

Palio dei piccoli della contea di Aquino



“piccoli contradaiooli ... crescono”

Regolamento Giochi

Edizione 2026

DISPOSIZIONI GENERALI

La squadra:

- È formata da bambini con **età massima di 13 anni compiuti**, provenienti da tutte le Contrade comunali e non.
- È “capeggiata” da un capo Contrada e dotata di una bandiera con gli stessi colori assegnati alla Contrada.

LA CORSA CU'LLA PIGNATA D' FASUR



Attrezzatura impiegata:

- 1 pignata (altezza circa 25 cm) contenente 1 Kg di fagioli
- 1 spara

Numero di concorrenti per contrada:

1 Bambina

Partecipano 2 Contrade per ogni manche, per un totale di 4 manches.

Abbigliamento:

Gonna lunga modello Ciociara, maglietta con i colori della Contrada

Limite di età:

Nessuno

Finalità del gioco:

Il gioco consiste nel percorrere un tratto della piazza lungo 40 metri, all'interno di una corsia delimitata, portando sulla testa una pignata contenente 1 Kg di fagioli, senza farla cadere.

Ordine di partenza:

L'ordine di partenza è definito mediante sorteggio, che sarà effettuato antecedentemente all'inizio della manifestazione alla presenza dei capicontrada o di un loro delegato.

Svolgimento del gioco:

Le contrade gareggiano con le proprie pignate con le dimensioni comunicate dal Comitato Palio.

Ogni contrada ha a disposizione una corsia lunga 40 metri, che viene assegnata tramite sorteggio, di circa 7,5 metri di larghezza da percorrere in un unico senso

Sulla corsia di partenza, le concorrenti posizionano la pignata sulla testa poggiandola sulla spara; la spara è realizzata in stoffa e non deve essere impregnata con sostanze o elementi irrigidenti, deve essere avvolta in modo da formare un cilindro chiuso senza che avvolga la pignata. Il giudice di partenza dà il "pronti" e quando tutte le concorrenti staccano le mani dalla pignata, dà il "via". Le concorrenti devono restare all'interno della propria corsia. La pignata non può essere toccata durante la corsa. Se la pignata sta per cadere, la concorrente può toccarla e sistemarla ma si deve fermare e

quindi ripartire. Un sorteggio preliminare determina le contrade che gareggiano nelle quattro manches. La classifica è redatta in base ai tempi assoluti realizzati dalle Contrade nelle quattro manches.

Se una concorrente o entrambe le concorrenti partono prima del “via” i giudici interromperanno immediatamente la prova dichiarando la “falsa partenza” ammonendo la o le concorrenti che sono incorse nell’infrazione.

Sarà concessa una sola “falsa partenza” a ciascuna contrada.

La pignata non può mai essere toccata durante la corsa.

Il traguardo si intende superato quando la concorrente lo oltrepassa con la pignata in testa, senza ausilio delle mani.

Il rilevamento del tempo verrà avviato e stoppato dai giudici della corsia di appartenenza, il tempo sarà misurato con il cronometro dei giudici che seguiranno la gara (2 per ogni corsia).

Nel caso in cui una concorrente volesse partecipare toccando con le mani la pignata per tutto il percorso, a fine gara verrà assegnato alla contrada di appartenenza il punteggio più basso (1 punto), indipendentemente dal tempo registrato per terminare il percorso.

Tale modalità di partecipazione dovrà essere necessariamente dichiarata dal capo contrada prima dell’inizio della gara.

Penalità:

- a) 5 secondi per ogni tratto percorso con le mani sulla pignata, incluso l’arrivo;
- b) 5 secondi se la concorrente tocca la pignata durante la corsa, incluso l’arrivo;
- c) 20 secondi se la pignata viene fatta cadere;
- d) 30 secondi se la concorrente incorre nella seconda “falsa partenza”;
- e) Squalifica per ogni concorrente che oltrepassa la linea di delimitazione della propria corsia ostacolando il concorrente dell’altra corsia.

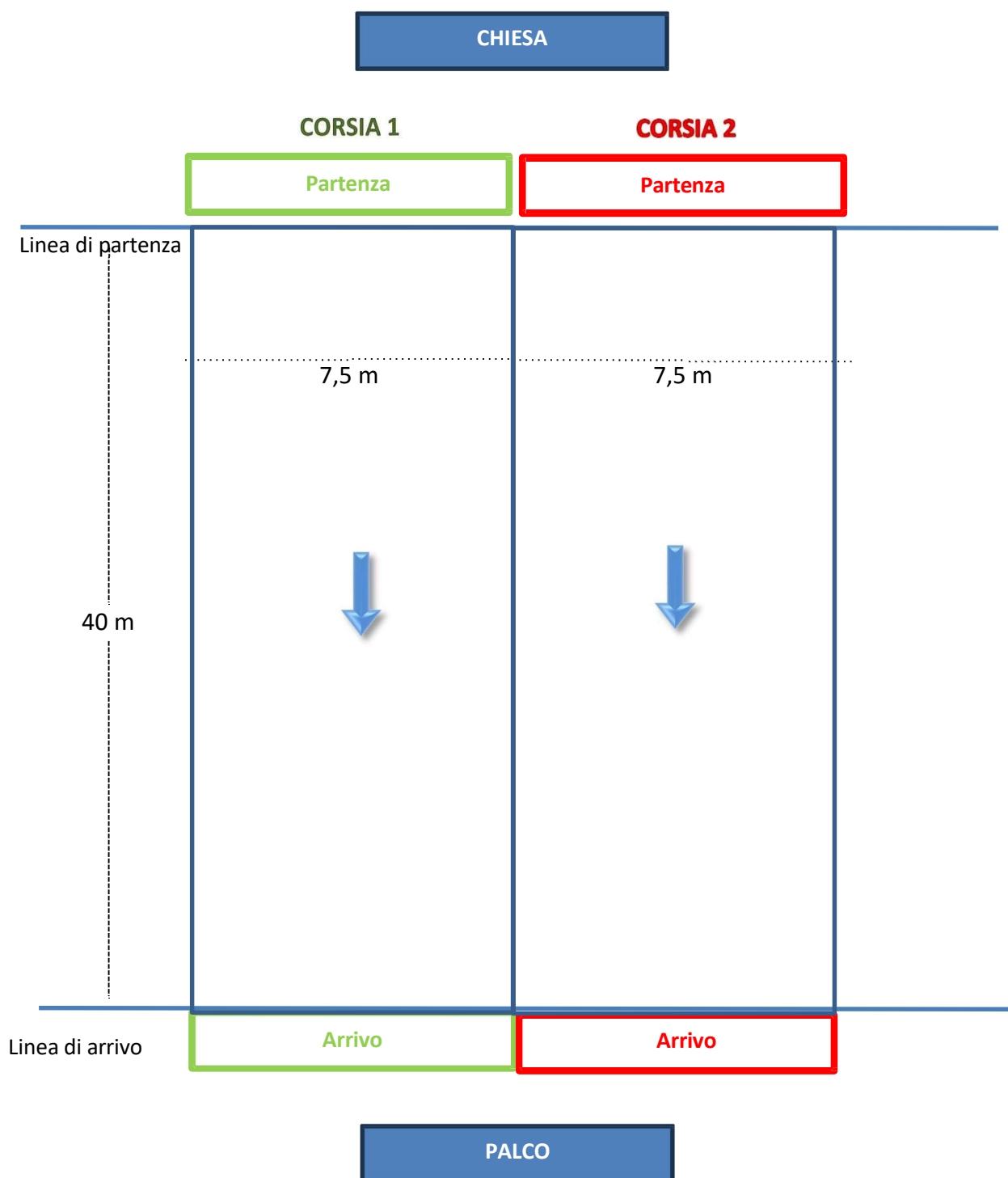
Classifica:

La classifica è unica ed è determinata in base alla combinazione dei tempi e penalità.

Foto rappresentativa della pignata.



Campo di gioco:



LA CORSA CU GLI SACC



Attrezzatura impiegata:

- 4 Sacchi di juta (dimensioni: H 95cm; L 70cm - All'occorrenza i partecipanti possono scegliere anche i sacchi utilizzati nella gara degli adulti H 120cm; L 70cm);
- 1 Fazzoletto dimensioni 30x30cm (testimone).

Numero di concorrenti:

4 concorrenti di cui 2 maschi e 2 femmine.

Partecipano 2 Contrade per ogni manche, per un totale di 4 manches.

Limite di età:

2 concorrenti con età inferiore a 11 anni;

2 con età compresa tra 11 e 13 anni.

Abbigliamento:

Abbigliamento con i colori della Contrada.

Finalità del gioco:

Il gioco consiste nel percorrere un tratto della piazza lungo 40 metri all'interno di una corsia delimitata, saltando con i piedi all'interno di un sacco di juta, scambiandosi il fazzoletto.

Ordine di partenza:

L'ordine di partenza è definito mediante sorteggio, che sarà effettuato antecedentemente all'inizio della manifestazione alla presenza dei capicontrada o di un loro delegato.

Svolgimento del gioco:

Ogni contrada ha a disposizione una corsia lunga 40 metri, che viene assegnata tramite sorteggio, suddivisa in due sezioni di circa 3,7 metri di larghezza. Ciascun concorrente deve percorrere la corsia di 40 metri al termine della quale è posizionato il concorrente successivo in attesa del testimone.

La tecnica di esecuzione della gara è con SALTO A TECNICA LIBERA, a scelta tra:

- Galoppo;
- Piede alternato ovvero con sequenze di salti per ogni singolo piede;
- Piedi paralleli.

NON È CONSENTITO CORRERE O CAMMINARE ALL'INTERNO DEL SACCO.

Per SALTO si intende un insieme di movimenti mediante i quali il corpo del concorrente, spinto dall'azione estensiva dei muscoli, abbandona rapidamente il contatto col terreno per sollevarsi a una certa altezza e ricadere nello stesso punto o in un punto diverso, dopo aver percorso una traiettoria nell'aria. Durante il salto, pertanto, il concorrente non deve avere contatto con il suolo.

Ciascun concorrente, percorsi i 40 metri e superata la linea di demarcazione della corsia, passa il testimone al concorrente successivo, già pronto all'interno del proprio sacco di juta.

Il passaggio del testimone deve avvenire tassativamente oltre la linea di fine corsia.

Il testimone può essere portato indifferentemente con la mano destra o sinistra.

La mano che impugna il testimone può essere utilizzata anche per reggere il sacco durante la corsa.

Se il testimone cade durante la corsa o nello scambio può essere raccolto.

Le corsie di gara sono determinate mediante sorteggio.

Sarà concessa una sola "falsa partenza" a ciascuna contrada.

Il conteggio del tempo verrà avviato e stoppato dai giudici della corsia di appartenenza, il tempo sarà misurato con il cronometro dei giudici che seguiranno la gara (2 per ogni corsia).

Penalità:

- a) 5 secondi per passaggio testimone al di fuori dell'Area di scambio consentita;
- b) Squalifica per ogni concorrente che oltrepassa la linea di delimitazione della propria corsia ostacolando il concorrente dell'altra corsia;
- c) 30 secondi se la concorrente incorre nella seconda "falsa partenza".

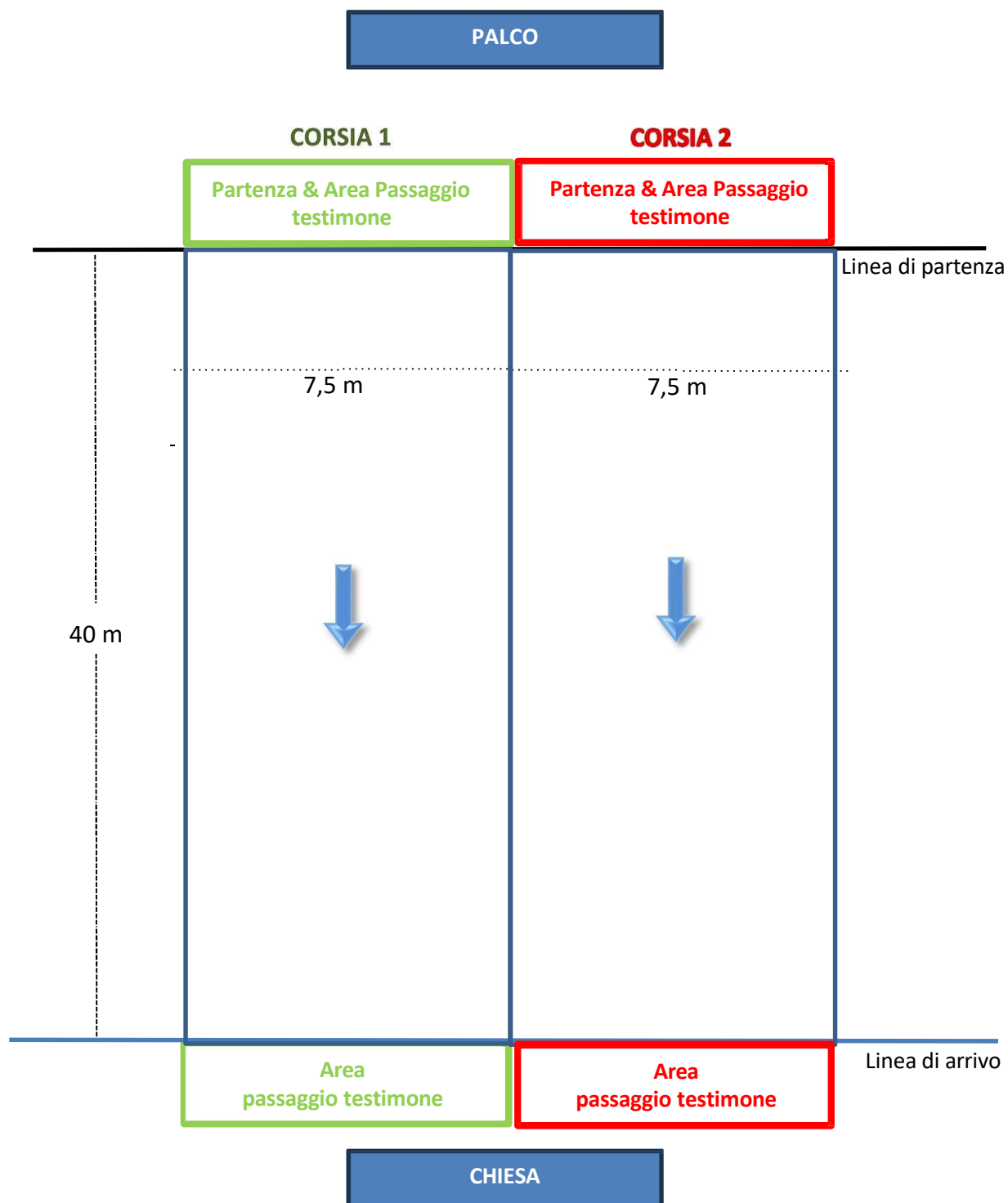
Classifica:

La classifica è unica ed è determinata in base alla combinazione dei tempi, penalità e squalifiche.

Prescrizioni per la sicurezza dei concorrenti:

Non è prevista una dotazione minima di protezioni per il corpo, che pertanto sono a discrezione dei concorrenti.

Campo di gioco:



GLIU SALT CU'LLA FUN



Attrezzatura impiegata:

- 1 Fune lunga 4 metri (diametro 12 millimetri)

Numero di concorrenti:

5 concorrenti così suddivisi:

- 2 volteggiatori della corda;
- 3 saltatori della corda.

Partecipa una Contrada per ogni manche.

Abbigliamento:

Abbigliamento con i colori della Contrada

Limite di età:

almeno 1 saltatore con età inferiore a 11 anni;

almeno 1 saltatore con età compresa tra 11 e 13 anni;

2 volteggiatori con età compresa tra 10 e 13 anni.

Finalità del gioco:

La gara è a tempo e consiste nel saltare una corda, senza alcuna interruzione, secondo due sequenze prestabilite in singolo.

Ordine di partenza:

L'ordine di partenza è definito mediante sorteggio, che sarà effettuato antecedentemente all'inizio della manifestazione alla presenza dei capicontrada o di un loro delegato.

Svolgimento del gioco:

L'impugnatura della corda, la cui lunghezza viene verificata prima dell'inizio della gara, è libera. In caso di errore si riparte dall'inizio della prova fino allo scadere del tempo.

La prova prevede un tempo massimo di 5 minuti.

Per lo svolgimento della prova è previsto quanto segue:

- tutti i concorrenti, compresi i due volteggiatori, saranno posizionati nel campo di gioco;
- quando il primo concorrente comunica di essere pronto, il giudice di gara darà il via con partenza del cronometro;
- durante lo svolgimento della prova tutti i concorrenti, compresi i due volteggiatori, dovranno rimanere nel campo di gioco;
- il cronometro viene fermato quando l'ultimo saltatore termina la seconda sequenza di salti;
- al termine della serie di salti, la corda dovrà rimanere comunque nelle mani dei due volteggiatori, in nessun caso potrà essere lanciata, onde evitare l'eventuale impatto con le persone presenti nel campo di gara o che assistono al gioco creando, con il pericolo di causare danni a terzi.

Nella prima fase i saltatori eseguiranno la prima sequenza in singolo, entrando uno alla volta per effettuare 3 salti ciascuno al termine dei quali escono:

- il 1° saltatore, dopo il via del giudice di gara, entra nel campo di gioco per eseguire 3 salti, al termine dei quali esce dallo stesso e si posiziona in coda agli altri saltatori;
- dopo che il 1° saltatore è uscito dal campo di gioco, nella stessa entra il 2° saltatore per eseguire 3 salti, al termine dei quali esce dallo stesso e si posiziona in coda agli altri saltatori;
- dopo che il 2° saltatore è uscito dal campo di gioco, nella stessa entra il 3° saltatore per eseguire 3 salti, al termine dei quali esce dallo stesso e si posiziona in coda agli altri saltatori;

Al termine della prima sequenza in singolo, i saltatori, che sono posizionati nell'area di attesa, eseguono la seconda sequenza in singolo nello stesso ordine sopra descritto.

TABELLA DELLE SEQUENZE

SEQUENZA	N. CONCORRENTI	N. SALTI	PROGRESSIVO SALTI
1^ SEQUENZA	1	3	3
	1	3	6
	1	3	9
2^ SEQUENZA	1	3	12
	1	3	15
	1	3	18

Penalità:

- 20 secondi per l'eventuale lancio della corda alla fine della serie dei salti, la corda va tenuta da entrambi i concorrenti.

Classifica:

La classifica è redatta in base ai tempi assoluti realizzati dalle Contrade per effettuare l'intera sequenza di salti senza errori.

Per le contrade che non terminano l'intera sequenza di salti nel tempo a loro disposizione, la classifica viene redatta in base alla migliore sequenza parziale di salti effettuati e al relativo tempo impiegato

Campo di gioco:



GLIU PRANZ CIOCIAR



Attrezzatura impiegata:

- 1 cesto di vimini;
- 5 sacchetti da mezzo kg ciascuno;
- 1 bottiglia da 1 litro;
- 1 tavolo dove verranno posizionati i vari prodotti (da apparecchiare);
- 1 pentola compresa di coperchio per cucinare “gli abbotta pezzent”;
- 1 pacco di sagnette;
- 5 tavoli per prodotti (stazioni).

Numero di concorrenti per contrada:

- 2 concorrenti (1 ragazzo e 1 ragazza) vestiti da contadini (camicia e fazzoletto)
- 5 “venditori” vestiti con l’abbigliamento della propria contrada.

Partecipa una Contrada per ogni manche.

Limite di età:

Nessuno.

Finalità del gioco:

Il gioco consiste nel compiere un percorso nel minor tempo possibile per recuperare i prodotti tipici posizionati in apposite stazioni, nonché nella realizzazione (figurativa) di un piatto tipico ciociaro: “gli abbotta pezzent”.

Ordine di partenza:

L’ordine di partenza è definito mediante sorteggio, che sarà effettuato antecedentemente all’inizio della manifestazione alla presenza dei capicontrada o di un loro delegato.

Svolgimento del gioco:

I prodotti tipici (DOP e PAT) saranno posizionati in cinque stazioni, una per ciascun Comune di

produzione:

- Aquino (“Favetta di Aquino PAT” e sagnette);
- Pontecorvo (“Peperone di Pontecorvo DOP”);
- Picinisco (“Pecorino di Picinisco DOP”);
- Atina (“Cabernet di Atina DOP” e “Cannellino di Atina DOP”);
- Roccasecca (“Broccoletto di Roccasecca PAT”).

Dopo il via del giudice, la concorrente (percorso indicato con le frecce arancioni nel grafico del campo di gara) prende la cesta, posizionata per terra vicino alla postazione di partenza, e correrà a prendere i prodotti per fare gli abbotta pezzenti presenti nelle postazioni di:

- 1) Aquino (le sagnette);
- 2) Atina (i fagioli).

Una volta presi entrambi i prodotti li metterà nella pentola presente nel campo di gara e passerà la cesta al concorrente (percorso indicato con le frecce celesti nel grafico del campo di gara) che partirà per prendere i restanti prodotti presenti nelle postazioni:

- 1) Aquino (le favette);
- 2) Pontecorvo (i peperoni);
- 3) Picinisco (il pecorino);
- 4) Atina (il Cabernet);
- 5) Roccasecca (il broccoletto).

Una volta presi tutti i prodotti, li metterà sulla tavola e correrà nell’area di arrivo.

Il cronometro viene fermato quando il concorrente oltrepassa la linea di partenza/arrivo.

In corrispondenza di ogni postazione, il giocatore posiziona la cesta sul tavolo **“lasciandola con le mani”** e riprendendola solo dopo che il “venditore” l’avrà riempita con i prodotti. È consentito al venditore di tenere in mano il prodotto in attesa dell’arrivo del giocatore.

I prodotti devono essere inseriti, non lanciati, nella cesta!

Classifica:

La classifica è unica ed è determinata in base alla combinazione dei tempi, penalità e squalifiche.

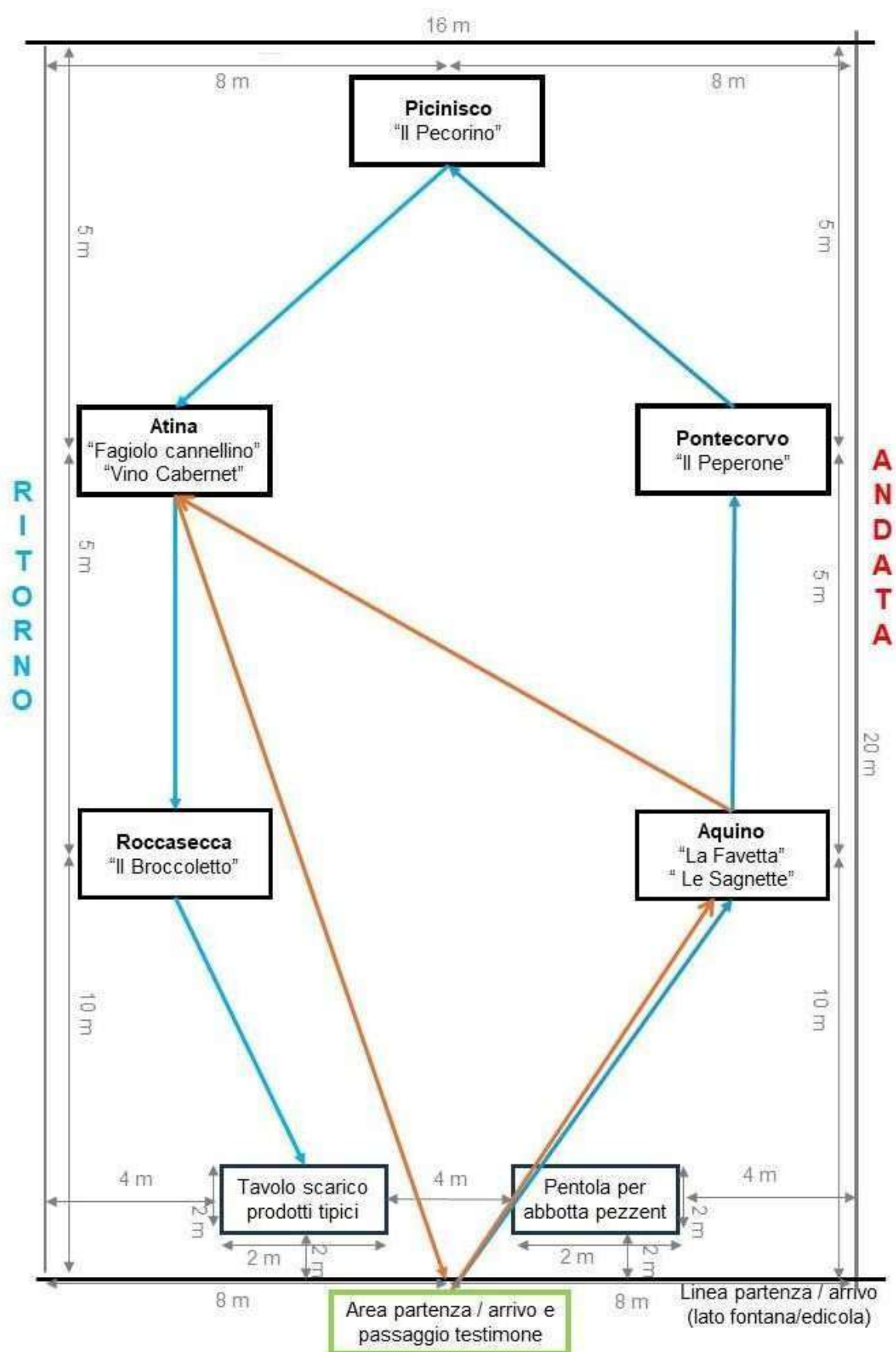
Penalità:

- a) 10 secondi per ogni prodotto mancante all’arrivo;
- b) 5 secondi per lancio volontario della cesta o dei prodotti all’interno di essa;
- c) 5 secondi se la cesta non viene appoggiata sul tavolo;
- d) 5 secondi se la cesta non viene appoggiata sul tavolo distaccando entrambe le mani;
- e) 30 secondi se manca uno dei due prodotti per la composizione del piatto “sagnette e fagioli”.

Prescrizioni per la sicurezza dei concorrenti:

È facoltativo l’uso di guanti.

Campo da gioco:



REGOLE GENERALI PER LA DEFINIZIONE DELLA CLASSIFICA:

Ricorsi:

Le immagini che saranno visionate per la l'irrogazione di penalità e per la valutazione dei ricorsi saranno esclusivamente quelle gestite dall'organizzazione che, di regola, saranno acquisite mediante una telecamera/dispositivo fissa ed una mobile.

Le immagini dei fotografi delle contrade e/o di altre persone presenti nelle serate non saranno visionate.

Penalizzazioni:

Presenza di persone non autorizzate nell'area delimitata dalle transenne:

1° richiamo: avviso bonario;

2° richiamo: penalizzazione di 2 punti;

3° richiamo: squalifica.

Gli avvisi saranno comunicati da un delegato dell'organizzazione a ciascun capocontrada interessato e saranno resi pubblici mediante comunicazione di un presentatore e proiezione sul maxischermo.

Presentazione delle liste:

La presentazione delle liste degli atleti da parte delle contrade deve avvenire **entro e non oltre il 31 luglio 2026**. In via eccezionale le liste presentate possono essere integrate con massimo 3 ulteriori nominativi da comunicare entro il giorno 3 agosto. Nel caso di tardiva consegna la contrada incorrerà in una penalità pari a 5 punti, da applicare alla classifica generale prima dell'inizio dei giochi.

È posto un vincolo di 3 anni di fedeltà alla contrada di appartenenza. Vale a dire che il concorrente che ha gareggiato con una specifica contrada potrà partecipare al Palio vestendo la casacca di un'altra contrada dopo lo svolgimento di 3 edizioni dello stesso.

Punteggio dei singoli giochi:

Ogni gioco determina un punteggio decrescente da 8 a 1 a partire dal primo classificato, come di seguito specificato:

Posizione	Punti
1° classificato	8
2° classificato	7
3° classificato	6
4° classificato	5
5° classificato	4
6° classificato	3
7° classificato	2
8° classificato	1

In caso di **ex aequo** nel corso di un gioco, alle contrade che avranno realizzato il medesimo tempo/punteggio, quindi in condizione di parimerito, saranno attribuiti i punti relativi alla posizione

della classifica. Alle successive posizioni di classifica verranno attribuiti i punti tenendo conto del numero totale di contrade che si sono meglio classificate (esempio in caso di 2 contrade classificatesi al 4° posto ex aequo, alla successiva contrada sarà attribuita la 6° posizione in classifica).

Il jolly permette di moltiplicare il punteggio ottenuto per un fattore pari a 1,5 (p.es. se nel gioco la contrada ottiene 6 punti, verrà assegnato un totale di $6 \times 1,5 = 9$ punti). Il jolly deve essere annunciato prima dell'inizio del gioco e può essere presentato contemporaneamente da più squadre.

Esempio di classifica e punteggio con ex aequo delle contrade A e B e jolly giocato dalla contrada D:

CONTRADA	CLASSIFICA DEL GIOCO	PUNTI	PUNTEGGIO
A	1	8	8
B	1	8	8
C	3	6	6
D (*)	4	5	7,5
E	5	4	4
F	6	3	3
G	7	2	2
H	8	1	1

La contrada "C" si è classificata terza perché ci sono due pari tempo come prime, quindi non può essere considerata seconda e ottiene il punteggio relativo (6) alla sua classifica (3).

Esempio di classifica e punteggio con ex aequo delle contrade D ed E e jolly giocato dalla contrada D:

CONTRADA	CLASSIFICA DEL GIOCO	PUNTI	PUNTEGGIO
A	1	8	8
B	2	7	8
C	3	6	6
D (*)	4	5	7,5
E	4	5	5
F	6	3	3
G	7	2	2
H	8	1	1

Le squadre "D" ed "E" sono entrambe quarte, quindi prendono entrambe il punteggio da quarte. La squadra "F" è classificata di conseguenza sesta (6).

Classifica finale:

La classifica finale viene determinata dalla somma dei punti realizzati nei singoli giochi. In caso di parità di punteggio nella classifica finale, verrà stabilito il vincitore tramite la classifica stilata in base ai migliori piazzamenti ottenuti durante i 4 giochi.

Vincerà la squadra che nell'ordine si è piazzata più volte prima, poi seconda (in caso di parità), poi terza (in caso di ulteriore parità) e così via.