

PALIO DEGLI ORATORI

dalle 15.00 - oratorio di Marcallo



CALCETTO UMANO

(per preadolescenti, adolescenti, giovanissimi e giovani)

Squadre - una per oratorio

Giocatori - 10 per squadra

TIRO ALLA FUNE

(per preadolescenti, adolescenti, giovanissimi, giovani e adulti)

Squadre - una per oratorio

Giocatori - 4 per squadra

necessari almeno una ragazza e un adulto per squadra

GO-KART

(per preadolescenti, adolescenti, giovanissimi, giovani e adulti)

Squadre - una per oratorio

Giocatori - 10 per squadra

2 piloti per ogni fascia d'età sopra indicata

IL PONTE TIBETANO

(per preadolescenti, adolescenti, giovanissimi, giovani e adulti)

Squadre - una per oratorio

Giocatori - 5 per squadra

4 sostegni e 1 corridore

PALLAVOLO

(per preadolescenti, adolescenti, giovanissimi e giovani)

Squadre - una per oratorio

Giocatori - 6 per squadra + riserve

massimo 1 preadolescente e 1 giovane in campo

Guarda il regolamento per maggiori informazioni!

PALIO DEGLI ORATORI

dalle 15.00 - oratorio di Marcallo



GO-KART

(per preadolescenti, adolescenti, giovanissimi, giovani e adulti)

Squadre - una per oratorio

Giocatori - 10 per squadra

- 2 piloti per ogni fascia d'età sopra indicata.
- L'ordine dei piloti non è fisso, ogni paese sceglie chi va prima e chi dopo.
- 10 giri di gara, 10 piloti per squadra, cambio pilota ad ogni giro.

TIRO ALLA FUNE

(per preadolescenti, adolescenti, giovanissimi, giovani e adulti)

Squadre - una per oratorio

Giocatori - 4 per squadra

- Necessari almeno una **ragazza** e un **adulto** per squadra.
- **Preparazione** - legare un nastro al centro della fune. Mettere tre coni/cinesini per terra, uno in corrispondenza del nastro, il secondo a sinistra e il terzo a destra rispetto al primo.
- **Come si gioca** - la squadra deve portare il fiocco in corrispondenza del proprio cono per vincere.
- Se ogni squadra vince un match, verrà nominata vincitrice del gioco quella che avrà impiegato meno tempo ad aggiudicarsi una vittoria.

PALLAVOLO

(per preadolescenti, adolescenti, giovanissimi e giovani)

Squadre - una per oratorio

Giocatori - 6 per squadra + riserve

- Massimo 1 preadolescente e 1 giovane in campo.
- **Set da 25** - Vince chi vince due partite, in caso di pareggio si contano i punti totali fatti.



CALCETTO UMANO

(per preadolescenti, adolescenti, giovanissimi e giovani)

Squadre - una per oratorio

Giocatori - 10 per squadra

- Vince la partita l'oratorio che raggiunge per primo **10 goal**.
- Si aggiudica la prova l'oratorio che vincerà più partite. A parità di vittorie, vale la differenza reti.
- **Disposizione in campo** - La prova verrà svolta nel campo da calcio in sintetico. I componenti delle due squadre sfidanti devono disporsi in corrispondenza dei nastri del colore a loro assegnato, che delimiteranno il loro campo di azione. La disposizione dei componenti è la medesima di un calcetto classico: 1 portiere, 2 difensori, 5 centrocampisti, 3 attaccanti. I giocatori devono tenersi per mano e mantenere le braccia tese per l'intera durata di un'azione di gioco.
- **Come si gioca** - L'obiettivo del gioco è fare goal all'interno della porta avversaria. All'inizio di ogni azione di gioco il pallone viene messo in gioco dall'arbitro. I giocatori possono colpire il pallone solo con gli arti inferiori del corpo, portiere incluso. Il pallone deve mantenere un'altezza da terra inferiore a quella del bacino. Il pallone può viaggiare solo "verticalmente", quindi tra giocatori di ruoli differenti, costruendo l'azione in direzione della porta avversaria. I giocatori dello stesso ruolo possono muoversi solo orizzontalmente, sempre tenendosi le mani e mantenendo le braccia tese.
- **Falli** - Commette infrazione un giocatore che: colpisce il pallone non con gli arti inferiori; gioca il pallone "orizzontalmente", quindi verso un giocatore dello stesso ruolo; durante un'azione di gioco, non tiene per mano uno o più compagni di ruolo, e/o non mantiene la distanza prevista mediante braccia tese. Commettendo infrazione si incorre in penalità.

IL PONTE TIBETANO

(per preadolescenti, adolescenti, giovanissimi, giovani e adulti)

Squadre - una per oratorio

Giocatori - 5 per squadra

- 4 sostegni e 1 corridore.
- Percorso tra le due porte a 5 sul campo.
- **Come si gioca** - a tempo, un oratorio alla volta. Il corridore passa da un'asse all'altra, sorrette dai compagni di squadra a coppie perpendicolarmente al percorso. Una volta che il corridore supera la propria asse, la coppia deve correre in testa alla fila, allineandosi ai compagni pronta per il suo prossimo passaggio. L'oratorio che registra il tempo inferiore vince la prova.
- **In caso di caduta** - il corridore non può risalire sulle travi. La prova si interrompe, viene segnato il tempo e il luogo della caduta.

