dei gironi saranno determinati da un sorteggio.

Un sorteggio determinerà quale dei due gironi inizierà per primo, tutte le manche del girone sorteggiato devono essere svolte prima di iniziare le manche dell'altro girone.

La prima manche all'interno di ogni girone sarà determinata anch'essa da un sorteggio, la seconda vedrà lo scontro tra il perdente della prima col concorrente rimanente, infine la terza vedrà anteposti i due concorrenti che non si sono mai sfidati.

Durante lo svolgimento dei gironi preliminari i pali non verranno ingrassati.

Il vincitore di una singola manche sarà colui che riuscirà, arrampicandosi sul palo, a raggiungere la campana per primo, guadagnando un "punto bandiera", mentre il vincitore del girone sarà colui che avrà conquistato più "punti bandiera".

I due concorrenti giunti terzi nel loro rispettivo girone si sfideranno per il 5°-6° posto finale, i due concorrenti giunti secondi si sfideranno per il 3°-4° posto finale e i due concorrenti vincitori si scontreranno per il 1°-2° posto finale.

I pali durante gli scontri diretti per il 3°-4° posto e 5°-6° posto non verranno ingrassati.

Si svolgeranno degli spareggi con le stesse modalità di gioco dei gironi, nel caso in cui i concorrenti all'interno di un singolo girone guadagnino lo stesso numero di "punti bandiera".

Prima che si svolga la finale per il 1°-2° posto i due pali verranno ingrassati, tramite sorteggio verrà assegnato il palo su cui disputare l'ultima manche, il vincitore del gioco è colui che raggiungerà per primo la campana durante la manche finale.

Art. 29

Cuccagna Ciarlasca (a 7)

Tempo massimo: 3 minuti per manche. Per quanto concerne la manche finale durerà fino al raggiungimento della campana da parte di uno dei due finalisti.

Giuria: Il Presidente del Comitato Organizzatore e presidente commissione giochi, più due giudici (uno per cuccagna).

Commenti: nel caso all'interno di una singola manche nessuno dei due concorrenti raggiunga la campana non sarà assegnato nessun "punto bandiera", se questo dovesse avvenire in finale vincerà il concorrente che avrà raggiunto la posizione più alta sul palo ingrassato.

Qualora la bandana finisse a terra durante gli scontri sarà necessario ripetere la manche.

I concorrenti durante il gioco non potranno essere sostituiti per nessun motivo.

Il gioco si svolgerà in P.zza Giovine Italia.

Il gioco è composto da due pali, uno antistante all'altro, inclinati di 30° in modo che le rispettive parti alte si trovino a 30 cm di distanza l'una dall'altra, con una campana inserita tra di essi.

I concorrenti potranno indossare ciò che vorranno purché non vengano cambiati o tolti i vestiti di partenza ed inoltre dovranno indossare i colori del loro rispettivo Cantone.

Non sono ammessi strumenti di nessun genere che possano facilitare la salita dei concorrenti e sia nei **preliminari** che in **finale** non si potrà salire da sotto.

Non è ammesso aggrapparsi in alcun modo alla struttura di sostegno del palo per suonare la campana. Inizialmente si effettueranno sette salite cronometrate singole con alternanza del palo utilizzato, al fine di ottenere maggiore equità di condizione dei pali dovuta da utilizzo durante le varie fasi di garai, al termine di questa fase verrà stilata una classifica dove il più veloce passerà di diritto in semifinale mentre gli altri sei si sfideranno ai quarti di finale con la seguente modalità:

-4° contro 5°

-2° contro 7°

-3° contro 6°

Al termine di questi scontri diretti avremo che i vincitori passeranno in semifinale, mentre i perdenti si sfideranno in un girone all'italiana per determinare 5°, 6° e 7° posto.

Il primo scontro del girone verrà determinato da sorteggio, mentre la seconda vedrà lo scontro tra il perdente della prima col concorrente rimanente, infine la terza vedrà anteposti i due concorrenti che non si sono mai sfidati.

Il vincitore di una singola manche sarà colui che riuscirà, arrampicandosi sul palo, a raggiungere la campana per primo, guadagnando un "punto bandiera", tale girone determinerà, in base ai punti bandiera conquistati, il 5°, 6° e il 7° qualificato. Qualora si verificasse una situazione di parità (una vittoria a testa), vincerà chi avrà realizzato il minor tempo nelle due salite e così a scalare per sesto e settimo.

Dopo aver effettuato questi scontri si procederà effettuando le semifinali con le seguenti modalità:

- 1° contro 3°

- 2° contro 4°

Al termine di esse i due perdenti si scontreranno per determinare chi sarà il 3° e il 4° classificato, mentre i due vincitori si sfideranno nella finale a palo ingrassato decretando il vincitore del gioco in colui che raggiungerà per primo la campana.

L'ordine temporale delle fasi di gara sarà il seguente:

- 1) Sette salite a tempo;
- 2) quarti di finale
- 3) semifinali
- 4) girone all'italiana
- 5) finale 3° e 4° posto
- 6) finale 1° e 2° posto

Giro dell'Oca

Il gioco si svolgerà in Piazza Risorgimento.

2 concorrenti entrambi minorenni con i vestiti tradizionali del proprio cantone.

Il gioco consiste che 1 dei concorrenti si dislochi sul percorso e avrà la funzionalità di pedina, l'altro concorrente sarà il lanciatore del dado di pelouche.

La pedina si muoverà in base al numero uscito sul dado.

Il gioco si concluderà, quando tutti i concorrenti, sorpasseranno la linea d'arrivo.

- **QUESTO GIOCO VALE ANCHE PER LA CLASSIFICA GENERALE CON IL PUNTO AGGIUNTIVO.**

Art. 30 Corsa della Bourleura

Tempo massimo: 25 (venticinque) minuti.

Giuria: 1 (uno) giudice per ogni ostacolo, 2 (due) in quelli “doppi”.

Commenti: il Comitato Organizzatore potrà curare alcuni ostacoli.

Il tracciato del percorso è: partenza da P.zza Risorgimento, C.so Matteotti, P.zza IV Novembre, Via Vittorio Veneto, P.zza Giovine Italia con giro dell'aiuola spartitraffico, girando a quella posta sulla sinistra e ritorno lungo il medesimo percorso. L'arrivo sarà in P.zza Risorgimento dopo aver effettuato l'anello intorno alla fontana.

Ogni Cantone schiererà 3 (tre) concorrenti che effettueranno ognuno un giro del percorso con modalità di staffetta.

La rosa dei concorrenti dovrà essere composta da 3 (tre) concorrenti di età libera.

Il concorrente aiutato da un legno (“viscia”) dovrà spingere un cerchione da bicicletta senza raggi (la Bourleura) lungo il percorso. La Bourleura sarà unica per tutta la gara e dovrà essere colorata con i colori del rispettivo rione, le viscie sono personali.

- **Il concorrente under 20 verrà tolto solo ed esclusivamente per la disfida dell'oca 2022.**

Alla partenza tutte le Bourleure saranno legate da una catena con lucchetto e il concorrente più giovane dovrà liberare la propria usando una delle 3 (tre) chiavi poste in una busta distante 5 (cinque) metri.

Il concorrente tenterà l'apertura del lucchetto prendendo una chiave per volta dalla busta.

Il sorteggio determinerà la posizione di partenza delle Bourleure.

Il cambio si effettuerà all'interno di un'area delimitata da due linee distanti 5 (cinque) metri, di cui la prima è quella di arrivo.

Il cambio è ritenuto valido solo se il concorrente terminante il suo giro, il concorrente partente e la Bourleura si trovino all'interno di questa area. Quando uno staffettista termina la propria frazione non seguirà i propri compagni, ma uscirà dal percorso.

Un Cantone avrà terminato la prova quando il suo terzo concorrente e la Bourleura avranno superato insieme la linea d'arrivo.

La Bourleura **potrà** essere presa o toccata con la mano per poter ricominciare collocandosi nuovamente all'inizio dell'ostacolo.

Il concorrente potrà utilizzare solo la viscia per fermare più rapidamente la Bourleura a terra.

Non è lecito ostacolare in alcun modo (calciare, deviare,... etc.) la corsa degli avversari, pena la squalifica.

Lungo il percorso saranno disposti un numero di ostacoli pari a 14 (quattordici), (per la tipologia vedere Art. 37).

I primi due ostacoli, gli ostacoli situati dopo Ponte Ticino (**di ritorno**), gli ostacoli in P.zza risorgimento davanti alla biblioteca, e gli ultimi due saranno del tipo semplice ma “doppi”. nel senso che ogni concorrente avrà facoltà di scegliere 1 (uno) dei 2 (due) gruppi di paletti da superare.

Il primo concorrente che giunge all'ostacolo a serpentina ha la facoltà di scegliere dove entrare, se la Bourleura cade all'interno di questo ostacolo il concorrente riprenderà da dove si è fermato senza dover ripetere la serpentina dall'inizio. All'interno della serpentina è vietato sorpassare.

L'ostacolo a serpentina sarà situato sulla piazzola dal lato opposto al luogo di svolgimento del Tiro alla fune e verrà controllato da 2 (due) giudici del Comitato Organizzatore.

La distanza tra le piantane dove sono fissati i paletti sarà di 0.75 metri (in qualunque ostacolo).

La Bourleura durante l'attraversamento dell'ostacolo dovrà passare all'interno ed il concorrente potrà decidere di superarlo stando all'interno o all'esterno.

Un concorrente avrà superato l'ostacolo se la Bourleura oltrepasserà in piedi la riga perpendicolare al percorso tracciata dal terzo paletto.

Se la Bourleura cade all'interno dell'ostacolo, il concorrente lo dovrà ripetere dando la precedenza ai concorrenti che nel frattempo hanno raggiunto l'ostacolo stesso.

Se due o più concorrenti arrivano quasi simultaneamente all'ingresso di un ostacolo, il primo lo impegna, mentre gli altri si dovranno fermare ad aspettare il turno di ingresso, cioè quando l'ostacolo stesso sarà libero, **(libero si intende che la bourleura ha superato la linea d'uscita all'altezza dell'ultimo ostacolo)** In questo caso si potrà arrestare la corsa della Bourleura con la mano. Se la Bourleura cade nell'ostacolo è possibile fermarla a Terra con la mano.

- La posizione d'attesa è situata alla distanza di 1 METRO dal primo ostacolo, evidenziata da una linea.

Il concorrente può affrontare la basculante nel modo in cui lo ritiene più opportuno.

La basculante deve essere percorsa completamente per la sua intera lunghezza.

E' assolutamente vietato l'ingresso in un ostacolo se questo è già occupato, pena la squalifica.

Se il concorrente occupante dovesse commettere un errore, il concorrente che segue dovrà attendere che l'ostacolo si liberi, il concorrente occupante da parte sua dovrà liberare l'ostacolo il più velocemente possibile.

Non è lecito saltare alcun ostacolo, pena la squalifica.

Se un paletto cade sarà compito del giudice riposizionarlo.

Art. 31 Corsa della carriola

Tempo massimo: 30 (trenta) minuti.

Giuria: 1 (uno) giudice per ogni ostacolo, 2 (due) in quelli "doppi".

Commenti: il Comitato Organizzatore potrà curare alcuni ostacoli.

Le carriole devono essere sottoposte a controllo il primo sabato della manifestazione negli orari concordati con il comitato e controllate tutte assieme.

Il tracciato del percorso è: partenza da P.zza Risorgimento, C.so Matteotti, P.zza IV Novembre, Via Vittorio Veneto, P.zza Giovine Italia con giro dell'aiuola spartitraffico posta sulla destra e ritorno lungo il medesimo percorso. L'arrivo sarà in P.zza Risorgimento dopo aver effettuato l'anello intorno alla fontana.

Ogni Cantone schiererà 1 (UNO) Concorrente.

- **Il concorrente under 20 verrà tolto solo ed esclusivamente per la disfida dell'oca 2022.**

I Cantoni avranno inoltre la facoltà di portare la propria Carriola, decorata con i colori che li contraddistinguono.

La Carriola sarà provvista di un pianale di legno con una sola sponda di testa inclinata di 135°; non ci saranno sponde laterali e il pianale sarà perfettamente in bolla e piano, la concavità massima ammessa sarà di un millimetro.

Le Carriole verranno ritirate dal Comitato Organizzatore il giorno prima della gara e controllate con una dima. Nel caso il pianale venga trovato con una concavità verso l'interno superiore al millimetro la Carriola sarà squalificata.

Ai Cantoni la cui Carriola verrà trovata fuori norma ne sarà fornita una alla partenza scelta dal Comitato Organizzatore.

Le bocce saranno fornite dal Comitato Organizzatore in ogni caso.

Verrà eseguito un controllo della carriola e delle bocce anche a gara terminata.

Alla partenza tutte le Carriole saranno legate da una catena con lucchetto e il concorrente dovrà liberare la propria usando una delle 3 (tre) chiavi poste in una busta distante 5 (cinque) metri.

Il concorrente tenterà l'apertura del lucchetto prendendo una chiave per volta dalla busta.

Il sorteggio determinerà la posizione di partenza delle Carriole.

Una volta liberata la Carriola, e posizionata la prima boccia sul pianale, il concorrente partirà in direzione C.so Matteotti, senza farla cadere.

Le bocce successive verranno raccolte nel seguente ordine: la seconda dopo l'ostacolo posizionato nel tragitto d'andata davanti all'Osteria Ricus, la terza in C.so Matteotti davanti alla Chiesa e l'ultima in P.zza Risorgimento antistante la Biblioteca.

Ogni concorrente dovrà raccogliere bocce del medesimo colore di quella di partenza.

I giudici dovranno richiamare immediatamente il concorrente che non rispetta la regola suddetta. Se, nonostante il richiamo, il concorrente continua la corsa subirà una penalizzazione di un minuto sul tempo di arrivo.

Il concorrente a cui è stata precedentemente sottratta la boccia non verrà penalizzato, ma sarà indirizzato dal giudice su quale raccogliere.

Quando almeno una delle bocce cadrà, la corsa dovrà essere immediatamente arrestata per il pronto recupero di esse.

Un Cantone avrà terminato la prova quando il concorrente e la Carriola (con le bocce sopra) avranno superato la linea d'arrivo.

Non è lecito ostacolare in alcun modo (calciare, deviare,... etc.) la corsa degli avversari.

Lungo il percorso saranno disposti un numero di ostacoli pari a 10 (dieci).

Tutti gli ostacoli saranno formati da 3 (tre) paletti tranne i 2 (due) di Via V. Veneto costituiti da travi basculanti.

I primi due ostacoli, gli ultimi due e tutti quelli che si troveranno in sequenza di percorso dopo il raccoglimento di una nuova boccia saranno "doppi", nel senso che ogni concorrente avrà facoltà di scegliere 1 (uno) dei 2 (due) gruppi di paletti da superare.

Gli ostacoli doppi **potranno** essere curati da un solo giudice.

La distanza tra le piantane dove sono fissati i paletti sarà di 1,30 metri.

Un concorrente avrà superato l'ostacolo se la ruota della Carriola e le bocce oltrepasseranno la riga perpendicolare al percorso tracciata dal terzo paletto.

Se le bocce cadono all'interno dell'ostacolo, il concorrente lo dovrà ripetere dando la precedenza ai concorrenti che nel frattempo hanno raggiunto l'ostacolo stesso.

Se due o più concorrenti arrivano quasi simultaneamente all'ingresso di un ostacolo, il primo lo impegna, mentre gli altri si dovranno fermare ad aspettare il turno di ingresso, cioè quando l'ostacolo stesso sarà libero.

Il concorrente può affrontare la basculante nel modo in cui lo ritiene più opportuno.

Non è lecito saltare alcun ostacolo, pena la squalifica.

Se un paletto cade sarà compito del giudice riposizionarlo.

Durante la gara le bocce potranno essere toccate sul pianale solo all'esterno degli ostacoli e con la Carriola ferma.

All'interno degli ostacoli la Carriola non potrà mai essere completamente appoggiata a terra, pena la ripetizione dell'ostacolo.

Art. 32 Corsa con i trampoli

Tempo massimo: 15 (quindici) minuti.

Giuria: Ogni Cantone è seguito da 2 (due) giudici.

Commenti: Il controllo dei trampoli comunali dovrà essere effettuato entro il 30 Giugno in maniera tale che se qualche trampolo non risultasse idoneo si ha il tempo per richiedere la sostituzione.

Il tracciato del percorso è: partenza da P.zza Giovine Italia, Via Vittorio Veneto, P.zza IV Novembre, C.so Matteotti, P.zza Risorgimento (effettuando l'anello intorno alla fontana) ed arrivo davanti al palco.

Ogni Cantone schiererà 3 (tre) concorrenti di cui 2 uomini e 1 donna che effettueranno ognuno un terzo del percorso (circa 195 metri, pari a 13 sezioni di lancio della Corsa con le uova, (vedere Art. 30) con modalità di staffetta.

Il terzo tragitto dovrà essere effettuato dal concorrente di sesso femminile.

I Trampoli saranno forniti dal Comitato Organizzatore ed abbinati ai primi staffettisti mediante sorteggio.

Un sorteggio determinerà l'ordine dei Cantoni sulla linea di partenza.

Il cambio fra il primo ed il secondo staffettista verrà effettuato in un'apposita area davanti al Bar Centro, mentre il cambio tra il secondo e terzo concorrente avverrà all'altezza della Rocca.

Le 2 (due) aree di cambio saranno ampie 3 (tre) metri.

Il cambio sarà ritenuto valido se il concorrente terminante la frazione entra con entrambi i Trampoli nell'area delimitata. Lo staffettista successivo dovrà partire, montando sui Trampoli ricevuti, all'interno della medesima area.

Un Cantone avrà terminato la prova quando il suo terzo concorrente avrà superato la linea d'arrivo in piedi sui Trampoli.

Non è lecito ostacolare in alcun modo la corsa degli avversari.

Se un concorrente cade dai Trampoli dovrà risalire sugli stessi partendo dalla loro ultima posizione valida prima della caduta.

Quindi non sarà lecito “tirare avanti” i Trampoli o camminare una volta giù da essi, anzi il giudice dovrà far ritornare il concorrente al punto corretto di caduta.

Quando uno staffettista termina la propria frazione non seguirà i propri compagni, ma uscirà dal percorso.

Art. 33 Corsa con le uova

Tempo massimo: 20 (venti) minuti.

Giuria: Ogni Cantone é seguito da 2 (due) giudici di cui il primo posizionato a 8 m dalla partenza e il secondo posizionato a 5 m dal primo giudice

Uova a disposizione: 10 (dieci).

Dimensioni piatto: diametro 30 cm, spessore 1.5 cm.

Commenti: * il piattino dovrà essere condotto solo con una mano usando il palmo della mano.

Ogni ostacolo dovrà essere effettuato con il piattino in mano, con sopra le uova riguardanti la sua frazione di gara, primo pezzo un'uovo, secondo 2 uova e terzo 3 uova .

Nell'ostacolo della bevuta, il concorrente potrà usufruire dell'altra mano per tenere il bicchiere o la cannuccia, in modo tale da aiutarsi nella bevuta.

La gara sarà svolta da 3 (TRE) concorrenti di entrambi i sessi senza vincoli di ordine, che effettueranno una staffetta lungo tutto il percorso, il quale sarà il medesimo del gioco dei "Trampoli".

Il primo concorrente partirà dal via con 1(uno) uovo sul piattino; ai punti di cambio dei trampoli ci sarà il cambio staffettista numero 2 (DUE) e successivamente il numero 3 (TRE), i quali partiranno rispettivamente con 2 e 3 uova sul piattino. La partenza vedrà i concorrenti disposti in riga dritta, la cui posizione di partenza verrà sorteggiata il martedì precedente la gara alla riunione dei regiù.

Il primo staffettista effettuerà il percorso superando tre ostacoli, i quali saranno: **la serpentina, le balle di fieno e gli pneumatici.**

- **La serpentina:** sarà il primo ostacolo e sarà la stessa del gioco della "Burlora". All'interno della serpentina sarà consentito sorpassare.
- **Le balle di fieno:** saranno poste lungo tutta la larghezza della strada e il concorrente dovrà salire **con entrambi i piedi sopra la palla di fieno** prima di scendere.
- **Il terzo ostacolo** prevede due percorsi da 6 gomme ciascuno, disposti come il percorso militare (**foto**), in cui il concorrente dovrà entrarci con un piede. Tutti gli ostacoli verranno effettuati tenendo in mano il piattino con su un uovo.

Il secondo staffettista posizionerà il secondo uovo sul piattino all'interno della zona di cambio, per poi iniziare il percorso, il quale prevede due ostacoli: il "limbo" e "asse da ponte".

- **Il limbo** consiste in una sbarra lungo tutta la larghezza della strada ad altezza di 1m e 20 cm (120 centimetri). La modalità di passaggio sotto la sbarra è a discrezione del concorrente.

- **Il secondo** ostacolo consiste in un asse da ponte simile alla "bascula" (vedi gioco "burlora"), sulla quale il concorrente dovrà salire con il proprio corpo e il piattino con le due uova fino al termine dell'asse. Saranno presenti sul percorso 2 (due) assi da ponte.

Il terzo staffettista posizionerà il terzo uovo all'interno della zona di cambio, per poi proseguire il percorso che prevede un ostacolo: **"la bevuta"**.

- Questo ostacolo prevede due tavoli con bicchieri pieni d'acqua con una cannuccia al loro interno, attraverso la quale il concorrente dovrà bere l'acqua all'interno del bicchiere. I bicchieri saranno colorati con i colori dei cantoni (**o numerati con il numero da gioco del cantone stesso**) e saranno disposti 4 su un tavolo e 3 su un altro. Se il bicchiere cade il concorrente dovrà restare fermo 10 secondi, al termine dei quali dovrà bere il contenuto del bicchiere, riversato dal giudice.

Non si può appoggiare il piattino a nessuna parte del corpo se non il palmo della mano. Sarà consentito toccare le uova con l'altra mano, senza subire penalità, **solo all'interno della zona di cambio**; mentre sarà possibile toccare le uova con l'altra mano anche durante il percorso, ma con conseguente penalità di 10 secondi. Se l'uovo cade il concorrente dovrà recuperare il proprio uovo.

Quando l'uovo cade partiranno i 10 secondi di penalità, al termine dei quali il concorrente potrà ripartire dal punto esatto in cui l'uovo non si trova più sul piattino. Sarà compito del giudice fermarsi nel punto esatto. Nel caso in cui l'uovo andasse oltre le transenne, il giudice potrà riconsegnare un nuovo uovo al concorrente; vale la che da quando cade l'uovo partiranno i 10 secondi di penalità. **Vince il cantone che taglia il traguardo per primo.**

N.B. è obbligatorio schierare almeno un concorrente di ambo i sessi non si potrà avere 3 (tre) concorrenti con lo stesso sesso.

Art. 34 Tiro alla fune

Tempo massimo: 5 (cinque) minuti per tiro.

Giuria: Il Presidente del Comitato Organizzatore e presidente commissione giochi per la bandierina, più due giudici (uno per ogni estremità)

Commenti: La gara si svolgerà mediante torneo e il suo schema sarà deciso in base al numero di Cantoni partecipanti al gioco.

Il gioco si svolgerà in P.zza Giovine Italia.

Ogni Cantone parteciperà con una squadra di 5 (cinque) persone di sesso misto:

-3 concorrenti di sesso femminile

-2 concorrenti di sesso maschile

A metà di una corda lunga 15 (quindici) metri verrà posto un nastro colorato.

Due squadre contrapposte dovranno tirare la corda in modo tale che il nastro segnalatore si sposti di almeno 1,5 metri nella propria metà area di tiro.

Sul manto stradale saranno segnate 3 (tre) righe, quella centrale segnerà la metà campo di gara (linea di partenza del nastro), le altre due la distanze di 1,5 metri da essa.

Ogni squadra dovrà stare all'interno della propria metà area di tiro delimitata esternamente dalle transenne ed internamente dalla linea di mezzeria del campo di gara.

La corda potrà essere tirata unicamente con le mani e i concorrenti non potranno impugnarla oltre il nastro. E' lecito indossare guanti.

Non è lecito avvolgere la corda intorno al corpo ed è permesso esclusivamente l'utilizzo di calzature di qualunque tipo purchè non abbiano applicato nulla sulla suola. Nel caso un concorrente dovesse cadere deve lasciare immediatamente la corda, pena la squalifica della squadra.

Se in una manche 2 (due) squadre risultano pari (scade il tempo massimo senza avere un vincitore) il tiro verrà ripetuto.

Se nella classifica finale di un girone "all'italiana" del torneo ci sono degli ex-equo si faranno dei tiri di spareggio per eliminare la/le parità.

Se nella classifica finale di un girone "all'italiana" del torneo c'è una completa situazione di ex-equo (es. con 3 (tre) cantoni: 1 (una) vittoria ed 1 (una) sconfitta a testa), non si faranno tiri di spareggio, ma la classifica finale sarà determinata in base al miglior tempo di vittoria.

Lo schema del torneo verrà compilato tramite sorteggio.

I tabelloni per 6 o 7 squadre si trovano all'Art. 36.

Per ogni manche il sorteggio determinerà la metà area di tiro delle squadre. Nel caso di infortunio di uno o più concorrenti di ogni singola squadra questa non potrà in nessun caso operare delle sostituzioni, ma potrà riutilizzare i medesimi nelle gare successive.

Art. 35 Corsa delle oche

Tempo massimo: 25 (venticinque) minuti.

Giuria: Ogni Cantone è seguito da 2 (due) giudici.

Commenti: i concorrenti dovranno obbligatoriamente usare i costumi da corsa antichi, del proprio cantone.

Il tracciato del percorso è: partenza da P.zza Risorgimento, C.so Matteotti, P.zza IV Novembre, Via Vittorio Veneto, P.zza Giovine Italia con giro dell'aiuola spartitraffico posta sulla destra e ritorno lungo il medesimo percorso. L'arrivo sarà in P.zza Risorgimento dopo aver effettuato l'anello intorno alla fontana.

La posizione dei Cantoni nella griglia di partenza verrà sorteggiata poco prima della partenza stessa.

Un Cantone parteciperà alla gara con un'oca condotta ed incitata da 2 persone maggiorenne **CHE INDOSSANO I COSTUMI TRADIZIONALI DEL PROPRIO CANTONE.**

Se un Cantone vorrà far partecipare un concorrente minorenni dovrà presentare al Comitato Organizzatore una "liberatoria" firmata da un genitore o da un tutore dello stesso.

Il Comitato Organizzatore si riserverà di accettare o rifiutare la richiesta.

In caso di rifiuto, inappellabile, il concorrente minorenni non potrà partecipare alla gara, pena la squalifica.

Il conduttore sarà aiutato nel suo compito da un paio di redini legate ad un “vestito” indossato dall’oca.

L’incitatore potrà soltanto sollecitare l’animale mediante richiami vocali e non potrà usare alcun attrezzo se non una manciata di vegetali.

Il conduttore e l’incitatore potranno scambiarsi di ruolo durante la gara.

L’oca non potrà mai essere toccata con le mani salvo i seguenti casi:

- quando inverte la marcia.
- quando l’oca si infila fra le transenne.
- quando si siede.

Comunque i giudici dovranno **sempre** autorizzare preventivamente l’intervento nei casi sopracitati.

L’oca non potrà essere stratonata o tirata violentemente con le redini pena l’ammonizione.

I Concorrenti non dovranno ostacolare la corsa delle oche avversarie in nessun modo, pena l’ammonizione.

L’oca non potrà mai essere maltrattata, percossa o tirata in modo continuativo in avanti pena la squalifica immediata.

2 (due) ammonizioni comportano la squalifica del Cantone dalla competizione.

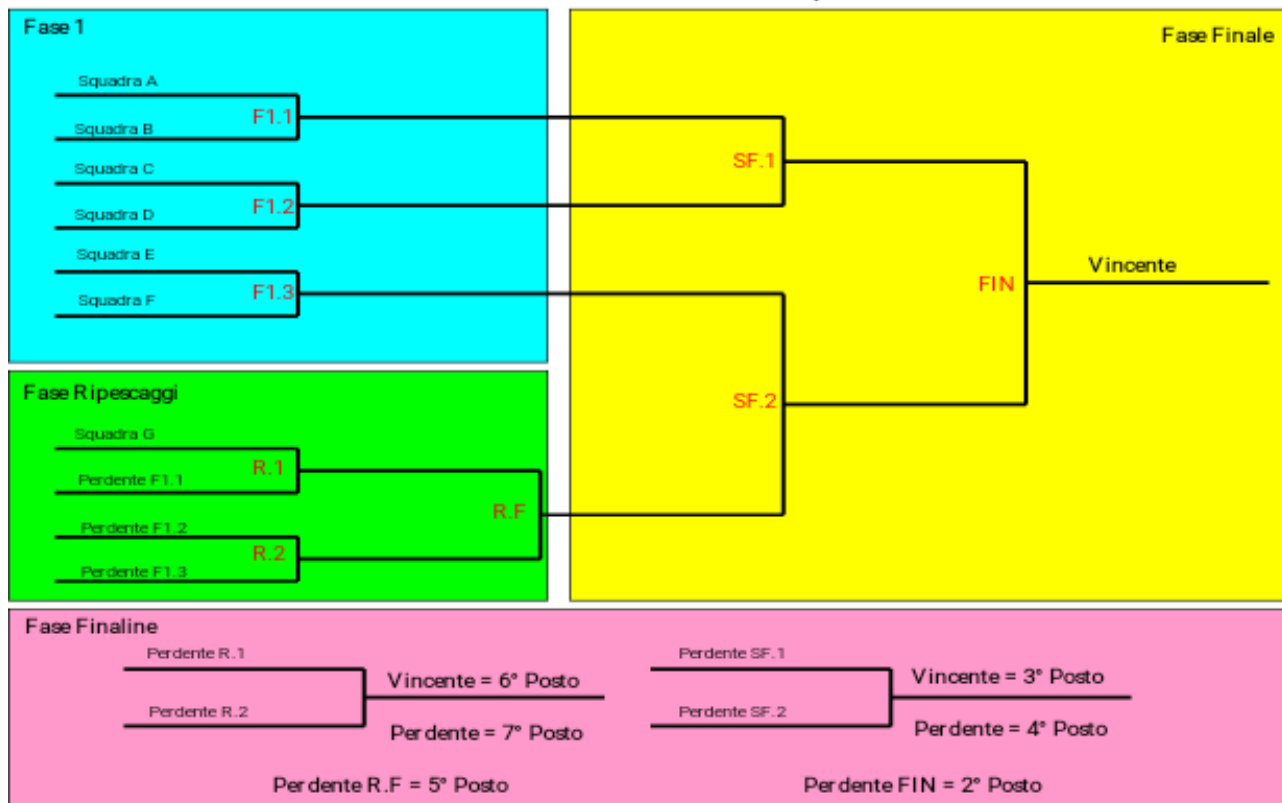
Il Comitato Organizzatore potrà anch’esso decretare ammonizioni e/o squalifiche.

I Giudici non dovranno ostacolare la corsa degli animali in nessun modo e si manterranno ai lati del percorso restando dietro all’oca da controllare.

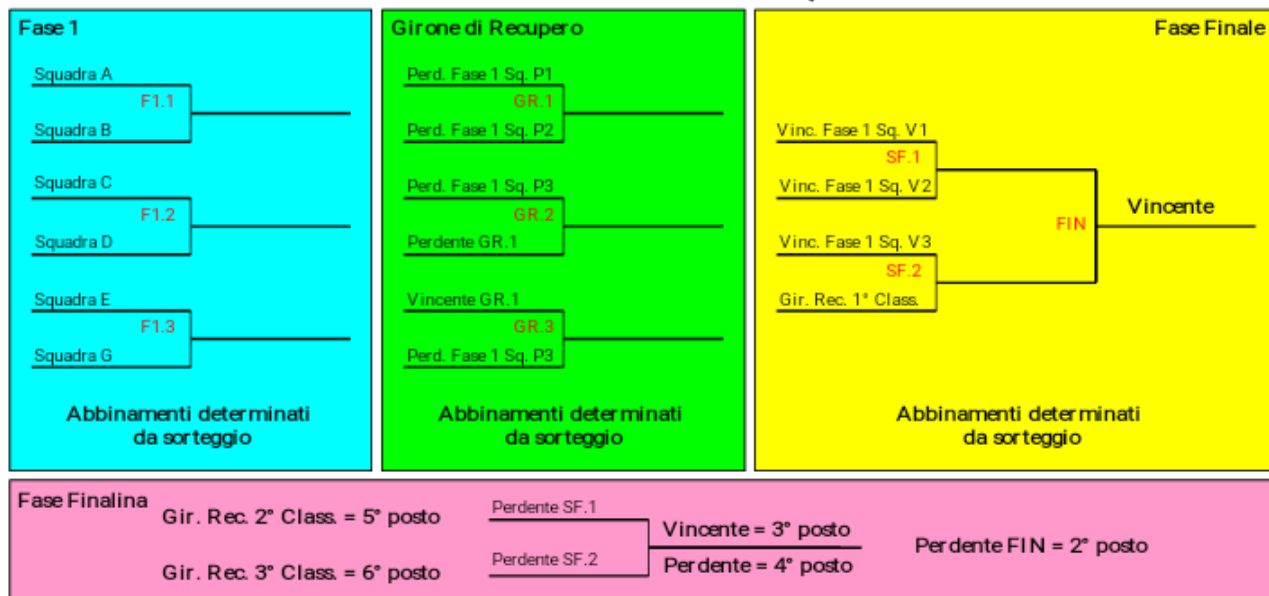
Il superamento del traguardo verrà considerato tale solo ed esclusivamente quando, **l’oca con la zampa**, schiaccerà o oltrepasserà la riga.

Art. 36
Tabelloni Tiro alla fune

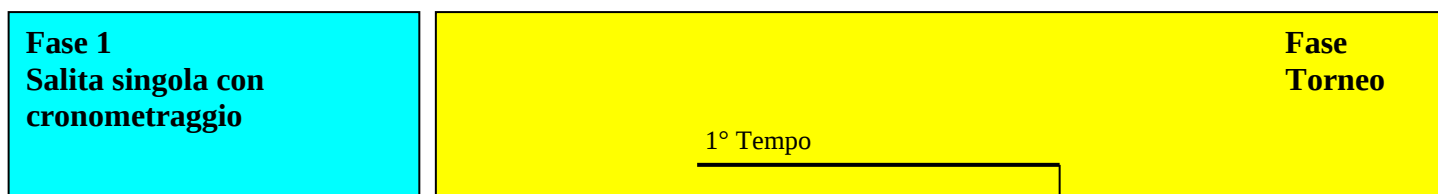
TIRO ALLA FUNE - TORNEO A 7 SQUADRE



TIRO ALLA FUNE - TORNEO A 6 SQUADRE



CUCCAGNA – TORNEO A 7

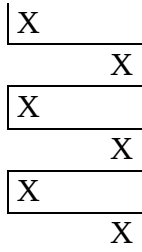


Art. 37
Tipologie ostacoli Bourleura

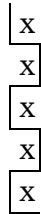
Art.3
7

Tipologi e ostacoli bourleur a

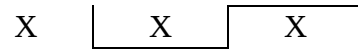
1) Ostacolo doppio:



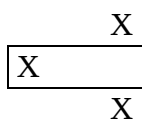
2) Serie lunga:



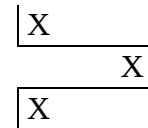
3) Ostacolo orizzontale:



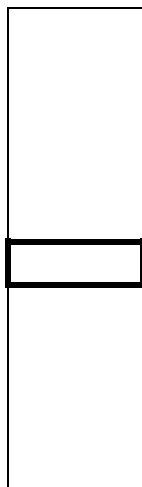
4)a ostacolo semplice ingresso da
destra:



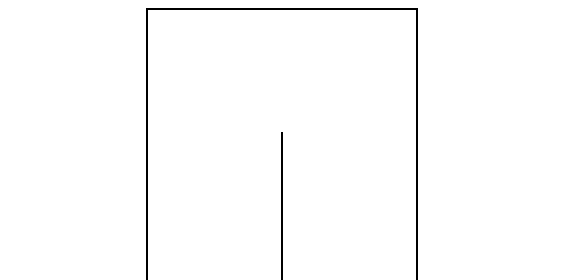
4)b Ostacolo semplice ingresso da
sinistra:



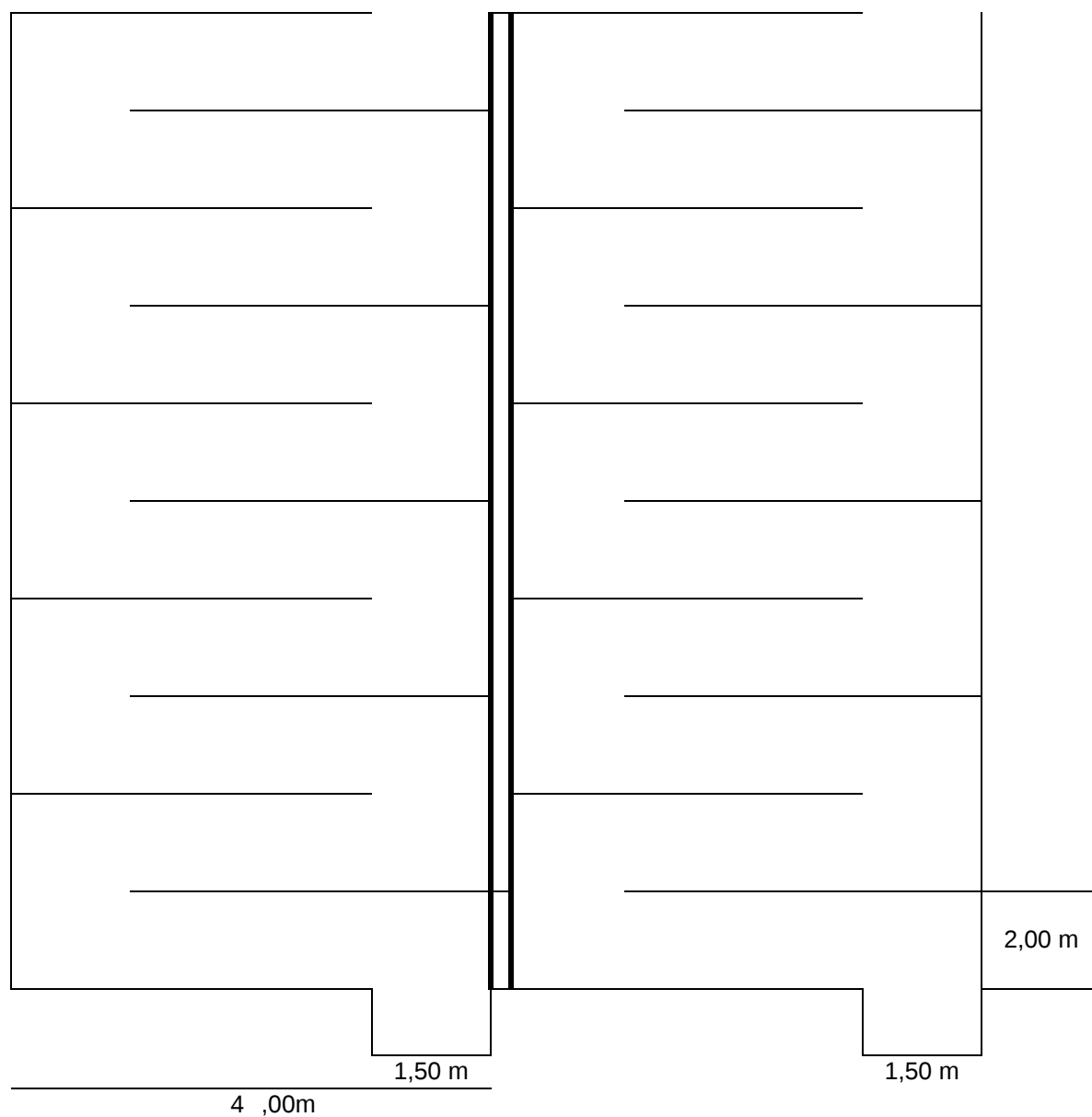
5)Asse di equilibrio (concorrente e
bourleura passano sopra l'asse):



6)Porte (concorrente e bourleura passano sotto):

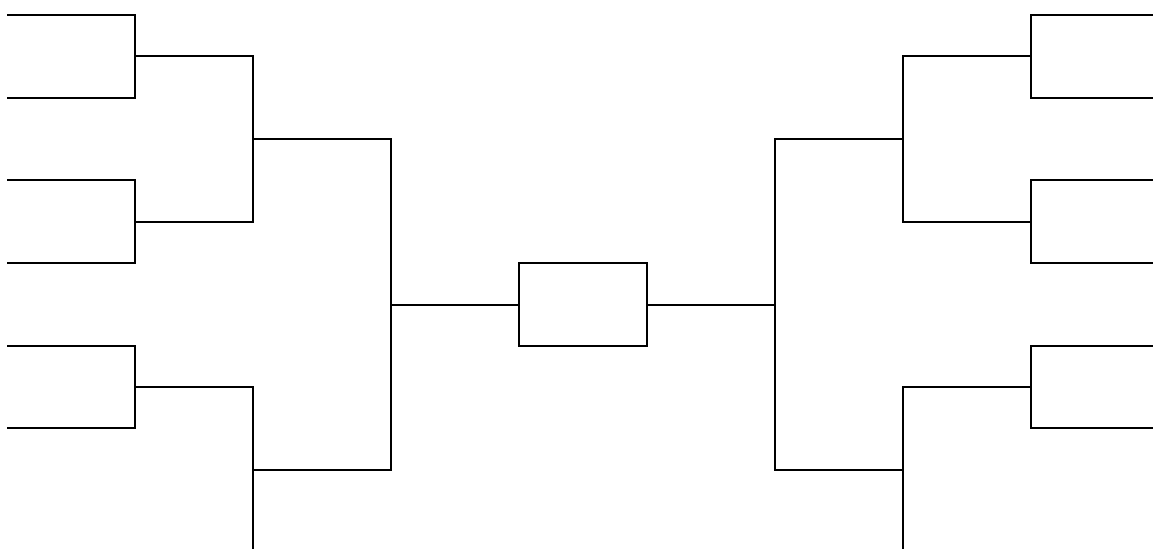


7) Ostacolo a serpentina (10 passaggi)

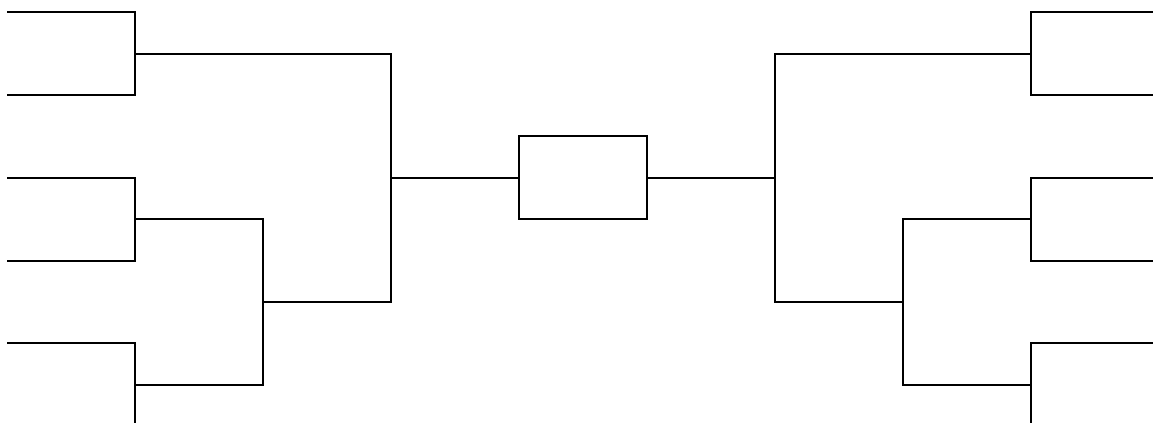


Art.38
Tabelloni Gara di scopa

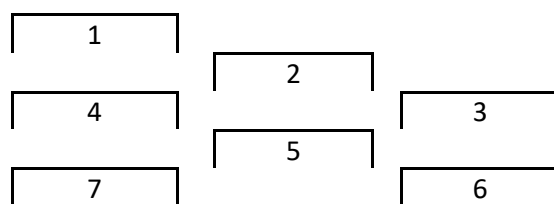
Gara di scopa con 7 cantoni



Gara di scopa con 6 cantoni



Art.39
Griglia di partenza Corsa delle Uova



I Regiù sottoscrivono:

Betula	
Municipin	
Piaseou	
Piss	
Pra' Vedar	
Punt da Legn	