

SABATO 19 e DOMENICA 20 SETTEMBRE 2026

Il Palio della Vallagarina è un evento ludico-sportivo organizzato nel centro storico di Rovereto. L'intero svolgimento del Palio dovrà essere ispirato alle **regole di sportività e solidarietà**, nel contesto di una sana competizione, con l'obiettivo di favorire l'aggregazione e la socializzazione dell'intera Comunità della Vallagarina.

COMITATO ORGANIZZATORE, COMITATO TECNICO E ARBITRI

Il Comitato Organizzatore del Palio è la Pro Loco di Rovereto APS.

Il Comitato tecnico è l'Agenzia Sport Vallagarina ASV.

I due Comitati definiscono le regole di ogni singolo gioco.

- Ogni Comune della Vallagarina forma una **squadra composta da 12 elementi**: 6 uomini e 6 donne di diverse età per anni compiuti alla data della manifestazione (18-35, 36-55, 55 e oltre):

Fascia 18 - 35: 3 maschi e 3 donne

Fascia 36 - 45: 2 maschi e 2 donne

Fascia 55 e oltre: 1 maschio e 1 donna

- I Comuni attualmente iscritti al Palio sono i seguenti:

1. Ala, 2. Besenello, 3. Isera, 4. Nogaredo, 5. Nomi, 6. Pomarolo, 7. Rovereto, 8. Trambileno, 9. Vallarsa, 10. Villa Lagarina, 11. Volano. 12. Ronzo-Chienis (in attesa di conferma).

- Ogni squadra può essere composta unicamente con i residenti nei Comuni di riferimento.

- Ogni squadra deve nominare un/a **Caposquadra**, che è l'unico/a referente nei confronti del Comitato Organizzatore del Palio e ha la funzione di rappresentanza e di coordinamento. Il Caposquadra può essere un/una componente dei 12 giocatori della squadra, oppure un componente esterno, aggiuntivo, che non partecipa a nessun gioco.

- I Caposquadra costituiscono il **Comitato dei Partecipanti del Palio**, che sarà convocato per apprendere le regole dello svolgimento dell'evento, dare suggerimenti e collaborare alla buona riuscita dello stesso (i primi giorni di settembre).

- I Caposquadra di ogni squadra presentano agli arbitri i partecipanti ai singoli giochi e sono gli unici titolati a parlare con loro.

- Ogni squadra potrà giocare il **Jolly** permettendo al proprio Comune di raddoppiare i punti ottenuti in una specifica gara. La dichiarazione del Jolly deve essere presentata ai giudici **prima** dell'inizio della competizione per essere valida.

- L'organizzazione richiede l'**idoneità fisica** di ogni partecipante iscritto al Palio secondo le normative di legge (D.M. 28.02.1993 per le attività non agonistiche).

- Le squadre devono presentarsi in tenuta idonea per il gioco, con la maglia della propria squadra fornita dall'organizzazione, almeno **15 minuti prima dell'orario stabilito per il raduno** presso il luogo comunicato. Il tempo di attesa di una squadra ritardataria è fissato in un massimo di 15 minuti, pena la classificazione con il punteggio più basso nel singolo gioco.

- Il Comitato Organizzatore del Palio è autorizzato a dettare le disposizioni che ritiene opportune per il miglior svolgimento delle gare.

- Il Palio della Vallagarina si basa su principi di correttezza, lealtà, amicizia e rispetto.

- Il Comitato Organizzatore e il Comitato Tecnico costituiranno una Giuria adatta ad ogni tipologia di gioco.

- Non sono ammessi reclami verbali rispetto a decisioni di natura tecnica o disciplinare demandati alla valutazione degli arbitri e della Giuria. Eventuali reclami verso risultati di gara o fatti accaduti nel corso della stessa possono essere presentati alla Giuria del Palio **entro 1 ora** dal termine di ogni singolo gioco, per iscritto, firmati dal Caposquadra. La Giuria esaminerà il reclamo e delibererà in merito comunicandolo alle squadre interessate. **La sua decisione è inappellabile.**

- Vince il Palio il Comune che, alla fine della manifestazione, avrà accumulato il punteggio più alto.

REGOLE FONDAMENTALI

- Le seguenti regole sono da considerarsi fondamentali per la buona riuscita del Palio:

- Le gare del Palio della Vallagarina sono costituite da **9 giochi**; ogni giocatore deve partecipare almeno a due di questi.

- In segno di correttezza verso tutti i partecipanti si richiede il massimo rispetto degli orari.

- I Caposquadra dovranno presentare agli arbitri la lista dei giocatori schierati per la sfida in oggetto (sarà comunicata ufficialmente la data).

- I Caposquadra saranno garanti del rispetto di età e residenza dei giocatori della propria squadra.

I Comuni devono comunicare all'organizzazione i nomi dei Caposquadra entro il giorno mercoledì 2 settembre (se possibile anche prima).

VITTORIA

La squadra che totalizzerà il maggior numero di punti si aggiudicherà la manifestazione, acquisendo il diritto di **conservare il trofeo del Palio** fino all'edizione successiva.

SFILATA

Ore 15:30 Raduno

Ore 16:00 Partenza dal Mart - arrivo in via Dante, attraversando la città lungo la Via Imperiale (Corso Bettini, via Rialto, via della Terra, Piazza del Podestà, via S. Maria, via Dante)

GIOCHI PREVISTI E RELATIVE REGOLE

Di seguito sono elencati i giochi con le regole fondamentali per ogni disciplina.

Sabato 19 settembre 2026

1- IL PERCORSO AD OSTACOLI

(dalle ore 17:00)

La gara si disputerà in **via Dante**: la strada è lunga e diritta e si presta bene per un percorso a batterie.

Il percorso si disputerà a staffetta con la partecipazione di **3 maschi e 3 femmine** per ogni squadra.

La gara prevede 3 step:

- Corsa con gli **ostacoli**

- Corsa con **coni, mestoli e pallina**

- Corsa con i **sacchi**

Vincerà la squadra che avrà impiegato il minor tempo possibile, con il minor numero di penalità.

Si sommeranno i tempi della squadra maschile e femminile.

2 - TIRO A SEGNO

(dalle ore 18:30)

Tutta la squadra partecipa a questo gioco che si svolgerà presso il **Parco Nikolajewka**.

Ogni componente ha un tiro a disposizione e dovrà cercare il centro del tiro a segno. Il pallone può essere colpito solo con i piedi e ogni giocatore potrà posizionare il pallone in autonomia senza superare la linea prestabilita dalla giuria. Ogni cerchio del tiro a segno sarà associato a diversi punti in base alla distanza dal centro.

3 - TIRO ALLA FUNE

(dalle ore 19:30)

La gara si svolgerà al **Parco Nikolajewka**.

Ogni squadra dovrà essere tassativamente composta da **4 uomini e 4 donne** contemporaneamente in tiro, la cui somma del peso corporeo non dovrà superare 600 kg.

Riserva: È ammessa una sola **riserva** per squadra. Se sostituisce un uomo deve entrare un uomo, se sostituisce una donna deve entrare una donna.

Peso: Sulla scheda personale ogni concorrente che parteciperà al tiro alla fune dovrà riportare il proprio peso corporeo. Al fine di attuare una verifica per stabilire la veridicità del dato riportato, la giuria potrà pesare alcuni concorrenti "a campione" direttamente sul campo da gioco.

La fune: dovrà avere una circonferenza compresa tra i 10 cm e i 12,5 cm ed essere priva di nodi o appigli. Sarà segnata da un nastro centrale (che corrisponde all'inizio del gioco al centro del campo).

Vittoria: Si ottiene quando la squadra riesce a tirare gli avversari abbastanza da far superare al primo avversario il centro del campo.

Presa corretta: La corda deve passare sempre tra il busto e il braccio (o sotto l'ascella). È vietato bloccarla attorno al corpo o alle mani.

Posizione del corpo: Tutti i componenti devono stare in piedi. È severamente vietato sedersi, inginocchiarsi o toccare terra con qualsiasi parte del corpo che non siano i piedi. In caso di scivolata, l'atleta deve riprendere immediatamente la posizione eretta.

Comportamento: Le mani devono mantenere la presa e non possono essere fatte scorrere lungo la fune (movimento "mano dopo mano") durante il tiro.

Se le squadre non raggiungeranno la vittoria dopo 5 minuti di gioco sarà assegnata la parità.

Spettacolo serale fino alle ore 24:00

Domenica 20 settembre 2026

4 - CORSA CON LE CARRIOLE

(dalle ore 10:30)

Il percorso si svolgerà lungo **via Lungo Leno Destro e Sinistro**.

Per questo gioco sono richiesti i seguenti componenti per ogni singola squadra:

- 3 maschi
- 3 femmine

Il gioco consiste nel portare all'arrivo **una carriola** nella quale sarà collocato un sacco di sabbia di peso diverso in base al sesso del componente della squadra (10 kg donna, 20 kg uomo).

Il cambio: ogni squadra dovrà svolgere 3 cambi obbligatori. Ogni cambio avverrà oltrepassando una linea di demarcazione stabilita, toccando la mano del compagno successivo.

Vincitore: chi taglierà per primo il traguardo accumulando il minor numero di penalità.

5 – I VIGILI SPIETATI

(dalle ore 11:30)

Il gioco si svolgerà nel **Parco Nikolajewka**.

Ogni Comune dovrà dotarsi di una bicicletta 18 pollici (la misura si riferisce al diametro delle ruote – ideale per bambini dai 5 ai 7 anni).

Per ogni squadra è prevista la partecipazione di **1** concorrente “**corridore**” (maschio o femmina).

Le altre squadre, ad estrazione, parteciperanno come “disturbatori” della frenesia urbana.

Raggiungere la destinazione finale rispettando alla lettera il codice della strada, ottimizzando i tempi e sopravvivendo ai continui imprevisti urbani senza accumulare troppe penalità (o multe).

Navigazione Urbana: I concorrenti si sposteranno lungo le carreggiate disegnate, dovendo reagire in tempo reale ai cambi di colore dei semafori e alle indicazioni dei cartelli stradali.

Gli Ostacoli e il Disturbo: Il percorso sarà reso difficile da elementi di disturbo costanti.

I Passanti: Pedoni imprevedibili (i concorrenti squadra estratta) che attraverseranno sulle strisce (o fuori), obbligheranno il “corridore” a frenate brusche.

Ostacoli a Sorpresa: Lavori in corso improvvisi, deviazioni, o incidenti simulati che stravolgono la pianificazione del percorso.

I Vigili Spietati: Arbitri severi pronti a cogliere in fallo i concorrenti alla minima infrazione per assegnare penalità, multe o blocchi temporanei.

Vincitore: chi taglierà per primo il traguardo accumulando il minor numero di sanzioni e penalità da parte dei vigili, dimostrando di essere il miglior guidatore della città.

PAUSA PRANZO

6 - SFIDA NELLA SCHIUMA

(dalle ore 14:30)

Il gioco si svolgerà al **Parco Nikolajewka**.

Per questo gioco sono richiesti i seguenti componenti per ogni singola squadra:

- 1 maschio (gallo);
- 1 femmina (gallinella).

Gallo e gallinella si sfidano in una divertente staffetta. I due concorrenti devono trovare le uova nascoste in una *vasca di schiuma*, trasportarle una alla volta all'interno di un cesto e superare un **percorso a ostacoli** andata e ritorno. Vince chi completa la raccolta per primo, accumulando meno penalità.

7 - CORSA DEI DINOSAURI (dalle ore 16:00)

Il gioco si svolge **in via Dante** (partenza dopo il semaforo, arrivo dopo il ponte degli Alpini).

Per questo gioco sono richiesti i seguenti componenti per ogni singola squadra:

- 1 componente (maschio o femmina)

Tutti i componenti delle varie squadre corrono insieme. Vincerà la squadra che, seguendo il percorso, impiegherà il minor tempo arrivando per prima.

8 – STAFFETTA

(dalle ore 17:00)

Il gioco si svolgerà lungo un percorso tra via Lungo Leno Destro e via Lungo Leno Sinistro.

Per questo gioco sono richiesti i seguenti componenti per ogni singola squadra:

- 4 maschi;
- 4 femmine.

Ogni componente corre una parte del percorso e consegna il testimone al compagno successivo. Il passaggio deve avvenire all'interno di uno spazio preciso chiamato zona di cambio. Se il cambio avviene fuori da quest'area o se il testimone cade e non viene raccolto, la squadra riceve una penalità.

Vince la squadra che impiega meno tempo ed ha accumulato meno penalità.

9 - LA DISPUTA DEI PODESTA'

(dalle ore 18:30)

Il sindaco parteciperà nell'ordine inverso rispetto alla classifica provvisoria. Se un sindaco sarà impossibilitato a dare la disponibilità, potrà essere sostituito da un assessore, subendo però 1 punto di penalità.

Ad ogni fase verrà attribuito un tempo entro cui portarla a termine e verranno attribuite delle penalità.

1. in un cestone saranno posizionate delle lunghe fasce con il simbolo del comune stampato su un piccolo cartone. I sindaci le dovranno individuare ed indossare;
2. i sindaci dovranno sedersi su una piccola sedia, davanti ad un piccolo tavolino e timbrare dei fogli appartenenti ad una risma in un tempo prestabilito, apponendo anche la data e la firma, scegliendo tra molte penne di cui solo alcune saranno funzionanti;
3. i sindaci dovranno rispondere ad una domanda a sorpresa inerente il proprio territorio (avranno un tempo a disposizione);
4. taglio di un nastro alto con forbice di plastica che non taglia.

Alla fine della gara il Sindaco dovrà pronunciare un discorso di 2 minuti relativo ad un argomento casuale (la domanda si pesca). Servirà a confermare il punteggio ottenuto nelle quattro fasi precedenti. Se il Sindaco si dovesse rifiutare, subirà una penalità (verrà decurtato il punteggio).

MODALITÀ PER LA COMPILAZIONE DELLA CLASSIFICA GENERALE PER COMUNI E CIRCOSCRIZIONI

- Per ognuno dei **9** giochi verrà stilata una classifica nella quale la squadra vincitrice riceverà il punteggio corrispondente al numero di squadre partecipanti al gioco; dal secondo classificato in poi ciascuna squadra riceverà progressivamente un punto in meno sino all'ultima classificata che riceverà 1 solo punto. La somma dei punti ricevuti in ciascuna gara costituiranno il punteggio totale in base al quale si assegnerà il Palio della Vallagarina.

- **In caso di parità durante i singoli giochi:** alle due squadre che ad esempio giungono entrambe al terzo posto verrà attribuito il punteggio relativo al terzo posto. Alla squadra che si classifica subito dopo verrà attribuito il punteggio del 5° posto.

- **In caso di parità alla fine del Palio (solo per il primo posto) si disputerà una sfida di tiro alla fune che deciderà il primo classificato e vincitore del Palio.**

LE DECISIONI SU TUTTO QUANTO NON ESPRESSAMENTE CONTEMPLATO NEL PRESENTE REGOLAMENTO SONO AD INSINDACABILE GIUDIZIO DEL COMITATO ORGANIZZATORE E DEL COMITATO TECNICO.

Il presente regolamento potrà essere in ogni momento variato dal Comitato Organizzatore dandone avviso ai **Caposquadra**.

A seguito della lettura e comprensione del presente Regolamento ogni Caposquadra è tenuto a sottoscrivere le seguente Accettazione di responsabilità della squadra per la partecipazione al Palio della Vallagarina.

LA DISFIDA DEI DESTRI E DEI SINISTRI

Alla fine del Gran Palio della Vallagarina, tutte le squadre ed i concorrenti parteciperanno alla **DISFIDA DEI DESTRI E DEI SINISTRI**.

Lo Schieramento delle Squadre verrà deciso **per il primo anno** da quale squadra si aggiudicherà il Palio e a quale sponda apparterrà.

IL TESORO DI CASTEL CORNO

La leggenda di **Castel Corno** narra di un misterioso **gatto nero** che protegge un tesoro nascosto nei sotterranei del maniero. Il felino custodisce l'accesso a un tunnel segreto che si dice colleghi direttamente il castello al palazzo del giudice nel vicino paese di Isera.

Si racconta che il gatto sorvegli da secoli un **ricco forziere**, celato in profondità nelle viscere della rupe rocciosa su cui sorge il castello.

La Via di Fuga: Il cunicolo sotterraneo non servirebbe solo a proteggere le ricchezze, ma era ritenuto una via di fuga o di collegamento per i castellani.

Composizione delle squadre: i **NERI** (il Gatto con i Guardiani) ed i **ROSSI** (i ladri)

i Rossi dovranno "rubare" un forziere (baule) molto pesante ed i Neri (che rappresentano il gatto) dovranno difenderlo.

Tempo a disposizione: 10 minuti

Condizione di Vittoria: Per vincere la Disfida, due giocatori della *squadra* di Rossi devono afferrare il forziere, sollevarlo e **portarlo completamente fuori dal perimetro dell'arena** prima dello scadere del 10 ° minuto. Se non riescono nell'impresa, sarà la squadra dei Neri a vincere!

Il regolamento dei giochi definitivo verrà consegnato ai Caposquadra che saranno convocati i primi giorni del mese di settembre p.v.

Accettazione di responsabilità della squadra per la partecipazione al Palio della Vallagarina

Prendo atto che:

- È organizzato il PALIO DELLA VALLAGARINA per il giorno 19 e 20 settembre 2026 secondo il REGOLAMENTO GENERALE sopra definito e accettato.
- Il comitato organizzatore declina ogni responsabilità per eventuali danni a persone o cose, prima, durante e dopo la manifestazione. L'iscrizione di ogni squadra prevede un'assicurazione per ogni componente della stessa e a cura del Comitato organizzatore. Il Caposquadra, una volta letto, accettato e firmato il regolamento, è responsabile di ogni forma, iniziativa o atto svolto in maniera autonoma all'interno del proprio gruppo, senza che questi abbia ottenuto il consenso e l'approvazione del Comitato organizzatore e/o del Comitato Tecnico. Pertanto qualsiasi variazione inerente alla manifestazione dovrà essere preventivamente comunicata.
- Il Comitato organizzatore declina ogni responsabilità per eventuali danni a persone o cose, prima, durante e dopo la sfilata provocati da tutte quelle persone non iscritte regolarmente, che si uniranno al corteo in forma libera e autonoma.
- Il Palio della Vallagarina è composto da varie competizioni più la sfilata inaugurale.
- Vincerà il Palio chi avrà ottenuto il massimo punteggio in base alla sommatoria dei punti ottenuti nelle varie competizioni.
- Qualsiasi situazione non contemplata dal seguente regolamento verrà regolamentata al bisogno dal Comitato organizzatore del Palio e/o dal Comitato Tecnico.

Data.....

Denominazione della squadra.....

Firma per accettazione del Caposquadra

