



Città di Messina
Assessorato Politiche giovanili
e impatto generazionale sulle politiche pubbliche

per i Presidenti delle sette Circoscrizioni

Oggetto: *"I Giochi Senza Quartiere – Palio della Città di Messina" 2026.*

Indicazioni operative alle Municipalità.

Con la presente, l'Assessorato alle Politiche Giovanili comunica le indicazioni per l'organizzazione dell'edizione 2026 dei "Giochi Senza Quartiere", che vedrà coinvolte, per la prima volta, tutte e sette le Municipalità cittadine.

Si rappresenta innanzitutto che l'iniziativa dovrà essere sottoposta al voto e deliberata dalla Commissione di ciascuna Municipalità, in modo da garantirne la piena legittimazione istituzionale.

I Presidenti avranno piena autonomia operativa nell'inviare le note di coinvolgimento alle associazioni, alle parrocchie e ai dirigenti scolastici del proprio territorio. A tali note dovranno essere allegate la liberatoria per i partecipanti minorenni, da far compilare e sottoscrivere, e la richiesta del numero approssimativo dei partecipanti, dato indispensabile per predisporre per tempo le magliette.

Ogni Municipalità sarà identificata da un colore: la I Municipalità sarà arancione, la II verde, la III viola, la IV rossa, la V azzurra, la VI blu e la VII gialla.

Per favorire la più ampia partecipazione e garantire l'inclusività della manifestazione, nella

fase preliminare saranno previsti anche giochi come la dama e le freccette, mentre nella finale, che si terrà il 7 novembre, sarà aggiunto anche il tennis tavolo.

Ciascuna Municipalità dovrà comunicare a questo Assessorato, entro e non oltre venerdì 2 ottobre, il luogo di svolgimento dei giochi, indicando sia una sede all'aperto sia una sede alternativa al chiuso, da utilizzare in caso di maltempo.

Confidando nella consueta e preziosa collaborazione, si porgono cordiali saluti.

L'Assessora
Iris Forami



COMUNE DI MESSINA
Assessorato alle Politiche Giovanili

DISCIPLINARE
“GIOCHI SENZA QUARTIERE” 2026

Il Palio della Città di Messina

Art. 1 – Oggetto e finalità

Il presente disciplinare regola l'organizzazione e lo svolgimento dell'iniziativa “Giochi senza Quartiere” (GSQ), manifestazione ludico-sportiva promossa dal Comune di Messina – Assessorato alle Politiche Giovanili, in collaborazione con le Municipalità e organizzata da Messina Social City.

L'iniziativa ha l'obiettivo di incentivare la socializzazione, il divertimento e la partecipazione attiva tra bambini, ragazzi e famiglie. L'evento, con impegno annuale, coinvolge squadre provenienti dai diversi quartieri della città, incoraggiando lo spirito di collaborazione, la competizione sana e il rispetto delle regole e valorizzando, al contempo, i luoghi e gli spazi urbani.

Attraverso prove fisiche e creative, pensate per sviluppare agilità, strategia e senso di squadra, la manifestazione si propone come momento educativo e aggregativo, capace di rafforzare il senso di comunità sul territorio.

Art. 2 – Organizzazione e affidamento

Il Comune di Messina – Assessorato alle Politiche Giovanili affida a Messina Social City, con apposito atto di affidamento, la realizzazione e l'organizzazione dei Giochi Senza Quartiere, che vengono svolti secondo le direttive dell'Assessorato e in raccordo con le Municipalità.

In esecuzione dell'affidamento, Messina Social City provvede:

- all'individuazione, nel rispetto della normativa vigente, dell'associazione sportiva che collabora alla realizzazione dei giochi;
- al reperimento dei giochi e delle attrezzature necessari allo svolgimento della manifestazione e a ogni adempimento relativo ai giochi stessi;
- alla manutenzione dei giochi e delle attrezzature;
- al trasporto e alla movimentazione dei giochi e delle attrezzature presso i luoghi individuati dalle Municipalità per le tappe di qualificazione e presso la Villa Dante per la finale;
- a tutte le attività organizzative connesse alla realizzazione della manifestazione, compresi il coordinamento con le Municipalità per i luoghi, il calendario e le adesioni, le misure a tutela dell'incolumità dei partecipanti, la conduzione delle giornate di gioco e l'assegnazione dei punteggi alle squadre.

Art. 3 – Struttura della manifestazione

Nell'Edizione 2026 la manifestazione coinvolge le sette Municipalità della città e si articola in due fasi:

- **1ª Fase – Qualificazioni:** i giochi e le attività si svolgono in un luogo o in una piazza scelti dalla Municipalità interessata, con una tappa per ciascuna Municipalità, secondo il calendario di cui all'Art. 6.
- **2ª Fase – Finale:** i giochi e le attività si svolgono presso la Villa Dante. Le squadre vincenti di ciascuna Municipalità si sfidano per decretare il vincitore dell'Edizione 2026 dei Giochi Senza Quartiere.

Art. 4 – Destinatari e fasce di età

Entrambe le fasi vedono coinvolti bambini, ragazzi e giovani dagli 8 ai 35 anni, suddivisi in tre fasce:

- **Fascia I:** bambini dagli 8 ai 12 anni;
- **Fascia II:** ragazzi dai 13 ai 17 anni;
- **Fascia III:** giovani dai 18 ai 35 anni.

La partecipazione ai GSQ è gratuita ed è consentita a tutti i residenti e/o domiciliati nel Comune di Messina. I partecipanti gareggiano nella squadra della Municipalità in cui risiedono e/o sono domiciliati e sono selezionati dalla Municipalità di appartenenza.

Art. 5 – Ruolo delle Municipalità, squadre e adesioni

Ciascun Presidente di Municipalità trasmette una nota di invito alle associazioni, alle parrocchie e alle realtà del territorio, al fine di coinvolgere il maggior numero possibile di bambini, ragazzi e giovani nell'iniziativa.

Le adesioni sono raccolte direttamente da ciascuna Municipalità, con il coinvolgimento delle associazioni e delle parrocchie del territorio, e comunicate all'Assessorato alle Politiche Giovanili nei termini da questo stabiliti.

Ogni Municipalità individua il luogo o la piazza in cui si svolge la propria tappa e ne dà comunicazione all'Assessorato. È inoltre tenuta a individuare una sede alternativa al coperto, nella quale i giochi possano svolgersi in caso di maltempo.

Ogni Municipalità è rappresentata da squadre espressione dei quartieri del proprio territorio. Ciascuna squadra è composta da un numero di partecipanti sufficiente a garantire la partecipazione a tutti i giochi in programma e la rappresentanza delle tre fasce di età, e indica un capitano e un referente maggiorenne. Accedono alla finale le squadre che risultano vincitrici della fase di qualificazione della propria Municipalità.

Art. 6 – Calendario delle attività

Le tappe di qualificazione e la finale si svolgono secondo il seguente calendario:

Data	Orario	Municipalità
Sabato 17 ottobre 2026	ore 10:00	I Municipalità
Sabato 17 ottobre 2026	ore 15:30	II Municipalità
Domenica 18 ottobre 2026	ore 10:00	III Municipalità
Domenica 18 ottobre 2026	ore 15:30	V Municipalità
Sabato 24 ottobre 2026	ore 10:00	IV Municipalità
Sabato 24 ottobre 2026	ore 15:30	VII Municipalità
Domenica 25 ottobre 2026	ore 10:00	VI Municipalità
Sabato 7 novembre 2026	ore 10:00	FINALE – Villa Dante (squadre vincenti di ogni Municipalità)

La giornata conclusiva del 7 novembre presso la Villa Dante, simbolo di aggregazione e festa per l'intera comunità, sancisce la chiusura del percorso ludico-educativo, celebrando i valori di collaborazione, sportività e socialità che animano i Giochi Senza Quartiere.

Art. 7 – Programma dei giochi

In tutte le tappe di qualificazione le squadre partecipano allo stesso set di giochi, garantendo pari opportunità e continuità nelle sfide.

1ª Fase: Qualificazioni

Gioco	Partecipanti	Fasce di età
Lotta dei Titani (Tiro alla fune)	10	I – II – III
Dama	2	I – II – III
Calcio Balilla	2	I – II – III
Sacco Matto	4	I – II – III
Legami di Gara	10	I – II – III
Flagon	6	I – II – III
Staffetta a squadre	8	I – II – III
Palla prigioniera	10	I – II – III
Freccette (gioco inclusivo)	1	I – II – III

Il set di giochi favorisce lo sviluppo di abilità motorie, la creatività e la collaborazione tra i partecipanti.

2ª Fase: Finale

La giornata conclusiva prevede tutte le attività precedenti, integrate da giochi speciali ad alto coinvolgimento:

Gioco	Partecipanti	Fascia di età
Calcio Balilla Umano	6	III
Percorso del Gladiatore	6	III
Orienteering	Tutta la squadra	III
Caccia al tesoro urbana	Tutta la squadra	I – II – III
Tennis tavolo (gioco inclusivo)	2	I – II – III

Art. 8 – Regolamento dei giochi

1ª Fase: Qualificazioni

1. Lotta dei Titani (Tiro alla fune)

- Due squadre si dispongono ai lati opposti di una corda.
- Al centro viene segnalata una linea di riferimento.
- Vince la squadra che riesce a tirare oltre la linea l'intera squadra avversaria.
- È vietato sedersi, avvolgere la corda al corpo o usare guanti particolari.

2. Dama

- Si gioca su una scacchiera 8x8 con 12 pedine a testa.
- Le pedine si muovono solo in diagonale sulle caselle scure.
- Obiettivo: catturare tutte le pedine avversarie o bloccarle.
- Tempo massimo per partita: 15 minuti.

3. Calcio Balilla

- Partita tra 2 o 4 giocatori.
- Vince chi arriva per primo a 5 gol.
- È vietato scuotere o sollevare il tavolo.
- La palla si rimette in gioco dal centro dopo ogni gol.

4. Sacco Matto

- Ogni partecipante entra in un sacco fino alla vita.
- Al via, si salta fino al traguardo.
- Chi esce dal sacco è squalificato.
- Vince chi taglia per primo il traguardo.

5. Legami di Gara

- Coppie di giocatori legano insieme una gamba (destra di uno e sinistra dell'altro).
- Devono correre fino al traguardo coordinandosi.
- È vietato sciogliere il nodo durante la gara.
- Vince la coppia che arriva prima.

6. Flagon

- Due squadre si dispongono una di fronte all'altra.
- Al centro c'è la bandiera (o un oggetto).
- A turno vengono chiamati numeri corrispondenti ai giocatori.
- Chi riesce a prendere la bandiera e portarla nel proprio campo senza essere toccato guadagna un punto.
- Vince la squadra con più punti.

7. Staffetta a squadre

- La squadra si schiera in fila dietro la linea di partenza; ogni componente percorre a turno il tratto previsto, con eventuali slalom o ostacoli leggeri.
- Al termine della propria frazione il concorrente consegna il testimone al compagno successivo all'interno della zona di cambio.
- Se il testimone cade, il concorrente lo raccoglie e riparte dal punto in cui è caduto.
- Vince la squadra il cui ultimo staffettista taglia per primo il traguardo.

8. Palla prigioniera

- Due squadre si affrontano in un campo diviso da una linea centrale, con una palla morbida in materiale sicuro.
- Il giocatore colpito dalla palla senza che questa sia stata prima a terra diventa prigioniero e si posiziona dietro il campo avversario.
- Il prigioniero può tornare in gioco colpendo un avversario dalla propria posizione.
- È vietato colpire alla testa e superare la linea centrale.
- Vince la squadra che imprigiona tutti gli avversari o che, allo scadere del tempo stabilito, ha meno prigionieri.

9. Freccette (gioco inclusivo)

- Gioco individuale pensato per favorire la partecipazione di tutti i concorrenti, compresi quelli con disabilità, con distanza dal bersaglio e attrezzature adattabili alle esigenze del singolo partecipante.
- Ogni giocatore ha a disposizione 3 freccette per turno.
- La gara si disputa su più set; è ammesso, ove necessario, l'ausilio di un accompagnatore nella fase di lancio.
- Vince chi totalizza il punteggio più alto nell'intera gara.

2ª Fase: Finale

10. Calcio Balilla Umano

- Si gioca in un campo delimitato con due porte.
- I giocatori sono disposti in file, legati orizzontalmente con delle corde o tenendosi a delle aste, simulando i movimenti dei pupazzi del calcio balilla.
- Ogni fila può muoversi solo lateralmente (destra-sinistra) senza staccarsi dal proprio posto.
- Vince la squadra che segna più gol entro il tempo stabilito (es. 5 minuti).
- È vietato sganciarsi, spingere avversari con le mani o usare parti del corpo diverse dai piedi per giocare la palla.

11. Percorso del Gladiatore

- Percorso misto che unisce prove di agilità, forza e velocità.
- Può includere: strisciare sotto ostacoli, saltare barriere, portare pesi leggeri, zig-zag tra coni, superare un tunnel, ecc.
- Ogni giocatore affronta il percorso individualmente.
- Il tempo viene cronometrato: vince chi impiega meno tempo.
- Penalità: +5 secondi per ogni ostacolo saltato o non completato correttamente.
- Massimo 3 tentativi per ogni ostacolo, poi si passa al successivo con penalità.

12. Orienteering

- Ogni partecipante (o squadra) riceve una mappa contenente l'indicazione dei punti da raggiungere.
- L'obiettivo del gioco è raggiungere nel minor tempo possibile tutti i punti di controllo segnalati sulla mappa.
- Ad ogni punto di controllo sono presenti una lanterna e un punzone, che serve a contrassegnare la mappa nella casella corrispondente.
- Vince chi completa il percorso in minor tempo con tutti i punti validati.
- È vietato seguire altri concorrenti o ricevere aiuto esterno.
- Penalità: mancato timbro = +2 minuti; punzonatura errata = +1 minuto.

13. Caccia al tesoro urbana

- La squadra riceve una serie di indizi che conducono a punti di interesse individuati nell'area della Villa Dante.
- Ad ogni tappa la squadra svolge una breve prova o risponde a un quesito per ottenere l'indizio successivo.
- La squadra resta unita per tutta la durata del gioco, nel rispetto delle norme di sicurezza e sotto la supervisione degli organizzatori.
- Vince la squadra che completa il percorso nel minor tempo; sono previste penalità in caso di prove non superate.

14. Tennis tavolo (gioco inclusivo)

- Gioco pensato per favorire la partecipazione di tutti i concorrenti, compresi quelli con disabilità, con regole e postazione di gioco adattabili alle esigenze del singolo partecipante (es. gioco da seduti, superficie di rimbalzo facilitata).
- Partita tra 2 giocatori, o in coppia, su tavolo regolamentare o adattato.
- Vince chi arriva per primo a 11 punti, con scarto minimo di 2; in caso di parità 10-10 si prosegue fino al raggiungimento dello scarto.
- È ammesso, ove necessario, l'ausilio di un accompagnatore.

Art. 9 – Punteggi e qualificazione alla finale

Per ogni gara effettuata sono assegnati 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 sommano. Alle squadre che non presentano giocatori per una gara sono assegnati 0 punti. In caso di parità in un gioco a sfida diretta si disputa uno spareggio.

Al termine di ciascuna tappa di qualificazione, la squadra con il punteggio complessivo più alto rappresenta la propria Municipalità nella finale del 7 novembre. In caso di parità nella classifica generale prevale la squadra con il maggior numero di vittorie nei giochi; in subordine si procede a uno spareggio deciso dall'Assessorato. Nella finale, la squadra con il punteggio complessivo più alto è proclamata vincitrice del Palio della Città di Messina.

Art. 10 – Premiazione

Al termine della finale la coppa dei Giochi Senza Quartiere è consegnata alla squadra vincitrice.

Art. 11 – Sicurezza e fair play

- I partecipanti sono tenuti al rispetto delle regole, degli avversari, degli organizzatori e dei luoghi in cui si svolgono i giochi.
- Sono vietati comportamenti violenti, offensivi o antisportivi; gli organizzatori possono ammonire, penalizzare o squalificare la squadra o il singolo partecipante.
- I partecipanti devono indossare abbigliamento adatto all'attività fisica; gli organizzatori possono escludere dalle prove chi non sia in condizioni idonee o metta a rischio la propria o l'altrui sicurezza.
- Le prove sono adeguate alla fascia di età dei partecipanti; gli organizzatori possono modificare o sospendere un gioco per ragioni di sicurezza o per condizioni meteorologiche avverse; in caso di maltempo i giochi si svolgono presso la sede al coperto individuata dalla Municipalità.

Art. 12 – Autorizzazioni e privacy

Per la partecipazione dei minorenni è necessaria l'autorizzazione firmata da un genitore o da chi esercita la responsabilità genitoriale.

I dati personali sono trattati nel rispetto del Regolamento UE 2016/679 (GDPR); per i minori è richiesto il consenso dei genitori.

Art. 13 – Disposizioni finali

L'Assessorato alle Politiche Giovanili si riserva di apportare modifiche al presente disciplinare, al calendario e al programma dei giochi per esigenze organizzative, dandone tempestiva comunicazione alle Municipalità e alle squadre. Per quanto non previsto si rimanda alle decisioni dell'Assessorato.