



PALIO DELA BRENTA

REGOLAMENTO DELLE GARE

Edizione 2026

Il presente regolamento disciplina esclusivamente lo svolgimento e la valutazione delle gare del Palio della Brenta 2026. Esso sostituisce i precedenti regolamenti delle gare dalla data della sua approvazione. Le disposizioni organizzative, di sicurezza, assicurative, sanitarie, autorizzative e di protezione dei dati restano soggette alla normativa vigente e agli atti predisposti dall'Organizzatore.

Approvato in data 28 luglio 2026

Organizzatore: Pro Loco Borgo Valsugana APS

Versione 1.0

PARTE I – DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 1 – Oggetto, finalità e ambito di applicazione

Il regolamento stabilisce composizione delle squadre, modalità di gara, criteri di punteggio, poteri degli ufficiali di gara, procedure di reclamo e regole di sicurezza applicabili alle disfide del Palio della Brenta 2026.

La partecipazione alle gare implica la conoscenza e l'accettazione del presente regolamento da parte degli atleti maggiorenni e, per i minorenni, da parte di chi esercita la responsabilità genitoriale.

Art. 2 – Organizzatore e Comitato Organizzatore

L'Organizzatore è la Pro Loco Borgo Valsugana APS. Il Comitato Organizzatore (C.O.) cura il calendario, i luoghi, i materiali, la predisposizione dei campi di gara, la sicurezza generale e il coordinamento dei volontari.

Il C.O. individua il Capitano del Palio, i giudici e gli addetti necessari. I componenti con un interesse diretto nell'esito di una decisione devono astenersi.

Art. 3 – Approvazione e modifiche

Le modifiche ordinarie sono valide soltanto se redatte per iscritto e approvate, prima dell'inizio delle gare interessate, dal Presidente della Pro Loco, dal Capitano del Palio e dai Capitani dei Giochi delle due Contrade.

Per esigenze immediate di sicurezza il Capitano del Palio, d'intesa con il responsabile organizzativo o della sicurezza, può sospendere, rinviare o adattare una prova. L'adattamento deve essere comunicato alle due Contrade in modo uguale e non può alterare arbitrariamente il valore della gara.

Art. 4 – Gare in programma

Le gare sono suddivise nelle seguenti categorie:

- Categoria adulti: gioco delle bocce; gara delle musse; gara dei trampoli; gara delle zattere; gioco delle lavandare.
- Categoria ragazzi: sfida del calcio a 5; gioco dell'attraversata; gara dei serci; gioco della ricostruzione.

Calendario, ordine e ubicazione delle prove sono comunicati dal C.O. alle Contrade. Eventuali variazioni sono comunicate tempestivamente.

Art. 5 – Capitano del Palio

Il Capitano del Palio dirige le gare dall'apertura delle verifiche sino alla proclamazione dei risultati; coordina i giudici; dispone partenze, sospensioni e riprese; riceve i reclami; sottoscrive i verbali di gara.

Deve operare con indipendenza e imparzialità. Durante l'incarico non può ricoprire ruoli direttivi o tecnici nelle due Contrade né partecipare alle gare come atleta.

Art. 6 – Capitani dei Giochi delle Contrade

Ciascuna Contrada nomina un Capitano dei Giochi, unico referente ufficiale sul campo. Egli consegna gli elenchi degli atleti, verifica il rispetto dei requisiti, riceve le comunicazioni e presenta eventuali reclami.

I Capitani dei Giochi sono responsabili, sul piano organizzativo interno, della corretta informazione dei propri partecipanti.

Art. 7 – Giudici di gara e verbalizzazione

Per ogni gara sono designati almeno due giudici, salvo motivata impossibilità organizzativa. I giudici verificano campo e attrezzature, controllano la prova, registrano tempi, penalità e risultati.

Le decisioni sono assunte collegialmente dal Capitano del Palio e dai giudici presenti. In caso di parità di voti prevale la decisione del Capitano del Palio.

Art. 8 – Atleti, riserve ed elenchi

Gli elenchi nominativi degli atleti e delle riserve devono essere consegnati entro le ore 12.00 del 03 agosto 2026, salvo diverso termine scritto del C.O.

Gli atleti devono essere tesserati alla Pro Loco Borgo Valsugana APS prima della partecipazione ed essere coperti dalla polizza assicurativa applicabile. Le sostituzioni sono consentite solo con persone inserite nell'elenco o autorizzate dal Capitano del Palio prima della gara.

Le età minime e massime sono verificate con riferimento all'età compiuta nel giorno della gara; le annate indicate nelle singole schede hanno funzione di controllo e, in caso di contrasto, prevale l'età anagrafica.

Art. 9 – Partecipazione dei minorenni

Per ogni atleta minorenne devono essere acquisiti prima della gara: autorizzazione scritta di chi esercita la responsabilità genitoriale; recapito di emergenza; dichiarazione relativa a eventuali informazioni essenziali per la gestione sicura della partecipazione, nel rispetto della minimizzazione dei dati.

I minorenni devono essere affidati alla sorveglianza degli adulti incaricati dalla Contrada nei momenti di attesa e trasferimento. Nessun minorenne può essere impiegato in prove diverse dalla fascia d'età prevista.

Art. 10 – Idoneità, condotta e divieti

Ciascun partecipante deve presentarsi in condizioni psicofisiche compatibili con la prova. L'Organizzatore può impedire la partecipazione quando vi siano evidenti condizioni di pericolo o manchino documenti o dispositivi richiesti.

È vietato partecipare sotto l'effetto di alcol, sostanze stupefacenti o farmaci che compromettano la sicurezza. Sono vietati condotte violente, minacciose, discriminatorie, manomissioni di materiali e ostacoli volontari agli avversari.

La partecipazione non comporta alcuna rinuncia preventiva ai diritti né esonera l'Organizzatore dalle responsabilità inderogabili previste dalla legge.

Art. 11 – Abbigliamento, equipaggiamento e controlli

Gli atleti devono indossare la casacca o i colori della Contrada e calzature idonee. I dispositivi di protezione previsti per la singola prova devono essere indossati e correttamente allacciati per tutta la durata della gara.

Il Capitano del Palio può ordinare la sostituzione di un'attrezzatura non sicura o non equivalente. Tutti i materiali messi a disposizione devono essere controllati prima dell'uso.

Art. 12 – Sicurezza, maltempo e interruzioni

Il C.O. predispone il campo di gara, le delimitazioni, gli addetti, il primo intervento e le misure specifiche previste dal piano organizzativo e di sicurezza dell'evento.

Il Capitano del Palio, i giudici e i responsabili della sicurezza possono sospendere immediatamente una prova in caso di maltempo, scarsa visibilità, condizioni del terreno o del fiume non idonee, guasto dei materiali, invasione del campo o altra situazione di pericolo.

In caso di interruzione, la gara è: ripresa dal punto utile quando è garantita parità di condizioni; ripetuta integralmente se il risultato è stato alterato; annullata quando non può essere disputata in sicurezza. La decisione deve risultare a verbale.

Art. 13 – Irregolarità, penalità e squalifiche

Le violazioni sono valutate secondo proporzionalità, parità di trattamento e incidenza sul risultato:

- irregolarità formale o lieve, sanabile prima della partenza: richiamo e regolarizzazione;
- violazione lieve durante la gara: penalità specifica prevista dalla scheda oppure, se non prevista, ammonizione o penalità temporale/punteggio motivata;
- violazione grave, vantaggio illecito, condotta pericolosa o antisportiva: perdita della manche o squalifica dalla gara;

- violenza, minaccia, alterazione intenzionale dei materiali o reiterazione: esclusione dalle gare residue, ferma ogni altra conseguenza.

La squalifica dell'intera squadra è ammessa solo quando la condotta del singolo abbia inciso in modo sostanziale sulla prova o sia riconducibile a una scelta della squadra.

Art. 14 – Reclami

Solo il Capitano dei Giochi può presentare reclamo. Il reclamo deve essere annunciato entro 10 minuti dalla comunicazione del risultato provvisorio e prima della proclamazione definitiva.

Il reclamo è annotato nel verbale con motivazione, fatto contestato e decisione. Il Capitano del Palio e i giudici sentono, se necessario, entrambi i Capitani dei Giochi e possono consultare rilevazioni cronometriche, fotografie o filmati ufficiali disponibili.

La decisione deve essere motivata sinteticamente e comunicata prima della gara successiva, salvo necessità di ulteriori verifiche. Le decisioni tecniche assunte sul campo sono definitive nell'ambito della manifestazione.

Art. 15 – Punteggi

Alle gare delle musse, trampoli, zattere, lavandare, attraversata, serci e ricostruzione sono attribuiti 2 punti alla Contrada vincitrice e 0 alla perdente. In caso di pareggio non risolvibile secondo la scheda tecnica è attribuito 1 punto a ciascuna Contrada.

Al gioco delle bocce e alla sfida del calcio a 5 è attribuito 1 punto alla Contrada vincitrice e 0 alla perdente; il pareggio è risolto secondo la disciplina della singola gara.

Il punteggio massimo ordinario è pari a 16 punti, prima dell'eventuale applicazione dei Jolly.

Gara	Punteggio massimo ordinario
Bocce	1
Calcio a 5	1
Musse	2
Ricostruzione	2
Trampoli	2
Zattere	2
Lavandare	2
Attraversata	2
Serci	2
TOTALE	16

Art. 16 – Jolly

Ciascuna Contrada dispone di un solo Jolly. Il Jolly deve essere dichiarato per iscritto o a verbale al Capitano del Palio prima del segnale di partenza della gara.

Il Jolly raddoppia esclusivamente i punti attribuiti alla Contrada al termine dell'intera gara, non quelli delle singole manche. In caso di sconfitta attribuisce 0 punti ed è comunque consumato. In caso di pareggio raddoppia il punto spettante, attribuendo 2 punti.

Un Jolly non può essere trasferito a un'altra gara dopo che la prova è iniziata, anche se la gara è sospesa e successivamente ripresa. Se la gara è definitivamente annullata senza attribuzione di punti, il Jolly torna disponibile.

Art. 17 – Classifica, parità e assegnazione del Palio

La classifica generale è formata dalla somma dei punti validamente attribuiti, compresi quelli derivanti dai Jolly.

In caso di parità finale si disputa una manche di spareggio del "Lancio alla Torre" tra i Capitani dei Giochi, secondo una scheda tecnica comunicata prima dell'inizio del Palio. Se lo spareggio non è disputabile per ragioni di sicurezza, esso è rinviato a data stabilita dal C.O.; non è consentita l'assegnazione del Palio sulla base di criteri non previamente stabiliti.

Il Palio è assegnato alla Contrada con il maggior punteggio finale, dopo la definizione degli eventuali reclami.

Art. 18 – Situazioni non previste

Le situazioni non disciplinate sono risolte dal Capitano del Palio e dai giudici applicando analogia con le regole esistenti, sicurezza, lealtà sportiva, proporzionalità e parità di trattamento. La decisione è verbalizzata e non può introdurre retroattivamente una penalità non ragionevolmente prevedibile.

Art. 19 – Dati personali, immagini e comunicazioni

I dati degli atleti sono trattati dalla Pro Loco Borgo Valsugana APS per organizzazione, sicurezza, assicurazione e gestione delle gare, previa consegna dell'informativa privacy.

L'eventuale utilizzo promozionale di immagini riconoscibili, in particolare di minorenni, è gestito mediante informativa e idonea base giuridica o autorizzazione separata; il rifiuto all'uso promozionale delle immagini non preclude la partecipazione, salvo riprese meramente contestuali dell'evento nei limiti consentiti dalla legge.

PARTE II – DISCIPLINA DELLE SINGOLE GARE

IL GIOCO DELLE BOCCE

Art. 1 – Partecipazione

Ciascuna Contrada partecipa con la formazione comunicata al C.O. Gli atleti devono avere almeno 18 anni. Il numero di giocatori, bocce disponibili, formula degli incontri e punteggio di partita sono comunicati prima dell'inizio e applicati in modo identico.

Art. 2 – Equipaggiamento

Casacca o colori di Contrada e calzature idonee al bocciodromo.

Art. 3 – Svolgimento

La gara si svolge secondo la formula stabilita dal C.O. e, per quanto compatibile, secondo il Regolamento Tecnico di Gioco della Federazione Italiana Bocce (FIB) vigente. Non è corretto il generico rinvio a un "regolamento CONI".

Vince la serata la Contrada che ottiene il maggior numero di incontri vinti. In caso di parità si disputa una giocata di spareggio secondo le indicazioni del direttore di gara.

Art. 4 – Luogo

Bocciodromo Comunale di Borgo Valsugana.

Art. 5 – Esito

Alla Contrada vincitrice è attribuito 1 punto.

LA GARA DELLE MUSSE

Art. 1 – Partecipazione

Per ogni Contrada partecipano due equipaggi, uno per manche. Ogni equipaggio è composto da un atleta trainante di almeno 18 anni e due addette/i al carico di almeno 14 anni. L'atleta trainante deve essere sostituito nella seconda manche; il C.O. stabilisce preventivamente se anche gli addetti al carico debbano cambiare.

Art. 2 – Equipaggiamento

Casacca o colori di Contrada, guanti da lavoro se richiesti e calzature chiuse con suola antiscivolo.

Art. 3 – Svolgimento

Sono disputate due manche. Nella prima sono sorteggiate slitta e corsia; nella seconda sono scambiate. La slitta percorre il primo tratto vuota, viene caricata con due balle di fieno nella zona segnata e prosegue fino al traguardo.

La manche è vinta quando slitta, atleta trainante e entrambe le balle superano integralmente la linea. In caso di caduta di una palla o ribaltamento, l'equipaggio deve fermarsi, ripristinare il carico senza aiuti esterni e ripartire dal punto dell'incidente. È vietato invadere la corsia o ostacolare l'avversario.

Art. 4 – Esito

Ogni manche vinta vale un punto gara. La somma determina il risultato: 2-0 alla vincitrice di entrambe; 1-1 in caso di una manche per parte. Ai fini della classifica generale si applica l'art. 15.

LA GARA DEI TRAMPOLI

Art. 1 – Partecipazione

Ogni Contrada schiera almeno tre persone: due staffettisti sui trampoli e una persona addetta alla raccolta/posizionamento delle lettere oltre la linea di arrivo. Età minima: 14 anni.

Art. 2 – Equipaggiamento

Casacca o colori di Contrada, calzature chiuse e trampoli messi a disposizione o verificati dal C.O.

Art. 3 – Svolgimento

La gara si svolge in un'unica manche a staffetta. Ogni staffettista percorre andata e ritorno, trasporta la lettera assegnata e dà il cambio solo dopo avere oltrepassato la linea di partenza. In caso di caduta deve riprendere la prova dal punto della caduta.

Sono applicati 5 secondi di penalità per partenza anticipata, rimozione non consentita della lettera o mancato rispetto della zona di cambio. L'ostacolo volontario comporta almeno la perdita della manche.

Art. 4 – Esito

Vince la Contrada che compone correttamente il nome e conclude nel minor tempo, incluse le penalità.

IL GIOCO DELLE LAVANDARE

Art. 1 – Partecipazione

Ogni Contrada schiera tre persone di almeno 14 anni: due staffettisti e una persona sul palco addetta alla stesura.

Art. 2 – Equipaggiamento

Casacca o colori di Contrada, calzature antiscivolo. Il palco e l'area di lancio devono essere delimitati e verificati.

Art. 3 – Svolgimento

Unica manche di due minuti. In ciascuna mastela è collocato lo stesso numero di indumenti del colore della Contrada. Ogni staffettista preleva e strizza un solo indumento per volta, raccoglie l'acqua nel secchio, raggiunge il cerchio di lancio e passa l'indumento alla persona sul palco, che lo fissa al filo.

Conta solo l'indumento correttamente appeso allo scadere. Gli indumenti caduti non valgono. Vince chi appende più indumenti; se una Contrada termina tutti gli indumenti prima del tempo, vince purché siano tutti correttamente appesi. In parità prevale il maggior volume d'acqua raccolto, misurato con contenitori equivalenti; ulteriore parità: manche breve di spareggio.

Art. 4 – Esito

Il Capitano del Palio proclama il risultato dopo il conteggio congiunto dei giudici.

LA GARA DELLE ZATTERE

Art. 1 – Partecipazione

Sono disputate due manche con due equipaggi differenti per Contrada, ciascuno composto da due maggiorenni. Ogni atleta deve dichiarare di saper nuotare e attenersi alle istruzioni degli addetti alla sicurezza fluviale.

Art. 2 – Equipaggiamento e sicurezza

Giubbotto di aiuto al galleggiamento idoneo e correttamente allacciato, casco protettivo allacciato, calzature chiuse idonee all'acqua. È vietato gareggiare senza i dispositivi o rimuoverli.

La prova può iniziare solo dopo verifica del tratto fluviale, portata/corrente, illuminazione, punti di accesso, presenza degli addetti al soccorso e disponibilità dei mezzi previsti dal piano di sicurezza.

Art. 3 – Luogo

Tratto del fiume Brenta dal ponte di via Bordignon alle serre e ritorno verso il traguardo individuato dal C.O., oppure diverso tratto autorizzato e ritenuto sicuro.

Art. 4 – Svolgimento

Nella prima manche sono sorteggiate zattera e posizione di partenza; nella seconda sono scambiate. Gli equipaggi scendono fino al punto di virata, prelevano il nastro di controllo e risalgono al traguardo.

Vince la manche l'equipaggio che aziona per primo la campana con almeno un componente ancora stabilmente a bordo e con il nastro acquisito. È vietato colpire, agganciare o ostacolare intenzionalmente l'altra zattera con pali o altri mezzi.

Art. 5 – Esito e sospensione

Ogni manche vale un punto gara. Qualsiasi addetto alla sicurezza può ordinare l'arresto immediato; la decisione di ripetere, riprendere o annullare spetta al Capitano del Palio d'intesa con il responsabile della sicurezza.

LA SFIDA DEL CALCIO A 5

Art. 1 – Partecipazione

Le squadre, il numero di giocatori, le riserve e la fascia d'età sono comunicati nel programma tecnico. Per i minorenni valgono le disposizioni dell'art. 9.

Art. 2 – Equipaggiamento

Maglie/casacche distinguibili, pantaloncini, calzettoni, parastinchi e calzature adatte alla superficie. Il portiere indossa colore diverso. Sono vietati oggetti pericolosi.

Art. 3 – Svolgimento

Si applicano le Regole del Giuoco del Calcio a 5 FIGC/AIA vigenti, con gli adattamenti espressamente indicati nella scheda tecnica del Palio. La partita è composta da tre tempi di 15 minuti; il C.O. deve precisare prima della gara se il tempo sia effettivo o continuato e la durata degli intervalli.

Vince chi segna più reti complessive. In caso di parità si eseguono tiri di rigore secondo la procedura comunicata dall'arbitro.

Art. 4 – Arbitraggio ed esito

La gara è diretta da un arbitro designato. Alla vincitrice è attribuito 1 punto.

LA GARA DEI SERCI

Art. 1 – Partecipazione

Ogni Contrada schiera sei atleti nella fascia 9-14 anni. Le manches sono composte da 3 atleti con almeno un giocatore della fascia di età più grande. Le annate devono essere aggiornate e controllate rispetto alla data dell'evento; prevale sempre l'età compiuta.

Art. 2 – Equipaggiamento

Casacca o colori di Contrada e calzature chiuse idonee. Serci e asticelle devono essere equivalenti e privi di parti pericolose.

Art. 3 – Svolgimento

Due manche, composte da 3 atleti con almeno un giocatore della fascia di età più grande. Ogni squadra conduce il sercio con l'asticella lungo il percorso a staffetta. Il cambio è valido quando l'atleta precedente ha superato la linea e tocca il compagno nella zona prevista.

Se il sercio cade, deve essere ripreso nel punto della caduta. È vietato invadere la corsia delimitata o interferire con l'avversario.

Art. 4 – Esito

Ogni manche vinta vale un punto gara. Il risultato complessivo è 2-0 o 1-1.

IL GIOCO DELL' ATTRAVERSATA

Art. 1 – Partecipazione

Ogni Contrada schiera cinque atleti nelle fasce 6-7 anni e 8-9 anni secondo la ripartizione comunicata dal C.O. La composizione per ciascuna manche deve essere definita per iscritto prima della gara.

Art. 2 – Equipaggiamento

Casacca o colori di Contrada, calzature chiuse; tondi di legno, ostacoli, palline e barattoli identici per entrambe le squadre.

Art. 3 – Svolgimento

La prova comprende avanzamento sui tre tondi senza appoggiare i piedi a terra, passaggio nella zona di cambio, superamento di due ostacoli e lancio della pallina contro i barattoli.

Il C.O. stabilisce prima della gara il numero delle manche, il numero di lanci per atleta e l'eventuale penalità per appoggio a terra o cambio irregolare. Ogni barattolo interamente caduto vale un punto.

Art. 4 – Esito

Vince la Contrada con il maggior numero complessivo di barattoli abbattuti. In caso di parità si procede con un lancio alternato di spareggio per Contrada sino a differenza.

IL GIOCO DELLA RICOSTRUZIONE

Art. 1 – Partecipazione

Ogni Contrada schiera quattro atleti di età compresa tra 10 e 14 anni. Le età sono verificate con riferimento al giorno della gara. Tutti i minorenni devono essere regolarmente tesserati e muniti dell'autorizzazione prevista dall'art. 9.

Art. 2 – Equipaggiamento e materiali

Gli atleti indossano la casacca o i colori della Contrada e calzature chiuse e stabili. A ciascuna Contrada sono assegnati una carriola, quindici scatoloni e una corsia di gara. Materiali, distanze e condizioni devono essere equivalenti; le corsie sono sorteggiate prima della partenza.

Art. 3 – Svolgimento

La gara si disputa in un'unica manche. Al segnale di partenza, un atleta alla volta trasporta con la carriola un solo scatolone dalla linea di partenza alla zona di consegna sotto il palco. Lo scatolone è passato all'atleta collocato sul palco, incaricato di comporre l'immagine. Il concorrente successivo può partire solo quando la carriola vuota ha oltrepassato integralmente la linea di cambio. Dopo la consegna dell'ultimo scatolone e il rientro della carriola, tutti i componenti della squadra possono salire sul palco dal percorso autorizzato e collaborare alla sistemazione finale.

Art. 4 – Cronometraggio e correttezza della composizione

Il tempo decorre dal segnale di partenza e si arresta quando la squadra alza la mano dichiarando conclusa la prova. I giudici verificano immediatamente che l'immagine sia completa e correttamente composta. Se la composizione è errata, il cronometro riparte fino alla correzione. In caso di caduta di uno scatolone durante il trasporto, lo stesso atleta deve recuperarlo e proseguire dal punto della caduta.

Art. 5 – Penalità e sicurezza

Sono applicati 5 secondi di penalità per partenza anticipata, trasporto di più scatoloni alla volta, uscita ingiustificata dalla corsia, accesso anticipato al palco o aiuto esterno. È vietato lanciare la carriola o gli scatoloni, ostacolare l'avversario o accedere al palco da punti non autorizzati. Una condotta pericolosa o intenzionalmente antisportiva può comportare la perdita della gara secondo l'art. 13.

Art. 6 – Esito e parità

Vince la Contrada che completa correttamente l'immagine nel minor tempo, comprese le penalità. In caso di perfetta parità si disputa una prova ridotta con materiali e modalità identici per entrambe le Contrade, comunicati dai giudici prima della ripetizione. Alla vincitrice sono attribuiti 2 punti.

PARTE III – DISPOSIZIONI FINALI

Art. 20 – Comunicazione e disponibilità del regolamento

Una copia del regolamento e delle schede tecniche è consegnata ai Capitani dei Giochi e resa disponibile ai partecipanti. Le Contrade confermano per iscritto la ricezione.

Art. 21 – Entrata in vigore

Il regolamento entra in vigore dalla data dell'ultima sottoscrizione e si applica al Palio dela Brenta 2026.

Borgo Valsugana, 24 luglio 2026

Giacomo Nicoletti

Presidente Pro Loco Borgo Valsugana APS

Annasofia Miglioli

Capitano del Palio

Carlo Pelissero

Giudice di gara

Daniele Boneccher

Giudice di gara

Patrick Djuradeli

Capitano Giochi Contrada Farinota

Serena Hueller

Capitano Giochi Contrada Semolota