

GIOCHI SENZA QUARTIERE – IL PALIO DELLA CITTÀ DI MESSINA

DISCIPLINARE

1 - Obiettivi

- a) sviluppare un'offerta di giochi multidisciplinare, integrata ed inclusiva che aspiri a coinvolgere le persone che vivono i quartieri della città;
- b) rafforzare pratiche sociali di prossimità, sviluppando senso di appartenenza verso la città e nello specifico nei confronti della propria municipalità, con l'obiettivo di stimolare interesse verso gli spazi comuni e ricevere proposte di interventi collettivi ricreativi e di socializzazione;
- c) avvicinare i giovani alla socializzazione e all'attività fisica, attraverso l'appropriazione degli spazi pubblici del proprio territorio;
- d) diffondere valori educativi e culturali, quali: lealtà, rispetto reciproco e delle regole, non violenza, amicizia, impegno, valorizzazione delle differenze, confronto e relazione, tolleranza;
- e) istituire un evento periodico, annuale, che possa crescere nel tempo e diventare un appuntamento della Città, capace di attrarre l'interesse di quanti più giovani.

2 - Organizzazione

L'organizzazione delle attività sarà affidata all'esterno mediante successiva manifestazione di interesse per l'individuazione e coinvolgimento di una o più ASD/SSD, che prenderà il nome di Soggetto Organizzatore (SO).

Inoltre, verrà costituita una Cabina di Regia (CR) composta dal Presidente (o suo delegato/a) di ciascuna Municipalità, dall'Assessore al Decentramento (o suo delegato/a), dall'Assessore ai Rapporti con le Municipalità (o suo delegato/a), dall'Assessore alle Politiche Sportive (o suo delegato/a) e coordinata dall'Assessora alle Politiche Giovanile (o suo delegato/a).

Il Soggetto Organizzatore, sempre sotto la supervisione della Cabina di Regia, si occuperà di predisporre il corretto svolgimento della manifestazione dal punto di vista logistico-amministrativo, secondo quanto disposto dal presente disciplinare e secondo direttive della Cabina di Regia.

I compiti del SO sono:

- provvedere all'organizzazione materiale dei GSQ e delle sue gare;
- mettere in atto tutte quelle misure volte a salvaguardare l'incolumità dei partecipanti;
- giudicare, secondo i mezzi indicati dal presente disciplinare, le varie prove;
- assegnare i punteggi alle squadre, in base ai piazzamenti nelle varie prove;
- stabilire in caso di comportamento illecito, irregolare, antisportivo, immorale o contrario al comune buon senso dei giocatori le eventuali pene per responsabilità oggettive e/o soggettive;
- controllare la reale appartenenza (residenza e/o domicilio) dei giocatori alla Municipalità
- decidere sulle possibilità di svolgimento delle gare e, stabilire eventuali anticipi, posticipi o annullamenti;
- possedere, nella sua qualità di giudice unico dei GSQ, la decisionalità su eventuali dispute, contese, controversie che dovessero venire a crearsi anche nei casi non espressamente citati in questo disciplinare. Le decisioni prese all'unanimità dal SO sono inappellabili e pertanto da ritenersi definitive;

- assegnare alle diverse squadre, per ogni gara effettuata, i seguenti punteggi in relazione al piazzamento ottenuto: 1° posto 5 punti, 2° posto 3 punti, 3° posto 2 punti, 4° posto 1 punto. Tutti i punti ottenuti in ogni gara si sommeranno. Alle squadre che non presenteranno giocatori per qualsivoglia gara saranno assegnati 0 punti.

3 - Regole

- a) **"I Giochi Senza Quartiere" (GSQ)** è una manifestazione pubblica ludico-ricreativa e di socializzazione promossa dal Comune di Messina in sinergia con le 6 Municipalità di Messina.
- b) **GSQ** è una competizione gratuita e libera per e tra le Municipalità di Messina, che si pone come obiettivo quello di promuovere il divertimento, l'amicizia e la fraternizzazione tra tutti i partecipanti delle diverse Municipalità e Quartieri, che si volgerà all'interno dei 6 territori municipali ed è rivolta a bambini, adolescenti e giovani fino a 35 anni di età, residenti/domiciliati su tutto il territorio cittadino.
- c) La Manifestazione prevede **2 FASI**:
 - Fase 1 "preliminare" è prevista dal **30 settembre al 15 ottobre 2023**, così nel dettaglio:
 - ✓ 30/09/2023 ore 15:00 IV Municipalità
 - ✓ 01/10/2023 ore 9:30 VI Municipalità
 - ✓ 07/10/2023 ore 15:00 I Municipalità
 - ✓ 08/10/2023 ore 9:30 III Municipalità
 - ✓ 14/10/2023 ore 15:00 II Municipalità
 - ✓ 15/10/2023 ore 9:30 V Municipalità

Le attività si svolgeranno all'interno di ciascuna Municipalità dove i partecipanti che aderiranno in forma singola e associata, si sfideranno per passare alla fase successiva.
 - Fase 2 "finale" è prevista **domenica 22 ottobre 2023** ore 9:30.
Le attività si svolgeranno all'interno di **Villa Dante**, dove le sei squadre rappresentative di ciascuna Municipalità si sfideranno nella fase finale per decretare il vincitore della seconda Edizione 2023.
- d) Il luogo e la convocazione delle fasi preliminari, che si svolgeranno all'interno delle sei Municipalità, saranno scelti e coordinati dai Presidenti e dai componenti del Consiglio delle stesse.
- e) Alle fasi preliminari tutti i partecipanti potranno aderire in forma singola o associata attraverso il modulo di iscrizione, nel quale indicare la disciplina in cui gareggiare. I partecipanti saranno suddivisi in squadre. Quella che totalizzerà il punteggio più alto, secondo quanto previsto del presente disciplinare, rappresenterà la Municipalità nella fase 2 "finale".
- f) Ogni Municipalità avrà un colore di riferimento che verrà sorteggiato a seguito della fase preliminare.

I GSQ saranno vinti dalla Municipalità che, al termine di tutte le gare, avrà ottenuto il maggior numero di punti. In caso di parità tra due o più Municipalità, per la proclamazione del vincitore, saranno considerate le vittorie che ogni squadra avrà riportato nei singoli giochi. In caso di ulteriore parità saranno calcolati i secondi piazzamenti. Se, anche in questo caso, dovesse presentarsi una parità, la Municipalità vincitrice sarà stabilita tramite una partita al gioco della morra cinese effettuata tra i Capitani delle squadre in questione.

4 – Giochi

NOME ATTIVITA'	FASCE DI ETA' AMMESSE	FASE	NUMERO COMPONENTI SQUADRA	PREFERENZA (DA 1 A 5)
Palla a scalpo	I - II - III	1° FASE	8	
Corsa al quadrato	I - II - III	1° FASE	2	
Bubble Football	I - II - III	2° FASE	4	
Corsa con i sacchi	I - II - III	1° FASE	1	
Tiro alla fune	II - III	1° FASE	10	
Freccette	II - III	1° FASE	1	
Basket - Tiri da 3	I - II - III	1° FASE	1	
Calcio Balilla	I - II - III	1° FASE	2	
Sitting Volley	I - II - III	1° FASE	6	
Padel	I - II - III	1° FASE	2	
Tennis	I - II - III	2° FASE	2	
Nuoto a staffetta	I - II - III	2° FASE	4	
Scacchiera gigante	I - II - III	1° FASE	1	

LEGENDA				
FASI		FASCIA I	FASCIA II	FASCIA III
1° FASE - qualificazione nelle Municipalità e fase finale a Villa Dante	2° FASE - Intera attività svolta a Villa Dante	6 - 10 anni	11 - 16 anni	17 - 35 anni

5 – Premiazione

Alla Municipalità vincitrice sarà consegnato il trofeo che la stessa avrà diritto di esporre presso la sede istituzionale fino al giorno d'inizio dell'edizione successiva. Sul trofeo sarà incisa, anno per anno, la Municipalità vincitrice. Qualora una Municipalità dovesse vincere tre edizioni, anche non consecutive, avrà diritto di tenere in via definitiva il trofeo. Sarà cura dell'Amministrazione Comunale provvedere a sostituire lo stesso per le edizioni successive.

Ogni Municipalità partecipante sarà premiata con una targa ricordo dell'edizione a cui ha partecipato.

4 – Partecipanti e Capitani

- 1) La partecipazione ai GSQ è consentita a tutti i residenti e/o domiciliati del Comune di Messina. I partecipanti gareggeranno nella squadra ove risiedono e/o sono domiciliati e saranno selezionati dalla Municipalità di appartenenza.
- 2) Ogni squadra finalista sarà capitanata da due persone, definite Capitani, che si occuperanno del coordinamento e dell'organizzazione della stessa.
- 3) I Capitani: rappresentano la squadra finalista e curano i rapporti con il SO e i partecipanti della propria squadra; schierano i membri della propria squadra nelle varie gare; prendono parte alle riunioni solo su iniziativa del SO; possono appellarsi al SO in caso di avverso giudizio dello stesso in qualsivoglia prova.

- 4) I Capitani avranno la possibilità di utilizzare un “jolly”. Il Jolly sarà utilizzabile per tutte le gare dei GSQ solo una volta e consentirà alla squadra di raddoppiare il punteggio nella gara in cui si decide di utilizzarlo. L’utilizzo dello stesso deve essere comunicato al SO prima dell’inizio della gara nella quale si intende “giocarlo”. Il Jolly sarà utilizzabile in tutte le gare dei GSQ.