



# **Regolamento generale Palio 2016**

**Regolamento ufficiale**

## **Premessa**

La Uisp Senigallia, dopo le esperienze maturate nelle ultime edizioni del Palio, intende ripetere la manifestazione per l'anno 2016.

Lo scopo e la finalità del Palio sono quelli di stimolare la capacità organizzativa delle società e circoli che intendono partecipare, di incentivare il loro impegno a stabilire un più radicato collegamento con i cittadini, di realizzare costanti momenti di aggregazione, di vita associativa, di partecipazione democratica e crescita sociale oltre che la promozione e diffusione dell'attività ludico, motoria e sportiva ed in particolar modo del "gioco & sport per tutti".

Le società ed i circoli che prendono parte alla manifestazione sono anche rappresentativi del territorio cittadino di appartenenza.

Possono partecipare al Palio 2016 tutti i circoli e società affiliati alla UISP per la stagione 2015/16; tutti i partecipanti che prendono parte alle attività in programma devono essere in possesso di regolare certificato medico e della tessera UISP 2015/16 entro la data di consegna della lista di ogni gara/disciplina.

## **Attività in programma**

Le attività in programma per il Palio 2016 sono:

- Gioco del biliardino
- Gioco delle bocce sul prato
- Gioco delle carte
- Gioco della ruzzola
- Gioco del 48
- Gioco delle bocce "gioco libero"

## **Periodo e luoghi di svolgimento**

Il "Palio 2016" si inserisce all'interno di manifestazioni organizzate dai circoli/associazioni e dal comitato di Senigallia. **I regolamenti tecnici delle manifestazioni non potranno essere in contrasto con i regolamenti del palio.**

L'inizio è previsto per il mese di marzo e termina nel mese di aprile entro tale periodo si devono svolgere tutte le attività in programma. Ogni attività ha il suo regolamento. Le associazioni e circoli possono avanzare richiesta al comitato UISP per organizzare le manifestazioni, indicando il tipo di gara ed il luogo di svolgimento entro il 31/01/2015. Il comitato UISP, dopo aver ricevuto le richieste per ospitare i vari eventi, formula il calendario ufficiale delle gare che fanno parte del Palio 2016. Le liste dei partecipanti alle attività dovranno essere consegnate prima dell'inizio dell'attività a cui si riferiscono secondo le modalità specificate nei regolamenti tecnici di ogni disciplina.

## **Iscrizione alle attività**

Le iscrizioni dei partecipanti che prendono parte alle manifestazioni in rappresentanza di un circolo o società devono essere consegnate al comitato UISP Senigallia entro la data indicata nei regolamenti delle singole attività e nei comunicati ufficiali della manifestazione.

Le quote di partecipazione per ogni singola attività vanno versate al momento della conferma di partecipazione alla singola attività

Le iscrizioni, eseguite su apposito modulo, compilato in ogni sua parte, dovranno comprendere anche le riserve; la consegna del modulo dovrà avvenire prima dell'inizio della gara interessata e comunque potranno essere effettuate integrazioni secondo le norme stabilite nei regolamenti di ciascuna attività.

La durata massima che deve avere la gara/torneo è indicata nel regolamento delle attività.

Ogni persona può partecipare a più gare e attività; ogni partecipante, dopo aver preso parte ad una attività in programma con una squadra, **non può partecipare alle altre con squadre o circolo diverso.**

## **Punteggi e classifiche**

In ogni gara viene stilata una classifica; Il punteggio attribuito è il seguente:

- Squadra 1<sup>a</sup> classificata punti **9**
- Squadra 2<sup>a</sup> classificata punti **7**
- Squadra 3<sup>a</sup> classificata punti **6**
- Squadra 4<sup>a</sup> classificata punti **5**
- Squadra 5<sup>a</sup> classificata e successive punti **4**

da inserire nella classifica generale del Palio.

La classifica finale del "Palio 2016" è data dalla somma dei punteggi ottenuti in ogni attività in programma a cui la società/circolo ha partecipato, secondo le modalità indicate nei singoli regolamenti; in caso di parità di punteggio vengono presi in considerazione:

1° totale attività effettuate

2° migliori piazzamenti nelle singole attività

## **Modalità di partecipazione**

Il ritrovo sul luogo di svolgimento della manifestazione deve avvenire 15 minuti prima dell'ora d'inizio.

I partecipanti alle attività devono presentarsi muniti di documento o tessera UISP 2015/2016

## **Premiazioni**

Le premiazioni sono a carico del Comitato Uisp di Senigallia.

Vengono premiate le prime 3 società di ogni attività in programma. Ulteriori premi sono a discrezione dell'organizzatore. A discrezione dei circoli ospitanti è benaccetto, al termine di ogni gara, un piccolo rinfresco.

La premiazione della classifica finale del "Palio 2016" verrà effettuata in occasione dell'ultima giornata di gara, con la premiazione di tutte le società partecipanti. Nei comunicati ufficiali sarà specificato lo svolgimento della premiazione

## **Ricorsi**

I ricorsi devono essere presentati entro 24 ore dal termine del fatto da contestare. Il ricorso va consegnato all'ufficio UISP di Senigallia firmato dal presidente dell'associazione/circolo.

Non saranno presi in considerazione i ricorsi pervenuti oltre il termine sopra citato.

### **Commissione giudicante**

I ricorsi vengono giudicati da apposita commissione formata da 4 persone:

- Responsabile UISP presente sul luogo della manifestazione;
- Presidente comitato UISP Senigallia;
- Responsabile manifestazione "Palio 2016";
- Responsabile attività

La decisione presa dalla commissione è inappellabile e viene comunicata entro 72 ore dalla presentazione del ricorso.

Visto lo scopo e la finalità della manifestazione, un responsabile UISP è presente durante lo svolgimento delle attività con il compito di vigilare sul comportamento tenuto dai partecipanti ed altre persone presenti. **Ogni comportamento che sia in contrasto con quanto riportato dallo statuto nazionale UISP, viene sanzionato con provvedimenti previsti dal medesimo statuto e regolamento.**

### **Conclusione**

Eventuali modifiche al regolamento generale vengono segnalate nei comunicati ufficiali della manifestazione.



# GIOCO DELLE CARTE

## BRISCOLA A COPPIE



Tutti gli iscritti devono essere in possesso della tessera UISP 2015/16. La tessera va esibita al momento dell'appello.

Per l'attività delle carte è previsto lo svolgimento di un campionato che prevede la partecipazione di due squadre per ogni circolo partecipante.

Tutte le squadre si sfideranno fra di loro in un girone all'italiana

Almeno una delle due coppie partecipanti al torneo di briscola dovrà essere mista.

Ogni società può far partecipare 2 coppie (Squadra 1 e Squadra 2)

Per ogni squadra si possono indicare nella lista più riserve che potranno giocare nel corso del campionato solo con la squadra per la quale compaiono in lista.

Le liste vanno consegnate entro tre giorni prima l'inizio dell'attività e possono comunque essere integrate entro tre giorni dall'inizio della prova successiva

La quota d'iscrizione alla gara è di € 15,00 per ogni circolo da versare al momento della presentazione della lista.

Ogni incontro si concluderà quando una squadra vince TRE pacche

Tutte le pacche devono essere terminate per poter dar modo di contare i punti totalizzati.

Le carte possono essere mostrate al compagno terminata la prima mano e prima dell'ultima presa.

Sono consentiti accenni o segni con le carte (specchietto).

Se durante la partita:

- un giocatore prende due carte dal mazzo e le vede tutte e due
- ne rovescia una dal mazzo che non sia la sua o del compagno
- gioca la carta pur non essendo il suo turno
- prende la carta dal mazzo centrale che non sia la sua

la pacca viene assegnata alla squadra avversaria con punteggio di 100-20

I punti della squadra avversaria si possono contare solo alla terza mano, i propri sempre, ad esclusione quando vi sia una carta scoperta in tavola.

Quando la pacca termina in parità (60-60) le carte non girano. Se durante la distribuzione iniziale delle carte il mazziere sbaglia o una carta si scopre le carte vanno di nuovo distribuite; al secondo errore consecutivo la pacca viene assegnata alla squadra avversaria con punteggio 100-20.

Per ogni partita vinta sarà assegnato un punto alla squadra vincitrice, nessuno a quella perdente.

La classifica finale del gioco delle carte verrà stilata sommando i punti ottenuti dalle due squadre di ogni circolo. In caso di parità si prenderà in considerazione:

numero squadre iscritte -scontri diretti (classifica avulsa) -minor numero di pacche perse negli scontri diretti-punti fatti nelle pacche vinte negli scontri diretti-minor numero di pacche perse nel torneo-punti fatti nelle pacche vinte nel torneo-sorteggio

In caso di più squadre con lo stesso punteggio:Scontri diretti classifica avulsa-Miglior differenza pacche vinte pacche perse-Maggior numero di pacche vinte

- Saranno premiati i primi tre circoli/associazioni classificati.



# GIOCO DELLE CARTE BURRACO



Tutti i partecipanti che partecipano al Palio devono aver compiuto 18 anni e presentarsi all'appello con la tessera Uisp 2015/16 con foto o documento d'identità.

La quota d'iscrizione al Torneo è fissata in € 15,00 da versare al Comitato Uisp al momento dell'iscrizione.

Le liste vanno consegnate entro tre giorni prima l'inizio dell'attività.

Per l'attività delle burraco è previsto lo svolgimento di un torneo diviso in due serate:

**1ª serata 4 mitchel - 2ª serata 3 mitchel + 1 danese**

**Sarà cura dei circoli che organizzano la serata mettere a disposizione arbitro e relativo materiale.**

Per il gioco del burraco ogni società/circolo effettuerà 4 turni di gioco. Per ogni turno di gioco si effettueranno n.3 smazzate. I tempi di gioco di ogni turno saranno di 35 minuti.

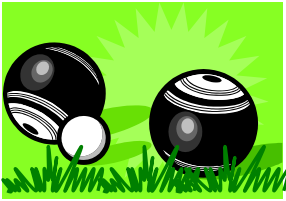
L'assegnazione del numero del tavolo, verrà stabilito in modo casuale (sorteggio) dividendo le coppie dei giocatori in fisse e mobili, dove queste ultime ad ogni turno di gioco si spostano al numero di tavolo successivo a quello dove hanno giocato.

I circoli in base alla classifica finale otterranno punti per la classifica del Palio secondo la tabella pubblicata nel regolamento generale.

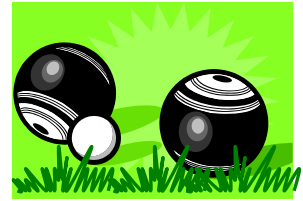
In caso di parità dei victory point si prenderà in considerazione lo score.

Per quanto non previsto nel presente regolamento, vigono le norme generali dell'Uisp nazionale per il gioco del Burraco.

Saranno premiati i primi tre circoli/associazioni classificati.



# GIOCO DELLE BOCCE sul prato



Tutti gli iscritti alla manifestazione delle bocce sul prato che partecipano al Palio devono avere la tessera UISP 2015/16; alla gara devono presentarsi muniti di tessera completa di foto o con documento d'identità.

Ogni società/circolo può presentare 1 formazione composta da 3 persone. Ogni partita i circoli avranno la possibilità di cambiare formazione.

I campi da gioco vanno creati in spazi all'aperto su prato.

La formula del torneo è un girone all'italiana in cui tutte le formazioni si incontrano fra loro.

Le partite terminano quando una squadra ha raggiunto i **10 punti**.

La quota di partecipazione al campionato è fissata in € 15,00 per ogni circolo

Possono partecipare alla terna solo le persone incluse nella lista che comunque può essere integrata fino a tre giorni prima della giornata di gara.

Le liste vanno consegnate entro tre giorni prima l'inizio dell'attività e possono comunque essere integrate entro tre giorni dall'inizio della prova successiva

Le regole principali sono:

- il pallino va tirato ad una distanza superiore, dal punto di lancio, agli 8mt circa;
- le bocce vanno tirate posizionandosi nel punto da dove è stato tirato il pallino;
- nella fase della bocciata, il giocatore deve lasciare la boccia prima del superamento del punto limite(punto da dove è stato tirato il pallino) **lasciata la boccia sarà possibile superare il punto limite;**
- è vietato spostarsi lateralmente (a dx o sx) dal punto di lancio per uno spazio superiore ad 1 metro;
- il superamento del punto limite causa l'annullamento della boccia tirata.

Per quanto non previsto nel presente regolamento, vigono le norme generali dell'Uisp nazionale per il gioco delle bocce.

Per ogni incontro verrà assegnato un punto alla squadra vincitrice.

La classifica finale sarà stilata sommando i punti ottenuti.

In caso di parità fra due o più circoli alla fine della manifestazione verrà preso in considerazione:

- classifica avulsa
- scontri diretti
- punti fatti nelle partite perse (scontri diretti)
- maggior numero di partecipanti
- sorteggio

Premi ai primi tre circoli classificati, con premi stabiliti dal Comitato Uisp; le premiazioni vengono effettuate al termine del torneo.

I circoli in base alla classifica finale otterranno punti per la classifica del Palio secondo la tabella pubblicata nel regolamento generale.



# GIOCO DELLE BOCCE

## "gioco libero"



Tutti gli iscritti alla manifestazione delle bocce che partecipano al Palio devono avere la tessera UISP 2015/16; alla gara devono presentarsi muniti di tessera completa di foto o con documento d'identità.

Ogni società/circolo può presentare 1 formazione composta da 3 persone (**terna mista**) non tesserati con la federazione bocce per la stagione sportiva in corso.

Possono partecipare alla terna solo le persone incluse nella lista che comunque può essere integrata fino a tre giorni prima della giornata di gara.

La quota di partecipazione al torneo è fissata in € 15,00 per ogni circolo

Il torneo sarà svolto in due serate nei campi per il gioco delle bocce.

I gruppi sportivi partecipanti saranno divisi in due gironi A – B (sorteggio).

I gruppi sportivi si affronteranno con girone all'italiana.

Le prime 2 classificate di ogni girone si qualificheranno per le semifinali (1<sup>a</sup> girone A contro 2<sup>a</sup> girone B e 1<sup>a</sup> girone B contro 2<sup>a</sup> girone A).

In fine si effettueranno le finali per il 1<sup>o</sup>2<sup>o</sup> posto e per il 3<sup>o</sup>4<sup>o</sup> posto.

Il gioco è "libero". **Unica regola: se una boccia tocca la sponda in fondo al campo, senza aver toccato un'altra boccia o il pallino, la boccia è considerata nulla.**

In ogni partita i circoli avranno la possibilità di cambiare formazione.

Le partite terminano quando una squadra ha raggiunto i **10 punti.**

In caso di parità tra due gruppi sportivi nel girone di qualificazione, per determinare la classifica, si guarderanno gli scontri diretti.

In caso di parità tra più gruppi sportivi nel girone di qualificazione, per determinare la classifica, si guarderanno:

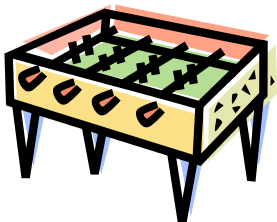
- numero partite vinte negli scontri diretti
- miglior differenza punti negli scontri diretti
- miglior differenza punti generale
- maggior numero di partecipanti
- sorteggio

Premi ai primi tre circoli classificati, con premi stabiliti dal Comitato Uisp; le premiazioni vengono effettuate al termine del torneo.

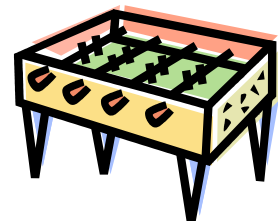
I circoli in base alla classifica finale otterranno punti per la classifica del Palio secondo la tabella pubblicata nel regolamento generale.

Per quanto non previsto nel presente regolamento, si fa riferimento alle norme generali dell'Uisp nazionale per il gioco delle bocce.





# BILIARDINO



Tutti gli iscritti devono essere in possesso della tessera UISP 2015/16. La tessera va esibita al momento dell'appello.

Per l'attività del biliardino è previsto lo svolgimento di un campionato che prevede la partecipazione di due squadre per ogni circolo partecipante.

Tutte le squadre si sfideranno fra di loro in un girone all'italiana.

La prima giornata prevederà l'incontro fra le due squadre di ogni circolo.

Ogni società può far partecipare 2 coppie (Squadra 1 e Squadra 2)

Ogni società/circolo può indicare nella lista più riserve che potranno giocare nel corso del campionato solo con una delle due squadre.

Le liste vanno consegnate entro tre giorni prima l'inizio dell'attività e possono comunque essere integrate entro tre giorni dall'inizio della prova successiva

La quota d'iscrizione al torneo è di € 20,00 per ogni circolo da versare al momento della presentazione della lista.

Il sorteggio viene effettuato il giorno prima dell'inizio del torneo.

Si gioca al meglio degli 10 gol segnati; il cambio campo avviene ogni 5 gol realizzati.

La pallina viene sempre rimessa dal centro campo (anche quando durante il gioco esce dallo stesso), prima che sia giocabile deve toccare le due sponde laterali.

Attaccante e portiere possono scambiarsi i propri ruoli in qualsiasi momento della partita. Se la pallina entra in porta e poi ne esce, viene considerato gol valido.

Non è ammesso il gancio (ovvero quando un pupo prima sposta e poi tira la pallina o quando un pupo passa la pallina ad un altro pupo della stessa stecca). Affinché la pallina torni giocabile deve toccare una sponda o essere passata ad un pupo di altra stecca.

Non è ammessa la frullata (la stecca può fare un solo giro).

Il gol di gancio o frullata viene annullato.

Il giudizio dell'arbitro è insindacabile.

Per ogni partita vinta sarà assegnato un punto alla squadra vincitrice, nessuno a quella perdente.

La classifica finale del gioco del Biliardino verrà stilata tenendo conto dei punti così ottenuti sommando quelli ottenuti dalle due squadre di ogni circolo. In caso di parità si prenderà in considerazione:

- scontri diretti
- somma gol segnati partite perse (scontri diretti)
- somma gol segnati partite perse nel torneo
- sorteggio

Vengono premiate le prime 3 società classificate.

Per quanto non previsto nel presente regolamento, si fa riferimento alle norme generali dell'Uisp nazionale per il gioco del biliardino.

Ai fini della classifica del Palio saranno sommati i punti ottenuti dalle due squadre di ogni società/circolo e alla classifica così ottenuta sarà applicato il punteggio presente nel regolamento generale.



# GIOCO DELLA RUZZOLA



La manifestazione si svolge in una gara individuale ed una a squadra. Possono essere organizzate più gare per il gioco della ruzzola. Tutti i partecipanti che partecipano al Palio devono aver compiuto 18 anni e presentarsi all'appello con la tessera Uisp 2015/16 con foto o documento d'identità.

La quota d'iscrizione al campionato è fissata in € 25,00 da versare al Comitato Uisp al momento dell'iscrizione.

La gara va svolta il sabato pomeriggio dalle ore 14.

Ogni società/circolo deve iscrivere tutti i partecipanti che prendono parte sia alla gara individuale che a squadre. Ogni società/circolo può iscrivere due formazioni per ogni gara (1 singolo e 1 squadra). Nella gara individuale non possono partecipare tesserati cat. A Uisp; nella squadra, 5 titolari, la formazione dei 5 titolari deve essere composta max da 1 tesserato cat. A e 2 tesserati cat. B Uisp + 1 tesserato categ. B che abbia compiuto 70 anni alla data di svolgimento della manifestazione (over 70).

Le liste vanno consegnate entro tre giorni prima l'inizio dell'attività e possono comunque essere integrate entro tre giorni dall'inizio della prova successiva.

La gara si svolge in una giornata; i primi a partire sono quelli della gara individuale e poi quelli a squadre. Il numero di lanci da inserire in ogni singola gara sarà decisa in base alle caratteristiche del percorso a disposizione (minimo 8 - massimo 10 lanci); al termine di ogni prova viene stilata una classifica per disciplina. Dalla somma dei punti, presi in base al piazzamento, di entrambe le discipline (singolo e squadra) si stila la classifica finale della gara.

I punti attribuiti in base al piazzamento, sono i seguenti:

1°-18, 2°-15, 3°- 13, 4°-11, 5°-9, 6°-7, 7°-6, 8°-5

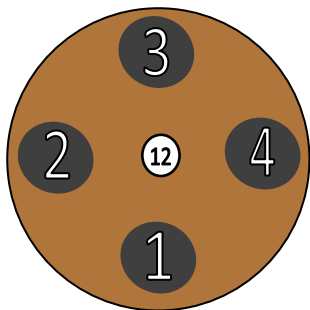
Per la Classifica finale si sommano i punteggi ottenuti da ciascun circolo nelle giornate di gara sia dell'individuale sia nella gara a squadre; vengono premiati i primi tre circoli classificati, con premi stabiliti dal Comitato Uisp. In caso di parità si prenderà in considerazione:

- migliori piazzamenti
- maggior numero di partecipanti
- sorteggio

I circoli in base alla classifica finale otterranno punti per la classifica del Palio secondo la tabella pubblicata nel regolamento generale

Per quanto non previsto nel presente regolamento, vigono le norme generali dell'Uisp nazionale per il lancio della ruzzola.

Ruzzole in legno.



# GIOCO DEL 48

La squadra deve essere composta da 3 giocatori; tutti i partecipanti devono essere in possesso della tessera UISP 2015/16.

La quota d'iscrizione al torneo è di € 15,00 per ogni circolo da versare al momento della presentazione della lista.

Le liste vanno consegnate entro tre giorni prima l'inizio dell'attività e possono comunque essere integrate entro tre giorni dall'inizio della prova successiva

Il gioco si svolge su prato che va attrezzato con recinzione e dovute strutture di protezione. Il campo di gioco prevede una zona riservata al concorrente per il lancio delle bocce ed una zona dove viene posizionata la pedana contenente le 4 bocce disposte a croce con il pallino al centro. Ogni giocatore ha a disposizione 6 bocce (oltre al primo tiro di riscaldamento), da tirare entro 6 minuti dall'ingresso nella zona stabilita per il tiro delle bocce. La pedana viene posizionata ad una distanza dalla zona di lancio di circa 12mt.

Le bocce e pallino devono essere colpite al volo; sono validi anche i tiri dove la boccia colpisce prima la pedana e poi la boccia o più bocce. Le bocce (o il pallino) colpite per poter prendere il punteggio devono uscire dalla pedana.

Il giocatore deve lasciare la boccia **prima** del superamento del punto limite. **Superare o toccare il punto limite anche dopo aver lasciato la boccia comporterà l'annullamento del tiro.**

I punteggi sono così ripartiti nel colpire le bocce: boccia anteriore 1 punto, sx 2 punti, posteriore 3 punti, dx 4 punti, pallino 12 punti. Colpire una delle bocce posizionate nella piattaforma con la boccia tirata che **sostituisce quella colpita** (bocciata a resto) vale punteggio doppio, il pallino 48 punti.

Nel caso in cui una boccia toccasse **solo la pedana**, le bocce che escono dal loro posto a causa del movimento della pedana stessa, non sono da considerare come punti. (le bocce devono sempre essere toccate o dalla boccia battente o dalle altre bocce della pedana).

La classifica di ogni gara, sarà data dalla somma totale dei punti fatti dai tre giocatori

In caso di parità si procederà con la verifica dei punti sotto indicati:

1. totale delle volte che è stato colpito il pallino
2. totale delle volte che è stata colpita la boccia dx
3. totale delle volte che è stata colpita la boccia posteriore
4. totale delle volte che è stata colpita la boccia sx
5. totale bocciate a resto

I punti attribuiti in base al piazzamento, sono i seguenti:

1°-18, 2°-15, 3°- 13, 4°-11, 5°-9, 6°-7, 7°-6, 8°-5

Per la Classifica finale si sommano i punteggi ottenuti da ciascun circolo nelle giornate di gara; vengono premiati i primi tre circoli classificati, con premi stabiliti dal Comitato Uisp. In caso di parità si prenderà in considerazione:

- migliori piazzamenti
- somma punti
- maggior numero di partecipanti
- sorteggio

I circoli in base alla classifica finale otterranno punti per la classifica del Palio secondo la tabella pubblicata nel regolamento generale

**Carte: (Briscola / Burraco)**

<i>Data</i>	<i>Luogo</i>
lunedì 07/03	ribeca (burraco)
venerdì 11/03	cesano (burraco)
giovedì 10/03	cannella (briscola)
martedì 15/03	borgo catena (briscola)
giovedì 17/03	cesanella (briscola)

**Biliardino**

<i>Data</i>	<i>Luogo</i>
giovedì 24/03	vallone
giovedì 31/03	vallone
giovedì 07/04	vallone

**Ruzzola**

<i>Data</i>	<i>Luogo</i>
sabato 12/03	casale
sabato 02/04	cannella

**Bocce "Libero"**

<i>Data</i>	<i>Luogo</i>
mercoledì 13/04	passo ripe
mercoledì 20/04	borgo catena
mercoledì 27/04	cesanella

**Bocce/48**

<i>Data</i>	<i>Luogo</i>
sabato 16/04	passo ripe
sabato 30/04	b.go catena

**Calendario**

<i>marzo</i>	<i>aprile</i>
1 M	1 V
2 M	2 <b>S ruzzola</b>
3 G	3 <b>D</b>
4 V	4 L
5 S	5 M
6 <b>D</b>	6 M
7 <b>L burraco</b>	7 <b>G biliardino</b>
8 M	8 V
9 M	9 <b>S bocce/48</b>
10 <b>G briscola</b>	10 <b>D</b>
11 <b>V burraco</b>	11 L
12 <b>S ruzzola</b>	12 M
13 <b>D</b>	13 <b>M bocce libero A</b>
14 L	14 G
15 <b>M briscola</b>	15 V
16 M	16 S
17 <b>G briscola</b>	17 <b>D</b>
18 V	18 L
19 S	19 M
20 <b>D</b>	20 <b>M bocce libero B</b>
21 L	21 G
22 M	22 V
23 M	23 S
24 <b>G biliardino</b>	24 <b>D</b>
25 V	25 <b>L</b>
26 S	26 M
27 <b>D</b>	27 <b>M bocce libero finali</b>
29 <b>L</b>	28 G
29 M	29 V
30 M	30 <b>S bocce/48</b>
31 <b>G biliardino</b>	

