

REGOLAMENTO PALIO LUNGAVILLA 2026

PARTECIPAZIONE

I rioni del palio sono 3:

- 1. ALGERIA**
- 2. DROMEDARIA**
- 3. QUARTIER CINESE**

Si può partecipare al Palio per conto di **solamente uno** dei tre Rioni specificati.

Il legame necessario per l'appartenenza al Rione deve essere riconducibile a uno dei seguenti:

- Residente attuale
- Residente nel momento della nascita
- Figli di residenti (attuali o alla nascita)
- Fidanzati/e e Sposati/e
- Proprietari di un'attività con sede sul suolo di un determinato rione

Questo è l'ordine da seguire per la partecipazione.

Le vie che indicano l'appartenenza ai Rioni sono indicate nello statuto a disposizione del Comitato Organizzativo del Palio (COP)

È compito dei referenti far rispettare tale ordine nella composizione delle squadre e nella totalità dell'evento.

Solamente nel caso in cui il referente del rione appartenente e gli organizzatori siano d'accordo il giocatore può richiedere di partecipare alle attività del palio in un altro rione, in ordine di applicabilità.

Non è possibile giocare per Rioni differenti da quello a cui si è stati assegnati inizialmente.

STRUTTURA PUNTEGGIO

Il palio si suddivide in 5 categorie, ciascuna delle quali è costituita da diverse attività ad esclusione della “Caccia al tesorone”, in quanto rappresenta una categoria a sé stante.

CATEGORIE	ATTIVITA'
SPORT	- Calcio a 8 - Pallavolo - Tennis - Corsa campestre
GIOCHI DA BAR	- Biliardo - Dama - Scopa - Biliardino - Risiko - Ping Pong - FIFA 2vs2
GIOCHI POPOLARI	- Lippa - Tiro alla fune - Addenta la mela - Gara di Cucina - Palla prigioniera - Corsa coi mattoni - Passa l'acqua
CACCIA AL TESORONE	
ARTE	- Scenetta teatrale - Canzone - Quadro vivente

Ogni **ATTIVITA'** conferirà ad ogni Rione un punteggio in base ai risultati ottenuti:

- Il Rione che si classificherà al **primo** posto otterrà **3 punti**
- Il Rione che si classificherà al **secondo** posto otterrà **1 punto**
- Il Rione che si classificherà al **terzo** posto otterrà **0 punti**

Per la **CATEGORIA ARTE** non è previsto un punteggio parziale

Al termine di tutte le **ATTIVITA'** di ogni **CATEGORIA** verranno sommati i punti ottenuti da ogni Rione, tale calcolo sancirà la classifica della **CATEGORIA**.

Le **CATEGORIE** contribuiranno equamente al punteggio totale, ad eccezione della **CATEGORIA ARTE**, che frutterà il doppio dei punti.

Di conseguenza:

- Al **primo** classificato saranno assegnati per ogni categoria **15 punti (30 punti per la categoria ARTE)**
- Al **secondo** classificato saranno assegnati per ogni categoria **10 punti (20 punti per la categoria ARTE)**

- Al **terzo** classificato saranno assegnati per ogni categoria **5 punti (10 punti per la categoria ARTE)**

A determinare la **CLASSIFICA FINALE** del Palio di Lungavilla sarà la somma dei punteggi ottenuti in tutte le **CATEGORIE**.

Si specifica che per qualsiasi tipo di classifica, incluse quelle delle singole attività, in caso di parimerito si seguiranno le regole olimpioniche.

Per esempio se 2 squadre terminano con lo stesso punteggio verranno considerate entrambe con il medesimo piazzamento e, il piazzamento successivo scalerà una posizione (1°,1°,3°) o (1°,2°,2°).

REGOLAMENTO CATEGORIA “SPORT”

1. CALCIO A 8

L'età minima per poter partecipare all'attività è di **14 anni**.

I **match** avranno una durata di **60 minuti**, divisi in due tempi da 30 minuti ciascuno.

In caso di pareggio si giocheranno 2 ulteriori tempi supplementari da 5 minuti, al termine dei quali se la parità persiste si procederà ai calci di rigore.

Sarà **obbligatorio** indossare la maglia del proprio Rione di appartenenza, seguendo i colori indicati nello statuto.

La squadra di ogni Rione deve essere composta da una rosa di **massimo 14 giocatori**, di cui:

- Almeno 1 giocatore di movimento *over 40* **sempre presente in campo**

Le sostituzioni saranno libere, prestando attenzione alla presenza obbligatoria di over e under sul terreno di gioco.

Si specifica che durante le partite verranno applicate le seguenti regole:

- Le rimesse laterali verranno effettuate con le mani
- Dopo un retropassaggio il portiere non potrà afferrare la palla con le mani
- La regola del fuorigioco non verrà applicata in nessun caso
- Il portiere segue le stesse regole del calcio a 11, rinvio compreso

Al termine del singolo incontro verrà assegnato un punteggio parziale:

- VITTORIA **3 punti**
- SCONFITTA **0 punti**

Al termine di tutti gli incontri tra i rioni verranno sommati i punteggi parziali e verrà stilata una nuova classifica che conferirà il punteggio finale a tutta l'attività Calcio a 8. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

2. PALLAVOLO

L'**età minima** per poter partecipare all'attività è di **14 anni**.

I match saranno **al meglio dei cinque set** fino ai **25 punti**, nel caso di pareggio l'ultimo set è fino ai **15 punti** e se la parità persiste si procederà con la regola dei vantaggi fino a che non ci saranno 2 punti di scarto, per poter decretare la vittoria dell'incontro.

Sarà **obbligatorio** indossare la maglia del proprio Rione di appartenenza, seguendo i colori indicati nello statuto.

La squadra di ogni Rione deve essere composta da una rosa di **massimo 12 giocatori** ed essere **mista** (uomini e donne), di cui:

- Almeno un giocatore *over 40 sempre presente in campo*

Le sostituzioni saranno libere, prestando attenzione alla presenza obbligatoria di over sul terreno di gioco.

Si seguirà il regolamento FIVB. L'altezza della rete sarà mista (2,30 m).

Al termine del singolo incontro verrà assegnato un punteggio parziale:

- VITTORIA **3 punti**
- SCONFITTA **0 punti**

Al termine di tutti gli incontri tra i rioni verranno sommati i punteggi parziali e verrà stilata una nuova classifica che conferirà il punteggio finale a tutta l'attività Pallavolo. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

3. TENNIS

L'**età minima** per poter partecipare all'attività è di **14 anni**.

La squadra di ogni Rione deve essere composta da 3 giocatori di sesso maschile e 3 giocatrici di sesso femminile.

Per ogni sesso sono richiesti/e:

- Un giocatore UNDER di età compresa tra i 14 e i 25 anni
- Un giocatore MID di età compresa tra i 26 e i 45 anni
- Un giocatore OVER dai 46 anni in poi

Gli over, mid e under dei 3 rioni si sfideranno solamente contro i giocatori o giocatrici della stessa fascia d'età (under vs under, mid vs mid, over vs over) per quanto riguarda il girone maschile. (DELEGA: Per quest'anno il Quartier Cinese schiererà un giocatore che sarebbe over come Mid, data la mancanza di giocatori in quell'età)

Per quanto riguarda il girone femminile invece essendo che i Rioni hanno avuto difficoltà ad individuare le donne per le varie fasce, si procederà con la modifica delle regole che

prevederà lo schieramento di due fasce di donne, dove indicativamente la più giovane si sfiderà con la più giovane e la più vecchia contro la più vecchia di quella serata.

Per tutti i Match non obbligatorio lo schieramento della stessa persona su serate diverse, a patto che si rispettino le fasce.

Ogni match si svolgerà su un singolo set che deciderà l'incontro.

Il set se lo aggiudica chi vince 6 game, in caso di pareggio 5-5, si arriva ai 7.

In caso di pareggio 6-6 si procederà col tie break ai 7 punti.

Ogni vittoria al sesto game porterà al rione 3 punti.

Ogni vittoria al tie break porterà 2 punti al proprio Rione.

Al termine di tutti i match maschili e femminili si sommeranno tutti i punti ottenuti da ogni rione per ogni fascia di età e verrà stilata una nuova classifica che conferirà il punteggio finale a tutta l'attività Tennis. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

4. CORSA CAMPESTRE

L'età minima per poter partecipare all'attività è di **14 anni**.

Per questa attività sono richiesti **15 partecipanti per ogni Rione**.

Il punteggio della gara viene assegnato ad ogni corridore secondo un sistema ispirato al modello della Formula 1.

I primi 20 partecipanti otterranno un punteggio in ordine decrescente come indicato nella tabella seguente:

1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12°	13°	14°	15°	16°	17°	18°	19°	20°
50 pt	44 pt	39 pt	35 pt	31 pt	27 pt	24 pt	21 pt	18 pt	16 pt	14 pt	12 pt	10 pt	8 pt	6 pt	5 pt	4 pt	3 pt	2 pt	1 pt

Al termine della gara si sommano i punteggi di ogni partecipante appartenente al medesimo Rione, ottenendo quindi un unico punteggio in base al quale si conferirà il punteggio finale a tutta l'attività Corsa Campestre. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

REGOLAMENTO CATEGORIA “GIOCHI DA BAR”

1. BILIARDO

L'attività sarà composta da **3 gironi in singolo**

ciascun girone vedrà sfidarsi tre giocatori, uno per ogni Rione.

L'incontro sarà a **scontro diretto**.

L'attività avverrà seguendo le regole classiche del biliardo italiano ([Stecca-italiana- 5-birilli.pdf](#)).

La classifica finale sarà determinata dalle posizioni dei giocatori dello specifico Rione all'interno dei gironi:

- Il **primo** classificato guadagnerà **2 punti**
- Il **secondo** classificato guadagnerà **1 punto**
- Il **terzo** classificato guadagnerà **0 punti**

Al termine di tutti gli incontri verranno sommati i punteggi dei gironi e verrà stilata una nuova classifica che conferirà il punteggio finale a tutta l'attività Biliardo. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

2. DAMA

L'attività sarà strutturata in **5 gironi**

Ciascun girone vedrà scontrarsi tre giocatori, uno per ogni Rione.

Ogni incontro sarà **al meglio delle tre partite**.

L'attività avverrà seguendo le regole classiche del gioco.

La classifica finale sarà determinata dalle posizioni dei giocatori dello specifico Rione all'interno dei gironi:

- Il **primo** classificato guadagnerà **2 punti**
- Il **secondo** classificato guadagnerà **1 punto**
- Il **terzo** classificato guadagnerà **0 punti**

Al termine di tutti gli incontri verranno sommati i punteggi dei gironi e verrà stilata una nuova classifica che conferirà il punteggio finale a tutta l'attività Dama. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

3. SCOPA

L'attività sarà strutturata in **5 gironi**

Ciascun girone vedrà sfidarsi **tre coppie di giocatori**, una per ogni Rione.

si giocherà **una partita vincerà la prima squadra a totalizzare 31 punti**

L'attività avverrà seguendo le regole classiche del gioco.

Si specifica che:

- Il Re Bello **NON fa** punteggio
- L'Asso Piglia Tutto **NON fa** scopa
- La Napola **fa** punteggio
- La Primera **va fino all'Asso**

La classifica finale sarà determinata dalle posizioni dei giocatori dello specifico Rione all'interno dei gironi:

- Il **primo** classificato guadagnerà **2 punti**
- Il **secondo** classificato guadagnerà **1 punto**
- Il **terzo** classificato guadagnerà **0 punti**

Al termine di tutti gli incontri verranno sommati i punteggi dei gironi e verrà stilata una nuova classifica che conferirà il punteggio finale a tutta l'attività Scopa. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

4. BILIARDINO

L'attività sarà strutturata in **5 gironi**

Ciascun girone vedrà sfidarsi tre coppie di giocatori, una per ogni Rione.

Ogni incontro sarà **al meglio delle tre partite**.

L'incontro si conclude al punteggio di 10 con vantaggi (2 punti di scarto).

L'attività avverrà seguendo le regole classiche del gioco.

La classifica finale sarà determinata dalle posizioni dei giocatori dello specifico Rione all'interno dei gironi:

- Il **primo** classificato guadagnerà **2 punti**
- Il **secondo** classificato guadagnerà **1 punto**
- Il **terzo** classificato guadagnerà **0 punti**

Al termine di tutti gli incontri verranno sommati i punteggi dei gironi e verrà stilata una nuova classifica che conferirà il punteggio finale a tutta l'attività Biliardino. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

5. RISIKO

L'attività si svolgerà in **3 partite**

Ciascuna partita vedrà sfidarsi tre giocatori, uno per ogni Rione.

L'attività avverrà seguendo le regole classiche del gioco.

La classifica finale sarà determinata dalle posizioni dei giocatori dello specifico Rione all'interno della partita:

- Il **primo** classificato guadagnerà **1 punto**
- I **restanti due** non guadagneranno punti

Al termine di tutti gli incontri verranno sommati i punteggi dei gironi e verrà stilata una nuova classifica che conferirà il punteggio finale a tutta l'attività Biliardino. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

6. PING PONG

L'attività sarà strutturata in **5 gironi**

Ciascun girone vedrà sfidarsi tre giocatori, uno per ogni Rione.

Ogni incontro **avrà un unico set**, in cui si deve totalizzare un **punteggio di 21 punti con vantaggi** (2 punti di scarto).

L'attività avverrà seguendo le regole classiche del gioco.

La classifica finale sarà determinata dalle posizioni dei giocatori dello specifico Rione all'interno dei gironi:

- Il **primo** classificato guadagnerà **2 punti**
- Il **secondo** classificato guadagnerà **1 punto**
- Il **terzo** classificato guadagnerà **0 punti**

Al termine di tutti gli incontri verranno sommati i punteggi dei gironi e verrà stilata una nuova classifica che conferirà il punteggio finale a tutta l'attività Ping Pong. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

7. FIFA 2vs2

L'attività sarà strutturata in **5 gironi**

Ciascun girone vedrà sfidarsi tre coppie di giocatori, una per ogni Rione.

Ogni partita durerà **7 minuti a tempo**.

Si specifica che **NON** si può stoppare la partita quando la palla è in gioco.

In caso di pareggio, ci saranno tempi supplementari e rigori.

Ogni coppia di giocatori **NON potrà scegliere autonomamente la propria squadra**, ma sarà assegnata tramite **un'estrazione casuale** tra le 15 più forti del gioco per *over all* (Inter, Milan, Juve, Napoli, Man Utd, Man City, Chelsea, Arsenal, Liverpool, Atletico Madrid, Real Madrid, Barcelona, Borussia Dortmund, Bayern Monaco, PSG).

La classifica finale sarà determinata dalle posizioni dei giocatori dello specifico Rione all'interno dei gironi:

- Il **primo** classificato guadagnerà **2 punti**
- Il **secondo** classificato guadagnerà **1 punto**
- Il **terzo** classificato guadagnerà **0 punti**

Al termine di tutti gli incontri verranno sommati i punteggi dei gironi e verrà stilata una nuova classifica che conferirà il punteggio finale a tutta l'attività Fifa 2vs2. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

REGOLAMENTO CATEGORIA “GIOCHI POPOLARI”

Per la partecipazione ad ognuno dei giochi popolari è richiesta un'età di 14 anni compiuti.

1. LIPPA

Il gioco popolare si baserà su massimo 200 tentativi per Rione

ogni giocatore avrà un massimo di 5 tentativi.

Un tentativo si considera valido se viene colpita per la seconda volta la lippa.

Verrà preso in considerazione solamente il tiro più lungo di ogni Rione e così verrà stilata la classifica.

I risultati verranno esposti in tempo reale.

Verrà preso in considerazione solamente il tiro più lungo di ogni Rione e così verrà stilata la classifica. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

2. TIRO ALLA FUNE

Il gioco popolare si baserà su **2 gironi**

1. **Maschile**
2. **Femminile**

Si giocherà **una sola volta** contro gli altri Rioni per ogni girone

Ci saranno 8 giocatori per team

Si specifica che:

- **Non è consentito** l'uso di scarpe con tacchetti o l'utilizzo di guanti
- **E' vietato** attorcigliare la corda attorno al braccio.
- Scivolata al terreno: **se si superano i 4 secondi è considerata infrazione** e quindi la vittoria passa matematicamente alla squadra avversaria a meno che il giocatore non molli la presa. In quel caso il giocatore potrà riprendere a tirare solo dopo essersi rialzato

L'arbitro sarà un referente della squadra che **NON** gioca.

La classifica finale sarà determinata dalle posizioni delle squadre dello specifico Rione all'interno dei gironi:

- Il **primo** classificato guadagnerà **2 punti**
- Il **secondo** classificato guadagnerà **1 punto**
- Il **terzo** classificato guadagnerà **0 punti**

Al termine di tutti gli incontri verranno sommati i punteggi dei gironi e verrà stilata una nuova classifica che conferirà il punteggio finale a tutta l'attività Tiro alla fune. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

3. ADDENTA LA MELA

Il gioco popolare si baserà su **una singola partita**

in cui i tre Rioni parteciperanno simultaneamente. sono richiesti otto partecipanti per ogni Rione

Le regole del gioco sono le seguenti:

- a. Al via, i giocatori partono uno alla volta di fianco alla bacinella inizialmente vuota
- b. Si corre fino ad una bacinella piena di mele ad una distanza di 15 metri
- c. I giocatori devono prendere la mela con la bocca (senza utilizzare le mani) dalla bacinella e tornare indietro riponendola nella bacinella vuota
- d. Al ritorno, parte l'altro.

Se cade la mela bisogna andare a prenderne un'altra

Verranno effettuati **2 giri**

Quando ci saranno 16 mele nelle ceste di due rioni la partita è finita

La classifica parziale sarà determinata dalla posizione della squadra dello specifico Rione a fine partita:

- Il **primo** classificato guadagnerà **2 punti**
- Il **secondo** classificato guadagnerà **1 punto**
- Il **terzo** classificato guadagnerà **0 punti**

Al termine delle due partite verranno sommati i punteggi delle squadre e verrà stilata una nuova classifica che conferirà il punteggio finale a tutta l'attività Tiro alla fune. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

4. GARA DI CUCINA

Il gioco popolare si baserà su una gara di torte in cui si dovranno presentare **5 tipologie differenti di torta**, che saranno comunicate a ridosso dell'evento.

Le tipologie saranno le medesime per ogni Rione.

Saranno presenti 3 giudici.

Le regole della gara saranno le seguenti:

- a. **Non è necessario** seguire una ricetta specifica e se la torta ha una ricetta storica che viene generalmente considerata come ricetta originale essa può essere modificata in dosi o in ingredienti
- b. **Ogni modifica verrà valutata** dal giudice in modo che possa essere imparzialmente negativa o positiva a seconda dell'esperienza del giudice stesso (*l'aggiunta di un ingrediente per un giudice potrebbe rappresentare un valore negativo perché va a snaturare la torta, mentre per un altro giudice potrebbe essere una scelta vincente poiché va a migliorare o arricchire la ricetta*)
- c. **NON** ci sono dimensioni prestabilite per la torta
- d. **NON** è consentito acquistare le torte
- e. Le torte **NON** possono essere in alcun modo riconducibili al Rione di appartenenza

Le voci del punteggio verranno stabilite il giorno stesso dai 3 giudici.

Dalla somma dei voti delle torte di ogni Rione, verrà stilata la classifica che conferirà il punteggio finale a tutta l'attività Gara di Cucina. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

5. PALLA PRIGIONIERA

Il gioco popolare si baserà su **1 girone** in cui si sfideranno i tre Rioni.

A squadra sono richiesti 8 giocatori over 14.

Il gioco seguirà le regole classiche della palla prigioniera, con qualche specificazione:

- 3 palloni in campo
- Il campo sarà diviso a metà
- Sarà presente la prigione
- Se l'avversario prende la palla al volo elimina il tiratore (*se la palla tirata rimbalza e il compagno la prende senza che tocchi terra, il tiratore è comunque eliminato*)
- Dalla prigione si può colpire l'avversario e, oltre ad eliminarlo, il prigioniero è libero

La partita termina quando tutti i giocatori di una squadra sono in prigione.

La classifica parziale sarà determinata dalle posizioni della squadra dello specifico Rione all'interno del girone:

- Il **primo** classificato guadagnerà **2 punti**
- Il **secondo** classificato guadagnerà **1 punto**

- Il **terzo** classificato guadagnerà **0 punti**

Al termine di tutti gli incontri verranno sommati i punteggi dei gironi e verrà stilata una nuova classifica che conferirà il punteggio finale a tutta l'attività Palla Prigioniera. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

6. CORSA COI MATTONI

Il gioco popolare si baserà su **una singola partita** alla quale i tre Rioni parteciperanno contemporaneamente.

Per questa attività sono richiesti 8 giocatori over 14 per ogni Rione

Le regole del gioco sono le seguenti:

- Ogni squadra del rione si dividerà in 2 gruppi da 4 partecipanti distanziati 15 metri l'uno dall'altro
- Ad ogni squadra verranno dati 3 mattoni, che dovranno essere utilizzati - posizionandoli uno davanti all'altro ([Festa di Sant'Antuono 2019 a Macerata Campania - Giochi tradizionali: Corsa con i mattoni](#)) - per arrivare oltre la riga dei 15 metri che separa un gruppo dall'altro
- Una volta superata la linea con tutti e tre i mattoni, il giocatore può scendere e il giocatore successivo può salire sui mattoni e iniziare il suo percorso
- Se si cade dai mattoni, toccando il terreno, il giocatore dovrà ripartire dal suo punto di partenza

La classifica parziale sarà determinata dalla posizione della squadra dello specifico Rione a fine partita:

- Il **primo** classificato guadagnerà **2 punti**
- Il **secondo** classificato guadagnerà **1 punto**
- Il **terzo** classificato guadagnerà **0 punti**
-

Al termine delle due partite verranno sommati i punteggi delle squadre e verrà stilata una nuova classifica che conferirà il punteggio finale a tutta l'attività Corsa coi mattoni. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

7. PASSA L'ACQUA

Il gioco popolare si baserà su **tre manche** per ogni Rione.

Ogni squadra sarà composta da 10 giocatori disposti in fila indiana, **seduti e bendati**.

Le regole sono le seguenti:

- Il primo giocatore inizia con una bacinella piena d'acqua, acqua che dovrà rovesciare nella bacinella del giocatore seduto dietro di lui senza potersi girare
- La catena continua finché si arriva all'ultimo giocatore

Vincerà la squadra che avrà più acqua nell'ultima bacinella.

La classifica parziale sarà determinata dalla posizione della squadra del Rione per ogni manche:

- Il **primo** classificato guadagnerà **2 punti**
- Il **secondo** classificato guadagnerà **1 punto**
- Il **terzo** classificato guadagnerà **0 punti**

Al termine delle tre manche verranno sommati i punteggi delle squadre e verrà stilata una nuova classifica che conferirà il punteggio finale a tutta l'attività Passa l'acqua. Con le regole per l'assegnazione punti alla singola **ATTIVITA'**

REGOLAMENTO CATEGORIA “CACCIA AL TESORONE”

Il gioco è aperto a qualsiasi partecipante e abitante di ogni Rione

Il regolamento verrà spiegato a ridosso dell'evento.

REGOLAMENTO CATEGORIA “ARTE”

Per la serata artistica sarà chiamata una **giuria di 5 persone** del settore

La giuria giudicherà ogni esibizione basandosi su valutazioni date a specifiche voci, scelte a priori.

Il punteggio di queste sarà compreso **tra 0 e 10 punti**.

Si sottolinea che **è vietato, pena l'esclusione dalla competizione**, l'utilizzo di:

- **Turpiloquio**
- **Offese nei confronti di persone o enti**

Si specifica che **il dialetto sarà una delle voci valutate dalla giuria.**

Il suo utilizzo **non è obbligatorio**, ma la sua assenza è fortemente penalizzante ai fini della valutazione finale.

Al termine delle attività artistiche verranno sommati i punteggi ottenuti dai rioni e verrà stilata una nuova classifica che conferirà il punteggio per la **CATEGORIA ARTE**

1. SCENETTA TEATRALE

L'esibizione avrà una durata di **massimo 20 minuti**. 10 minuti di tolleranza.

E' necessaria la presenza di **almeno 3 persone per Rione** come interpreti della scena.

Si rende disponibile l'utilizzo del gobbo o del suggeritore.

Si specifica che la scenetta teatrale dovrà essere originale, inedita, senza mai essere stata riprodotta prima. Sono consentite citazioni e riferimenti.

La scenetta sarà valutata sulla base delle seguenti voci categoriali:

- Coerenza dialetto
- Comicità/drammaturgia
- Costumi
- Messa in scena
- Scenografia

2. CANZONE

La canzone deve avere una durata di **massimo 3 minuti**

potrà essere sia una parodia di una canzone già esistente, sia totalmente inedita.

La **strumentazione** è **libera**, si può spaziare da una base registrata a strumenti acustici suonati dal vivo (*chitarra, tamburo/bongo, tastiera ecc..*).

Non sarà consentito l'utilizzo di strumenti che richiedono cambi palco lunghi.

La canzone sarà valutata sulla base delle seguenti voci categoriali:

- Coerenza dialetto
- Interpretazione
- Scrittura testo
- Comicità

3. QUADRO VIVENTE

Il quadro vivente avrà come tema "**Proverbi e Modi di Dire**".

I protagonisti non potranno parlare e saranno presentati da un membro del Rione, che annuncerà il titolo del quadro. Successivamente, il sipario si aprirà e mostrerà gli interpreti del quadro. Questi dovranno essere visivamente racchiusi da una cornice realizzata dal relativo Rione.

Il quadro vivente sarà valutato sulla base delle seguenti voci categoriali:

- Comicità
- Attinenza al tema
- Costumi

**NEL CASO IN CUI SI DOVESSERO NOTARE PROBLEMI, DIFFICOLTA' O, IN OGNI CASO,
OGNIQUALVOLTA GLI ORGANIZZATORI LO DOVESSERO RITENERE OPPORTUNO, QUESTI ULTIMI SI
RISERVANO LA FACOLTA' DI MODIFICARE REGOLAMENTI, PUNTEGGI E QUALSIASI VOCE INERENTE
ALLA COMPETIZIONE.**

GRAZIE