

# IL PALIO DELLE CONTRADE

II EDIZIONE 2026

## REGOLAMENTO PALIO DELLE CONTRADE 2026

### ART. 1 LA DIVISIONE DELLE CONTRADE

La suddivisione prende a riferimento le contrade presenti in tutto il territorio del Comune di Ragusa.

### ART. 2 DENOMINAZIONE DELLE SQUADRE

Ogni contrada potrà presentare una squadra e assumerà la propria denominazione. Qualora all'interno della squadra entrino a far parte soggetti appartenenti a contrade limitrofe il nome indicato potrà essere ampliato estendendolo sino ad un massimo di 3 indicazioni (es: *Principe - Gatto Corvino - Camemi*).

Ogni squadra in occasione della manifestazione di apertura dovrà avere un proprio gonfalone da esporre.

### ART. 3 COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Con l'intento del palio di sviluppare un processo di comunità, ogni squadra potrà essere composta da un minimo di 20 partecipanti fino ad un massimo di 50 nella fascia d'età dai 11 ai 99 anni. E' auspicabile che le squadre siano eterogenee per età e sesso. Con l'attenzione che il numero di donne dovrà essere pari ad almeno 1/3 della numerosità della squadra.

### ART. 4 CAPITANI

Ogni squadra dovrà nominare almeno 2 (capitani), possibilmente un uomo ed una donna. Durante i giochi, il Comitato così come gli addetti al coordinamento dei giochi e delle attività si relazioneranno unicamente con i capitani delle squadre.

### ART. 5 COME PARTECIPARE

Ogni contrada è tenuta a dare la propria pre-adesione entro il **25/06/2026** compilando, in tutte le sue parti, un modulo on line (**a breve la pubblicazione del link**), inserendo i nominativi di tutti i componenti della squadra. Entro il **28/06/2026** bisognerà confermare l'adesione compilando il modulo di iscrizione scaricabile dal gruppo WhatsApp delle "Palio delle Contrade" compilarlo nelle sue parti e firmare tutte le sezioni adibite sia all'iscrizione, sia al consenso privacy che alla liberatoria sull'utilizzo di foto e video. Il modulo dovrà essere compilato e firmato da parte di ciascun componente della squadra.

Per i minorenni è obbligatoria la firma di chi dispone della patria potestà. Sarà cura dei capitani delle squadre controllare la corretta corrispondenza dei dati e dei moduli che dovranno essere consegnati a brevi mano all'organizzazione o trasmessi all'indirizzo email: [ilpaliodellecontraderagusa@gmail.com](mailto:ilpaliodellecontraderagusa@gmail.com)

Ogni contrada al momento dell'iscrizione è tenuta al versamento, in un'unica soluzione, della quota d'iscrizione di € 5,00 a partecipante, seguendo le indicazioni sul gruppo WhatsApp delle "Palio delle Contrade".

#### **ART. 6 COMITATO DELLE CONTRADE**

L'organizzazione coinvolgerà un "Comitato delle Contrade" che sarà composto sino ad un massimo di due componenti per contrada. Il Comitato avrà il compito di essere punto di riferimento per la preparazione e la buona riuscita della manifestazione in particolare nelle contrade ospitanti, che saranno scelte in accordo con l'organizzazione.

#### **ART. 7 LA GIURIA**

La giuria sarà composta da 5 (cinque) a 11 (elementi) componenti, individuati dal "Comitato delle Contrade", che assicuri l'equità delle valutazioni e l'alternanza dei membri. Il giudizio della giuria è insindacabile.

#### **ART. 8 CONTRADE OSPITANTI**

Le contrade ospitanti si occuperanno di accogliere e allestire la contrada, d'intesa con l'organizzazione e il "Comitato delle Contrade", in vista dello svolgimento delle giornate di Palio

#### **ART. 9 REGOLE DI CARATTERE GENERALE**

Ogni partecipante potrà entrare a far parte di una sola squadra, pena l'esclusione dal Palio. Ogni squadra dovrà presentarsi per tempo nei luoghi e agli orari previsti dal programma, di modo da espletare tutte le fasi propedeutiche al gioco. Sarà tollerato un ritardo massimo di 10 minuti al termine dei quali la squadra non potrà più partecipare alla gara e sarà attribuito un punteggio pari a 0 (zero).

Tutti i partecipanti sono tenuti al rispetto delle regole e del buon costume. Eventuali incursioni, dovute a contestazioni, comportamenti antisportivi in qualunque campo e/o situazione di gioco durante il loro svolgimento saranno oggetto di una decurtazione del punteggio pari a 10 (dieci) punti. Eventuali aggressioni nei confronti di qualunque soggetto partecipante e/o presente all'evento porteranno all'esclusione del giocatore dal Palio delle Contrade di Ragusa.

Ogni esclamazione riportata da qualsiasi atleta ritenuta oltre la pubblica moralità e decenza, sarà immediatamente sanzionata con un addebito di 10 (dieci) punti seduta stante. Durante tutta la manifestazione è fatto assoluto divieto di petardi, fumogeni e similari. L'eventuale uso comporterà una penalità di 10 punti.

Chiunque avesse bisogno di avere dei chiarimenti in merito ai giochi, oltre all'indicazione prevista nel presente regolamento gli stessi verranno di volta in volta spiegati. Il Comitato avrà cura di spiegare i giochi all'inizio di ognuno di essi. Qualora i giochi non possano essere disputati per cause di forza maggiore (es: avversità metereologiche) indipendenti dalla volontà dell'Organizzazione, verranno riprogrammati. Eventualmente e solo in casi eccezionali annullati.

Nell'ipotesi di ritiro di una squadra o di un suo componente non potrà essere richiesto in nessun caso il rimborso della quota di iscrizione. Con la presentazione della squadra i capitani accettano per intero il presente regolamento e daranno il massimo in tutte le gare.

#### **ART. 10 ABBIGLIAMENTO**

Ogni squadra dovrà essere riconoscibile con una divisa-maglia di colore specifico e identica tra i componenti, riportante il nome della contrada. La divisa-maglia dovrà essere obbligatoriamente indossata nei vari giochi. In caso contrario la squadra verrà penalizzata di 10 punti per ogni partecipante senza divisa-maglia

## **ART. 11 PRESENTAZIONE-SFILATA DELLE SQUADRE**

Il giorno di presentazione delle squadre, avrà luogo la sfilata delle squadre e del "Palio", che verrà portato ed esposto dal "Comitato delle contrade". Nelle edizioni successive sarà la squadra vincitrice della precedente edizione ad aprire il corteo. Le restanti compagini si posizioneranno, previo sorteggio, in fila indiana dal punto di partenza della sfilata che verrà definito da parte del "Comitato delle contrade". Tutte le squadre porteranno il proprio Gonfalone, e dovranno indossare le maglie identificative della propria squadra - contrada. Durante la sfilata le squadre potranno acquisire già un punteggio massimo di 20 punti per gli elementi e l'originalità con cui si presenteranno (es: striscioni, bandierine, abbigliamento arricchito con elementi tipici della contrada, con manufatti che rappresentano il loro territorio, ecc..). La presenza di una mascotte darà la possibilità di acquisire ulteriori 20 punti.

## **ART. 12 SERATA FINALE**

A fine competizione avrà inizio la premiazione delle squadre vincitrici. Non sono ammessi ritardi, e tutte le squadre dovranno essere presenti almeno 15 minuti prima, per permettere agli organizzatori di gestire la premiazione

## **ART. 13 JOLLY**

Ogni squadra avrà facoltà di presentare prima dell'inizio del gioco un incentivo all'eventuale punteggio conseguito al termine dello stesso, chiamato "**Pagghiazzu**" (punti raddoppiati) e "**A cutra**" (punti triplicati). I due jolly, non sono cumulabili, vanno presentati a discrezione della squadra, una sola volta per tipo.

## **ART. 14 VINCITORI**

La squadra che alla fine della manifestazione del palio, avrà totalizzato il massimo dei punti vincerà il "palio delle contrade" del comune di Ragusa. A parità di punteggio si contabilizzano le vittorie che ogni team ha riportato nei singoli giochi. In caso di ulteriore parità si farà uno spareggio tra le squadre con un gioco determinato dalla giuria. Il trofeo/palio consegnato alla squadra della contrada vincitrice dovrà essere riconsegnato nelle medesime condizioni in cui è stato assegnato al momento della premiazione. Lo stesso trofeo/palio verrà poi consegnato di anno in anno alla squadra vincitrice alle eventuali edizioni successive del palio delle contrade di Ragusa. I responsabili della cura del "palio" saranno i capitani.

## **ART. 15 GIOCHI**

Con l'intento di far comprendere il tipo di manifestazione e clima festoso, a seguire un elenco non esaustivo né definitivo dei giochi sui quali le contrade potranno essere chiamate a cimentarsi di serata in serata e di edizione in edizione. Ulteriori chiarimenti verranno dati prima dello svolgimento di ogni singolo gioco.

## **ART.16 PUNTEGGIO DEI GIOCHI**

Ad ogni sfida dei giochi, i punteggi saranno assegnati secondo la tabella di seguito:

<b>POSTO</b>	<b>1°</b>	<b>2°</b>	<b>3°</b>	<b>4°</b>	<b>5°</b>	<b>6°</b>	<b>7°</b>	<b>8°</b>	<b>9°- in poi</b>
<b>PUNTI</b>	12	10	8	7	6	5	4	3	0

## **ART. 17 CONTESE**

Per tutto ciò che non è stato espressamente indicato nel presente regolamento, in caso di contese che dovessero incorrere, ci si rimette alle decisioni, insindacabili, prese dall'organizzazione.

## **ART. 18 MODIFICHE AL REGOLAMENTO**

Il presente regolamento, poiché parte integrante di un processo sperimentale, può essere per le edizioni successive – a cura dell'organizzazione - oggetto di modifiche e/o integrazioni sulla base dell'esperienza maturata al fine di apportare migliorie al Palio stesso.

## **ELENCO ESEMPLIFICATIVO GIOCHI**

Con l'intento di far comprendere il tipo di manifestazione e clima festoso, a seguire un elenco non esaustivo né definitivo dei giochi sui quali le contrade potranno essere chiamate a cimentarsi di serata in serata e di edizione in edizione. Come avvenuto nella precedente edizione – spesso i giochi subiscono proposte e rielaborazioni creative in chiave volutamente ironica.

1. Briscola
2. Brindisi
3. Corsa con i Sacchi
4. Dottor Why
5. Gioco del fazzoletto
6. Salto con la corda
7. Il tempo delle mele
8. Scorpacciata di anguria
9. La spagnoletta
10. Vesti e Rivesti
11. Tiro alla fune maschile e femminile
12. Ammutta à balla
13. A' Bagnarola
14. A' Carriola
15. Caccia Al Tesoro
16. Calzetta Bagnata
17. Cavallo Salterino
18. Curling Umano
19. Dammi Urienzia
20. Dottor Music
21. Karaokarmine
22. Palla Base
23. Palloncino Pazzo
24. Passata Di Pomodoro
25. Spaghetтата Mista
26. Tale E Quale Show
27. Tanzè
28. Torrente Salato
29. U Mutu
30. U Panitteri
31. Uncia e Sciuscia
32. Uovo Di Colombo

Nello specifico:

### **1. BRISCOLA**

Le squadre saranno composte da 2 componenti. Chi nelle due manche totalizzerà più di 120 punti, in caso di parità ci sarà un'ulteriore partita su una mano. Nel caso in cui nella prima mano si avrà un punteggio di 60 pari, la successiva dovrà essere vinta con un distacco di 10 punti. Distribuirà le carte il giocatore che sorteggerà la carta più alta, e si proseguirà in senso antiorario. Le carte saranno distribuite una alla volta, con la "briscola", messa sul tavolo ad inizio o alla fine della distribuzione delle carte a scelta del mazziere. Ai giocatori è vietato fare segni di alcun tipo, si potrà far vedere una carta al proprio compagno anche per orientarsi nel corso della gara. Lo scambio delle carte avverrà solo nell'ultimo giro.

Ulteriori chiarimenti saranno forniti ad inizio gara.

### **2. BRINDISI**

Le squadre dovranno essere composte da 4 (quattro) componenti bilanciati per sesso (2 maschi e 2 femmine). Il gioco consiste nel centrare con una pallina da ping pong, in successione, una fila di 20 bicchieri, di plastica pieni d'acqua, in ordine crescente. Il gioco termina quando una delle due squadre avrà centrato tutti i bicchieri e avrà tirato la pallina dentro una boccia di vetro posizionata in modo centrale alla fine del tavolo. I giocatori dovranno alternarsi nella sequenza femmina-maschio, rispettando la linea di tiro. Vincerà la squadra che completerà il percorso nel più breve tempo possibile.

Tempo massimo per la prova 5 minuti.

### **3. CORSA CON I SACCHI**

Ogni squadra dovrà essere composta da 10 (dieci) elementi bilanciati per sesso (5 maschi e 5 femmine). Il percorso verrà spiegato prima dell'inizio del gioco, vince la squadra che fa il percorso in minor tempo.

### **4. DOTTOR WHY**

Ogni squadra parteciperà con 15 concorrenti di varie fasce di età. Le varie squadre dovranno rispondere a vari quiz che saranno proposti. Vince la squadra che totalizza il punteggio maggiore.

### **5. GIOCO DEL FAZZOLETTO**

Le squadre saranno composte da 8/10 elementi bilanciati per sesso (4/5 maschi e 4/5 femmine). I giocatori dovranno essere inseriti in modo alternato donna-uomo. Sarà preferibile indossare delle ginocchiere non fornite dal Comitato Organizzativo. Il campo di gioco è formato da tre linee parallele, su quella al centro all'estremità si troverà il banditore con un fazzoletto colorato. Questi chiamerà di volta in volta i numeri da 1 a 8/10, i giocatori chiamati si avvicineranno al fazzoletto per conquistare il punto. Il giocatore che riesce per primo a prendere il fazzoletto, per ottenere il punto dovrà portarsi in salvo oltre la linea di partenza della propria squadra senza che l'avversario riesca a toccarlo. Qualora un concorrente tocchi il fazzoletto e questo resta nelle mani del banditore, l'avversario potrà decidere se prendere il punto toccando l'avversario oppure prendere il fazzoletto e dirigersi in salvo oltre la sua linea di appartenenza.

Se ad un concorrente dovesse cadere il fazzoletto durante il tragitto l'avversario potrà decidere se conquistare il punto toccando l'avversario oppure prendere il fazzoletto e dirigersi in salvo oltre la linea di appartenenza. Chi per primo avrà totalizzato 10 punti vince. Qualunque comportamento antisportivo verrà punito così come indicato all'art. 6 del presente regolamento.

### **6. SALTO CON LA CORDA**

Ogni squadra sarà composta da 6 (sei) giocatori bilanciati per sesso (3 maschi e 3 femmine). Si farà una staffetta tutti saranno allineati e dopo che il primo sarà riuscito a completare 20 salti consecutivi con la corda partirà il secondo, e poi così il terzo sino all'ultimo. Vincerà chi riuscirà a finire nel minor tempo possibile.

### **7. IL TEMPO DELLE MELE**

Ogni squadra sarà composta da 10 (dieci) giocatori bilanciati per sesso (5 maschi e 5 femmine). I concorrenti si alterneranno femmina-maschio, e dovranno con l'aiuto del mento portare le mele in un apposito recipiente. Non è consentito poter toccare le mele con le mani. Le mele che cadranno sul terreno del gioco non saranno conteggiate. Vince la squadra che nel tempo massimo di 5 minuti riuscirà a portare più mele nel recipiente.

### **8. SCORPACCIATA DI ANGIURIA**

I concorrenti - 1 (un) maschio ed 1 (una) femmina per squadra oppure da squadre miste equamente distribuite per team - dovranno mangiare l'anguria, tenendo rigorosamente le mani dietro la schiena. Chi riuscirà a mangiare più anguria nell'arco di 5 minuti (o altro tempo concordato) vince la gara.

### **9. LA SPAGNOLETTA**

Ogni squadra sarà composta da 10 (dieci) giocatori bilanciati per sesso (5 maschi e 5 femmine). Per ogni squadra sarà messo a disposizione un certo metro di stoffa, il primo concorrente partirà con la

stoffa intorno alla vita, per recarti dal secondo, questi prenderà la cima della stoffa che appoggerà sulla vita e girerà su sé stesso per raccogliertela tutta mentre il/la compagno/a di squadra girerà nel verso opposto per facilitare l'operazione e così via. Vincerà la squadra che impegnerà il meno tempo possibile. Tempo massimo 5 minuti.

#### **10. VESTI E RIVESTI**

Ogni squadra sarà composta da 17 (diciassette) giocatori bilanciati per sesso (8 maschi e 9 femmine). I concorrenti si alterneranno femmina-maschio, tranne una, che ha lo scopo di vestire e svestire i propri compagni con una maglietta. Vince la squadra che vestirà e svestirà tutti gli elementi nel minor tempo possibile. Tempo massimo 5 minuti.

#### **11. TIRO ALLA FUNE FEMMINILE E MASCHILE**

Le squadre devono essere composte da 8 persone, per la propria categoria di appartenenza oppure da squadre miste equamente distribuite per team.

Queste saranno allineate ai due capi di una fune di circa 10 cm di circonferenza per una lunghezza non inferiore ai 33 m. Sulla fune è marcato il punto centrale, a sua volta viene marcato un punto su ogni lato a distanza di 4 metri dal centro. La sfida comincia con il punto centrale sistemato in corrispondenza del centro del campo da gioco; l'obiettivo di ogni squadra è tirare l'altra squadra dalla propria parte, in modo che il punto marcato più vicino agli avversari attraversi il centro del campo. Una squadra può vincere anche perché l'avversario ha commesso tre falli tra le seguenti categorie:

- sitting, sedersi
- leaning, toccare il terreno con parti del corpo all'infuori dei piedi
- locking, ostacolare il movimento libero della corda con tenute non regolamentari – grip, utilizzo di prese diverse da quelle ammesse
- position, sedersi su un piede o su un arto e non estendere i piedi in avanti – climbing, arrotolare la corda alle mani
- rowing, sedersi sul terreno mentre i piedi si muovono all'indietro
- anchor, il capocorda assume posizioni diverse dalla norma.

Una tirata dura in media tre minuti; Una gara a punti è costituita di tanti match ed ogni match consiste in due tirate; viene concesso un ragionevole tempo di riposo tra le due tirate che non può superare i 6 minuti massimi. Vince chi riesce a vincere due matches su 3.

#### **12. AMMUTTA A' BALLA**

Trattasi di una sfida a staffetta lungo un percorso di gioco. Ogni Squadra spingerà la propria Balla di Fieno con una prima staffetta mista di 4 componenti fino alla prima parte del percorso (che verrà definita in loco) a questo punto gli altri 4 componenti della staffetta daranno il cambio per riportare la Balla al punto di partenza. Vince che arriva primo in un tempo minore (nel caso in cui il terreno permetta di spingere una balla alla volta) o chi si classifica primo nell'andare e tornare

#### **13. A'BAGNAROLA**

Ogni squadra dovrà essere composta da 8 (otto) elementi: 4 (quattro) maschi e 4 (quattro) femmine. Il percorso verrà spiegato 15 minuti prima del suo inizio. Vincerà la squadra che porterà più acqua. Il tempo finale sarà calcolato in base alle penalità riportate durante il percorso. Ad ogni penalità verrà tolto 1 (un) cm di acqua. Tempo massimo per la prova 7 minuti.

#### **14. A'CARRIOLA**

Ogni squadra dovrà essere composta da 2 (due) elementi maschi. Il gioco consiste nel portare acqua all'interno di un recipiente. Al via dell'organizzazione un concorrente, già posizionato in una carriola con una brocca nelle mani, verrà trascinato dal suo compagno e dovrà prelevare dell'acqua da un contenitore posizionato nel campo di gara per riversarla in un altro. Vince la squadra che nel tempo massimo di 4 minuti porta più acqua.

#### **15. CACCIA AL TESORO**

Non c'è limite di partecipanti. Il gioco verrà spiegato 10 minuti prima dell'inizio della gara. Per spostarsi è vietato usare mezzi di trasporto che siano a motore.

#### **16. CALZETTA BAGNATA**

Ogni squadra dovrà essere composta da 4 (quattro) elementi: 2 (due) maschi e 2 (due) femmine. I partecipanti dovranno sdraiarsi di schiena ed indossare un paio di "calze". Al fischio dell'organizzazione, i concorrenti avranno i piedi alzati e sopra di essi un secchio pieno di acqua. A giro, i concorrenti dovranno togliere una "calza" da un piede, mentre l'altro sorregge il secchio. Vince la squadra che nel minor tempo si toglie le "calze" con il secchio pieno di acqua. Se il secchio dovesse cadere l'organizzazione stopperà il tempo e passerà alla conta delle calze tolte. Tempo massimo per la prova 3 minuti.

### **17. CAVALLO SALTERINO**

Ogni squadra dovrà essere composta da sei (sei) elementi: 3 (tre) maschi e 3 (tre) femmine. Il cavallo umano è costituito da due elementi maschi. Il primo che costituisce la parte anteriore, sta in posizione eretta, seguito dal secondo che, con la schiena curva e le mani appoggiate sui fianchi di chi lo precede, rappresenta la groppa. Al fischio dell'organizzazione, una concorrente, aiutata da un maschio, sale sulla groppa del cavallo che, attraverso un percorso, dovrà recarsi in un'apposita area e "ferrare" il quadrupede. Il fantino non potrà raccogliere e/o trattenere per nessun motivo e in alcun modo la stoffa del cavallo, pena 1 (un) minuto di penalità. Il fantino potrà solo tenersi con le mani o abbracciare il collo del cavallo, fermo restando quanto indicato nel punto precedente.

Una concorrente metterà i "ferri" alle zampe in modo tale da permettere al cavallo di iniziare il percorso. Se durante il tragitto il cavallo dovesse perdere gli zoccoli, una concorrente femmina dovrà essere pronta a "riferrare" l'animale, che deve ripartire dal punto dove ha perso lo zoccolo e comunque indicato dal conduttore. Se il fantino dovesse cadere da cavallo verrà calcolata una penalità di 20 (venti) secondi. Ogni "ferro" perso comporterà una penalità di 20 (venti) secondi. Ogni ostacolo "saltato" o "abbattuto" attribuirà una penalità di 1 (un) minuto. Vincerà la squadra che impiegherà il minor tempo, al netto di eventuali infrazioni. Tempo massimo per la prova 6 minuti.

### **18. CURLING UMANO**

Ogni squadra dovrà essere composta da 10 (dieci) elementi: 2 (due) maschi e 8 (otto) femmine. Per lo svolgimento del gioco verranno impiegati una fune, un canotto e degli oggetti. Vince la squadra che impiega il minor tempo. Il tempo massimo è di 5 minuti.

### **19. DAMMI URIENZA**

Ogni squadra dovrà essere composta da 2 (due) elementi. Ai concorrenti verrà dato modo di scegliere delle buste contenenti delle frasi. Uno dei due partecipanti indosserà delle cuffie con musica ad alto volume e deve capire la frase che sta pronunciando il compagno di squadra. Vince la compagine che nel minor tempo indovina più frasi. Ogni squadra ha a disposizione 4 minuti.

### **20. DOTTOR MUSIC**

Ogni squadra parteciperà con 15 (quindici) concorrenti. Le compagini saranno seduti intorno ad un tavolo e dovranno indovinare le domande proposte dal famoso gioco musicale. Vince la squadra che totalizza il punteggio maggiore.

### **21. KARAOKARMI**

Alle squadre verrà dato modo di cimentarsi nel cantare due brani musicali: uno da un solo concorrente, mentre il secondo da una coppia o gruppo. I brani verranno scelti dall'organizzazione. Chi canta al tale e quale show non può cantare nel karaoke. Vincerà la squadra che totalizzerà il maggior punteggio nella prova effettuata. Il giudizio espresso dalla giuria sulla qualità dell'opera messa in scena è insindacabile.

### **22. PALLA BASE**

Ogni squadra sarà composta da 10 elementi: 5 (cinque) maschi e 5 (cinque) femmine. I giocatori della squadra A, dalla casa base, lanciano il pallone con le mani in un'apposita zona e cercando poi di raggiungere le basi (in successione) prima che la squadra B abbia riportato la palla in un'apposita area detta di "eliminazione". Quando un giocatore della squadra A arriva nella cosiddetta "area di salvataggio", dopo aver transitato in tutte le altre in sequenza senza essere stato eliminato, avrà conquistato un punto. Il giocatore della squadra A è eliminato se la squadra B recupera il pallone e lo porta nell'area di "eliminazione" mentre lui è ancora in transito verso una delle basi. Ulteriori informazioni verranno fornite 15 minuti prima della gara.

### **23. PALLONCINO PAZZO**

I concorrenti, 1 (un) ragazzo ed 1 (una) ragazza, dovranno cimentarsi in una prova di abilità. Il ragazzo, con sulle gambe la ragazza, sarà seduto su una sedia e dovrà utilizzare una pompa da canotto con il sedere. All'estremità del tubo verrà inserito un palloncino. Vince il gioco chi nel più breve tempo scoppierà un determinato numero di palloncini. La ragazza che si cimenterà nel gioco deve avere obbligatoriamente unghie corte ed indossare un guanto. Tempo massimo 5 minuti.

### **24. PASSATA DI POMODORO**

Ogni squadra sarà composta da 6 (sei) elementi: 3 (tre) maschi e 3 (tre) femmine. Uno dei concorrenti deve venire fornito di pinne da sub (non saranno messe a disposizione dall'organizzazione) con la lunghezza della pala di almeno 30 cm. Saranno forniti 6 (sei) kg di pomodori.

Il gioco consiste nel passare al setaccio nel tempo massimo di 5 (cinque) minuti più pomodoro possibile, che verrà pesato dopo essere stato raccolto. Il concorrente può ripassare nel setaccio lo scarto di pomodoro macinato. Può succedere che nella foga del gioco all'ultimo concorrente potrebbe saltare qualche pezzo del

setaccio. In tal caso, il tempo non verrà fermato. Il concorrente dovrà sistemare l'attrezzo e ripartire. Il gioco verrà spiegato 15 minuti prima del suo inizio.

Ogni eventuale infrazione avvisata dall'organizzazione verrà punita con la sottrazione di grammi 50 sul peso finale. Tempo massimo 7 minuti.

### **25. SPAGHETTATA MISTA**

I concorrenti, 1 (un) maschio e 1 (una) femmina per squadra (o, ove possibile, un numero più numeroso di componenti per squadra) dovranno mangiare la pasta contenuta nel proprio piatto tenendo le mani rigorosamente dietro la schiena. Si considera vuoto il piatto che non avrà nemmeno un filo di pasta al suo interno e che non presenti resti nemmeno all'esterno. Se dovesse cadere della pasta fuori dal piatto l'organizzazione, insindacabilmente, metterà a propria discrezione un quantitativo di spaghetti. Le porzioni saranno determinate con un'apposita bilancia, il cui peso può essere controllato dai rispettivi capitani. Il piatto, una volta svuotato, non può essere spostato dal tavolo. Vincerà la squadra che, senza nessuna penalizzazione e sommando i tempi di entrambi i concorrenti, svuoterà per prima i propri piatti. Eventuali infrazioni saranno punite con 10 sec. di penalità. Tempo massimo 5 minuti.

### **26. TALE E QUALE SHOW**

Ogni squadra sarà composta da 1 (un) elemento. Il concorrente dovrà esibirsi imitando un artista famoso in tutto e per tutto (vestiario, voce, movimenti, etc.). È permesso l'utilizzo di figuranti o coro. L'esibizione verrà giudicata da una giuria. Chi canta al tale e quale show non potrà esibirsi al karaokarmine. Vincerà la squadra che totalizzerà il maggior punteggio nella prova effettuata. Il giudizio espresso dalla giuria sulla qualità dell'opera messa in scena è insindacabile

### **27. TANZÈ**

Ogni squadra sarà composta da 2 coppie e da 10 elementi: 5 (cinque) maschi e 5 (cinque) femmine. Ad una coppia verrà dato modo di cimentarsi in tre prove di ballo: mazurka, polka e tango, mentre l'altra rumba, cha cha e samba. I restanti 10 elementi si cimenteranno in una coreografia. Qualche settimana prima verrà scelto il brano e divulgato alle squadre. Le stesse potranno o proporre la coreografia originale o provare a crearne una nuova. Saranno oggetto di giudizio anche l'eventuale creatività e i costumi utilizzati. Vincerà la squadra che totalizzerà il maggior punteggio nelle prove effettuate. Il giudizio espresso dalla giuria sulla qualità dell'opera messa in scena è insindacabile.

### **28. TORRENTE SALATO**

Le squadre saranno composte da 10 (dieci) elementi: 5 maschi (cinque) e 5 (cinque) femmine. Verrà fornito un telo di plastica che dovrà essere posizionato sulla testa. Il primo concorrente, con l'ausilio di un secchiello, preleverà dell'acqua in mare e la getterà sul telo di plastica. Vince la squadra che nel tempo di 3 minuti porta il maggior quantitativo di acqua.

### **29. U MUTU**

Ogni squadra dovrà essere composta da 10 (dieci) elementi: 5 maschi (cinque) e 5 (cinque) femmine. I partecipanti, posizionati in fila, dovranno trasportare dell'acqua dal punto A al punto B utilizzando un "mutu". Vince la squadra che nel minor tempo riesce a portare più acqua in un apposito recipiente. Ulteriori chiarimenti saranno forniti prima dell'inizio della gara. Il tempo massimo è di 5 minuti.

### **30. U PANITTERI**

Le squadre saranno composte da 10 (dieci) elementi, 5 maschi (cinque) e 5 (cinque) femmine. Il percorso verrà spiegato 15 minuti prima del suo inizio. Vince la squadra che nel tempo di 3 minuti porta il maggior quantitativo di farina.

### **31. UNCIA E SCIUSCIA**

Ogni squadra dovrà essere composta da 16 (sedici) elementi: 8 (otto) maschi e 8 (otto) femmine. I partecipanti, posizionati in fila, dovranno trasportare un bicchiere dal punto A al punto B utilizzando un palloncino gonfiato ad aria. Vince la squadra che nel minor tempo riesce a portare il bicchiere oltre la linea d'arrivo. Il tempo massimo è di 5 minuti.

### **32. UOVO DI COLOMBO**

Ogni squadra sarà composta da 4 (quattro) elementi: 2 (due) maschi e 2 (due) femmine. L'obiettivo del gioco consiste nel lanciare un uovo da diverse distanze senza romperlo. Sul campo di gara, ogni due metri, saranno tracciate delle linee. I concorrenti inizieranno da una distanza di due metri a lanciarsi un uovo. Se l'uovo sarà integro si passerà al secondo step e così via. Vince la squadra che copre più distanza mantenendo l'uovo integro. Tempo massimo per la prova 7 minuti.  
7 minuti.