

Palio dei Mezzadri



REGOLAMENTO 2024

Prefazione

Le regole sotto riportate sono frutto di accordi condivisi tra tutte le Contrade partecipanti al Palio e deliberate a maggioranza laddove si sia reso necessario discuterne.

Risultano vincolanti per le Contrade che si impegnino al rispetto delle norme, degli avversari e delle rappresentanze di Ente Palio.

Al Corpo Arbitrale è demandato il controllo del corretto svolgimento dei giochi ed ogni decisione in merito ad eventuali inadempienze, controversie e discussioni, in autonomia e super partes.

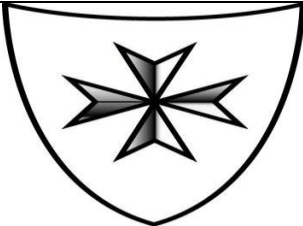
Il parere del Corpo Arbitrale è inappellabile.

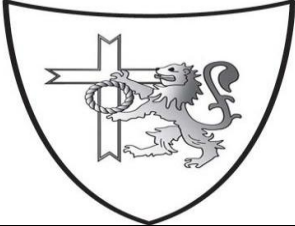
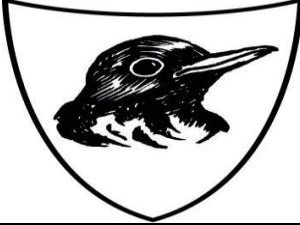
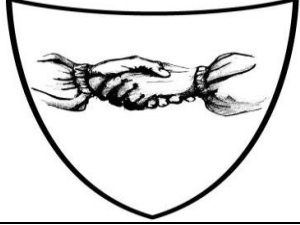
Art. 1

Confini

Le Contrade sono 8: **BARRUCHELLA, BORGO RUGA, CAPITEL, CENTRO, CROCE-CAOTORTA, MARCA' VECIO, MINELLI, S.ANTONIO.**

I confini delle stesse sono sommariamente riportati di seguito e sono stati definiti di concerto tra Ente Palio e le singole Contrade. La mappa riporta più chiaramente le aree di competenza di ogni Contrada.

 BARRUCHELLA	a nord ed est è delimitata dai confini comunali, a ovest dall'incrocio tra v. delle Venti e v. Volpago sud, per v. Sambugo fino ai confini comunali; a sud , lungo v. delle Venti, v. Camalò, bivio con via Cal di Giavera, poi lungo l'asse ovest-est di quest'ultima, e lungo il suo virtuale prolungamento fino al confine del Comune di Ponzano. SIMBOLO: il NIBBIO COLORI: BIANCO e CELESTE
 BORGO RUGA	a nord dall'incrocio v. Roma/v. Ruga fino alla lottizzazione di v. Dandolo esclusa e fino a v. Bellato. A est v. Aviatore fino alle scuole e da queste, fino a tutta v. Cav. di Vittorio V.to lambendo la lottizzazione delle rose e fino all'incrocio con v. Ruga. A ovest , v. Bellato fino all'incrocio v. Volpago sud/ v. Morganella ovest; a sud v. Morganella ovest fino ad incrociare v. Aviatore. SIMBOLO: il LUPO COLORI: ROSSO e BLU
 CAPITEL	a nord da incrocio v. Cal di campagna/v. Postumia fino a chiesa di S.Vito; a est la lottizzazione di v. Dandolo, lungo i confini di Borgo Ruga, v. Volpago sud fino a v. Montello e da dietro ceramiche Zanella fino a v. Nervesa d.B. a ovest lungo v. Cal di Campagna e v. Talponera fino all'incrocio con v. Bovo, e da qui fino a v. Colombera, lungo la stessa; a sud lungo v. Strada di Ponzano fino a v. Nervesa d.B., SIMBOLO: la CROCE di MALTA COLORI: GIALLO e ROSSO
 CENTRO	a nord dall'incrocio di v. Roma con v. Giusti, via Croce, V. Postumia fino all'azienda Scanduzzi (esclusa), A est dal cimitero al burraco (escluso), poi parallelamente a v. Foscolo fino a v. Postumia. a ovest lungo i confini con Borgo Ruga e Capitel, a sud lungo v. Montello, v. Roma fino ad incrocio con v. Bandiera, v. Filzi ed il suo prolungamento fino a v. Gagliardi. SIMBOLO: il CAVALLO COLORI: GIALLO e VERDE

 CROCE-CAOTORTA	a nord ed est è delimitata dai confini comunali, ad ovest comprende la porzione orientale di v. Roma fino a villa Minelli, v. villa Minelli, v. Santandrà fino ai confini settentrionale del Comune lungo il confine con Minelli. anche sud è delimitata dai confini comunali. SIMBOLO: il LEONE con la CROCE COLORI: ARANCIONE
 MARCA' VECIO	a nord è delimitata dai confini comunali, ad est lungo le vie Sambugo, Volpago nord, Postumia, Cal di campagna, Talponera, Bovo, Colombera, come dai confini definiti con le Contrade di Barrucchella, S. Antonio e Capitel. Anche ad ovest e sud è delimitata dai confini comunali, SIMBOLO: il MERLO COLORI: VERDE e NERO
 MINELLI	a nord è chiusa dai confini con S. Antonio e Croce-Caotorta, a est segue il confine con Croce-Caotorta per tutto l'asse territoriale. A ovest il territorio è determinato dai confini definiti per S. Antonio, Centro e Capitel comunale ed a sud si estende fino al confine. SIMBOLO: la STRETTA di MANO (sinistra) COLORI: ROSA e AZZURRO
 S.ANTONIO	a nord lungo il confine con Barrucchella e quelli comunali, a est dal confine comunale parallelamente a v. Indipendenza fino a v. Postumia rasentando la cava, ad ovest dall'incrocio v. delle Venti/ v. Volpago nord, lungo quest'ultima fino a v. Postumia lambendo la chiesa di S. Vito, a sud lungo i confini definiti per Borgo Ruga, Centro e Capitel. SIMBOLO: il GIGLIO COLORI: GRANATA

Art. 2 Squadre

Ciascuna squadra sarà rappresentata da 1/2 CAPITANI che contestualmente potranno essere anche giocatori. Uno di essi avrà inoltre il ruolo di CAPOSQUADRA.

Ogni squadra è composta dai 13 ai 16 GIOCATORI, di cui almeno 4 dovranno essere donne. Ogni componente dovrà aver compiuto gli anni 16 e non superato gli anni 65 ; per i minorenni è obbligatorio presentare una dichiarazione di assenso ed assunzione di responsabilità da parte di entrambi i genitori o di chi ne esercita la potestà genitoriale. Sono ammessi i giocatori che abbiano superato gli anni 65 per il gioco della fionda.

Potranno partecipare i minori di età compresa fra i 14 e i 16 anni solo a seguito di specifica richiesta, munita di specifico certificato medico comprovante l'idoneità sportiva, da parte della Contrada al Presidente di Ente Palio e contestuale approvazione da parte di quest'ultimo.

E' ammesso un numero di cambi illimitato, naturalmente nel rispetto del numero e dei componenti delle squadra, ed il giocatore sostituito potrà essere riutilizzato più volte. Le sostituzioni dovranno essere comunicate prima di ogni gioco al gruppo Giudici.

Ad ogni squadra è data la possibilità di avvalersi di n. 5 "ORIUNDI". Si definisce **ORIUNDO** chiunque ha abitato in una Contrada per almeno 3 anni ed ora risiede in altra Contrada o fuori comune.

Chiunque, avendone i requisiti, gareggi per una Contrada come oriundo, può gareggiare solo per la squadra scelta, fino all'assegnazione del Palio stesso.

Nell'ipotesi in cui una Contrada sia in possesso di un numero di potenziali atleti al di sotto di 400, gli sarà concesso di utilizzare fino a 5 **STRANIERI** tra i propri giocatori. Sono definiti "Stranieri" le persone che risiedono in comune ma non hanno mai abitato nella Contrada con la quale gareggeranno. Fatta salva la residenza, permangono anche per gli STRANIERI i requisiti e le limitazioni sopra riportati per la partecipazione al Palio.

Ciascuna contrada dovrà fornire 1 persona affidabile per il servizio d'ordine delle strade.

Eventuali infrazioni alle regole di composizione della squadra comporteranno l'automatica squalifica della Contrada, con declassamento all'ultimo posto in tutti i giochi, sia che questo venga rilevato prima, sia durante o dopo la conclusione del Palio.

In assenza di rilievi, trascorsi 6 mesi dalla conclusione del Palio, i risultati conseguiti saranno considerati consolidati e definitivi

Art. 3

Corpo Arbitri

Il corpo Arbitri è costituito da un numero di giudici di gara proporzionato al numero di squadre presenti e sono designati alla vigilanza ed alla gestione della competizione e delle squadre.

Gli Arbitri sono componenti dell'organizzazione ed al di sopra delle parti, anche se in parte provenienti dalle Contrade in gara.

Uno degli Arbitri è preposto e responsabile della tenuta e della gestione dei tempi e dei risultati.

Ad ogni Contrada verranno assegnati n. 2 componenti del collegio arbitrale ai quali i Capitani dovranno far esclusivo riferimento.

Gli Arbitri si riuniranno in discussione alla termine di ogni gioco al fine di confrontarsi e/o verificare eventuali reclami prima di confermare il risultato del gioco appena concluso.

In caso di applicazione di penalità, il capitano della squadra penalizzata verrà preventivamente avvisato per la contro-replica.

Art. 4

Equipaggiamento

Ogni giocatore deve essere equipaggiato di scarpe ginniche e della divisa che contraddistingue la contrada (casacca e pantaloncini); non è permesso l'uso di scarpe con suola a carrarmato anche se di 2fattezze ginniche.

L'abbigliamento indossato deve essere lo stesso dal primo all'ultimo gioco, fatta salva la necessità di sostituzione in caso di rottura; è ammessa deroga sui pantaloncini di taglie oversize.

Non è ammesso l'utilizzo di supporti esterni per nessun gioco (guanti, scarpe speciali o altro), ne è consentito modificare la propria tenuta per nessun motivo, fatti salvi la sfilata di inizio e/o i festeggiamenti finali; eventuali concorrenti non in regola saranno invitati ad adeguarsi alla norma, pena la esclusione dai giochi fino all'adeguamento.

Art. 5

Reclami e Penalità

Ogni contrada, al termine di ogni gioco ha la facoltà di presentare all'arbitro assegnatole il cd reclamo, ovvero un'eventuale contestazione della regolarità del gioco.

Il reclamo dovrà essere presentato esclusivamente da uno dei capitani della squadra – UNICA PERSONA ABILITATA A DISCUTERE CON GLI ARBITRI - al giudice assegnato e designato per la medesima, per iscritto e subito dopo la fine della gara incriminata.

Qualora la protesta fosse inoltrata da altri individui, non verrà considerata e la squadra sarà penalizzata di un punto in classifica.

Il reclamo verrà analizzato e discusso SUBITO dalla giuria, che si avvarrà anche della possibilità di sentire i capitani di una o più squadre se lo riterrà opportuno.

Il giudizio è inappellabile e verrà comunque deliberato prima dell' inizio della gara successiva.

E' nelle facoltà del Collegio arbitrale, a suo insindacabile giudizio, richiamare una squadra per un QUALSIASI GIUSTO MOTIVO legato allo svolgimento della manifestazione sportiva; al raggiungimento del 3° richiamo, la squadra verrà penalizzata di un punto.

Nell'ipotesi in cui si verificassero fatti o circostanze non disciplinate dal presente Regolamento, ma con evidente carattere di scorrettezza e di rilievo disciplinare, sarà cura esclusivamente degli Arbitri decidere in merito alla eventuale sanzione da applicare.

Art. 6

Gare

Ogni squadra sarà posizionata in un settore predefinito ed al termine di ogni gioco tutti gli elementi della squadra dovranno rientrare nella propria porzione entro un tempo massimo di **5 minuti**; in caso di inadempienza, la squadra subirà un richiamo per ogni elemento non in regola, con le conseguenze di cui all'articolo precedente.

Nelle gare a tempo, il tempo concesso per il rientro pari a 5 minuti verrà determinato al decimo di secondo, senza arrotondamenti, tenendo a riferimento quello rilevato dal capo-arbitro.

I giochi sono sette di cui due, la bunea ed il carro, si effettuano lungo il percorso del "giro della marchesa" e verranno suddivisi fra la serata del sabato e il pomeriggio della domenica.

Più precisamente i giochi si svolgeranno, nell'ordine:

- 1. Gioco della pigiatura dell'uva (sabato sera)
- 2. Tiro alla fune (sabato sera e domenica)
- 3. giro della marchesa: corsa in "bunea" (domenica)
- 4. gioco del "tesser"(domenica)
- 5. gioco del "cavalier" o della treccia (domenica)
- 6. tiro con la fionda (entrambi i tiratori) (domenica)
- 7. giro della marchesa: traino del carro (domenica)

Nella determinazione della vittoria finale, il piazzamento del giro con il carro è equiparato agli altri giochi.

Ogni squadra ha la facoltà di scegliere un gioco di piazza (esclusi quindi il gioco del carro e la corsa con la bunea) su cui poter giocare il cd "**JOLLY**" che darà la possibilità alla contrada di raddoppiare il punteggio conseguito in quel determinato gioco; tale "jolly" dovrà essere comunicato all'organizzazione a mezzo di busta sigillata che verrà consegnata all'Arbitro designato dal Collegio Arbitrale il giovedì sera antecedente il Palio e sarà aperta sul palco, solamente alla fine del Palio, ad iniziare dall'ultimo classificato.

Il "**JOLLY**" non verrà considerato nell'ipotesi di interruzione e/o riduzione del Palio.

Art. 7

Maltempo

In caso di impossibilità di effettuare il Palio completo a causa del maltempo, ne verrà effettuato uno in forma ridotta sulla base dei seguenti giochi:

Tesser

Treccia

Tiro con la fionda.

Nel caso di interruzione del Palio per il sopraggiungere del maltempo, lo stesso verrà considerato valido se si saranno stati effettuati i tre giochi sopra elencati e la corsa in "bunea" solo se completata da tutte le contrade alle medesime condizioni atmosferiche.

Art. 8

Punteggio

I punteggi dei giochi sono a scalare, definiti sulla base di 8 squadre (5 – 4 – 3,5 – 3 – 2,5 – 2 – 1,5 - 1 a seconda della classifica di gara); nell'ipotesi in cui partecipassero un numero di squadre inferiore a 8, i punti verranno riassegnati ed il distacco tra il 1° ed il 2° classificato sarà di un punto mentre fra i successivi sarà di mezzo punto.

Nel gioco del carro verrà assegnato ½ punto aggiuntivo per il primo classificato e i punteggi saranno quindi i seguenti: 5,5 – 4 – 3,5 – 3 – 2,5 – 2 – 1,5 – 1.

Nel caso di piazzamenti a pari merito, l'assegnazione dei punti verrà data sulla somma matematica dei punti assegnati dal piazzamento delle squadre diviso per il numero di squadre "**ex aequo**", con arrotondamento al mezzo punto superiore in caso di valore diverso dall'unità o dalla mezza unità (es: $3,66=4$; $2,33=2,5$; $1,75=2$...).

Art. 9 Vincenti

In caso di parità di punteggio alla fine del Palio, verrà giudicata vincente la squadra che ha ottenuto i migliori piazzamenti in tutti i giochi.

Chi si aggiudicherà per 3 anni, anche non consecutivi, il Palio, conquisterà definitivamente lo Stendardo simbolo dello stesso.

Con l'aggiudicazione definitiva dello Stendardo verranno annullate le vittorie conseguite.

Art. 10 Regole dei giochi

- FOLAR L'UA

Modalità: Il gioco si effettua in due *manches* di 4 squadre ciascuna, in ordine di estrazione delle corsie.

Descrizione: Partecipano esclusivamente un uomo ed una donna per squadra a piedi scalzi, senza prescrizione alcuna in ordine all'abbigliamento, in deroga all'art. 4.

Ogni squadra avrà nella propria tinozza, posizionata su un carro in leggera pendenza, un uguale quantitativo di uva da pigiare, preventivamente pesato e collocato all'interno da parte dei giudici.

Al "VIA" i concorrenti, adiacenti alla tinozza, dovranno entrare in quest'ultima per procedere alla pigiatura esclusivamente a piedi scalzi ed in posizione eretta (senza l'uso delle mani), per un tempo di 4 minuti.

Il termine del tempo sarà scandito negli ultimi 5 secondi dal giudice arbitro ed, al fischio, il giudice che segue la squadra procederà alla chiusura dello scolo. Il mosto verrà, quindi, pesato.

Va da sé che bucce e semi nel recipiente saranno considerati alla stregua del mosto stesso.

Vince la squadra che nel tempo di 4 minuti riesce a produrre il maggior quantitativo di liquido nel contenitore graduato.

Penalità: **dimezzamento** del peso del mosto per qualsiasi condotta diversa da quanto sopra descritto, a giudizio inappellabile degli arbitri

- TIRO alla FUNE

Modalità: Le squadre verranno divise in due gironi in base alle corsie estratte, ovvero il 1° girone sarà composto dalle 4 squadre estratte con numero pari; il 2° girone sarà composto dalle 4 squadre estratte con numero dispari. Ogni squadra assegnata al girone si scontrerà con le 3 squadre che ne fanno parte. Per ogni girone il sabato sera verrà, quindi, proclamato il vincitore, il 2° classificato, il 3° ed il 4° classificato.

La domenica pomeriggio si scontreranno le squadre che si saranno classificate al medesimo posto nei rispettivi gironi al fine di redigere la classifica finale. Più precisamente: i quarti classificati si scontreranno per il 8/7 posto, i terzi classificati per il 6/5 posto; i secondi classificati per il 4/3 posto e i primi classificati per il 2/1 posto

L'area di tiro è una corsia larga 2 metri posta sulla perpendicolare di una "zona neutra" centrale della lunghezza di 1,5 metri per parte.

La corda avrà al centro un nastro e la vittoria verrà attribuita alla squadra che riesce a portare il nastro nella propria area di gioco entro il tempo stabilito.

La Contrada perde la manche se due o più elementi della squadra oltrepassano o calpestano le estremità dell'area di gioco; inoltre viene data partita persa se un giocatore dovesse essere trascinato dentro la "zona neutra"; non è consentito attorcigliare la corda attorno al braccio, né provocare ondeggiamenti per sbilanciare gli avversari.

Ogni squadra gioca con un numero massimo di 8 elementi, di cui almeno 2 donne, fissi e non intercambiabili con altri componenti la squadra, nemmeno nel giorno successivo.

Gli atleti che effettuano il tiro con la fune obbligatoriamente dovranno partecipare altresì al gioco del "tesser".

Al capitano è permesso solo incitare i propri atleti, senza entrare nello spazio di gioco né interferire con le modalità della gara.

Il tempo di gioco è di **1 MINUTO**, al termine del quale se non vi è un vincitore, si procederà ad un ulteriore manche di 30" con un componente (uomo) in meno per squadra, e così a seguire fino alla determinazione di una vincente. Esclusivamente nelle gare di finale la parità determina l'ex aequo e la divisione dei punti in gioco.

Le condotte di interferenza e disturbo degli atleti delle Contrade non partecipanti al gioco, come ad esempio la presenza assidua e costante ai lati della corsia di gara, comporteranno la sconfitta "a tavolino" per la Contrada per cui gli atleti, ai quali sarà addebitato il comportamento scorretto, gareggiano.

Al termine di ogni manche la corda non dovrà essere lasciata cadere improvvisamente (mollata) ed al fine di tutelare l'incolumità degli atleti, la medesima dovrà essere tenuta in tensione per almeno 5 secondi.

Se l'azione di rilascio immediato ed improvviso della corda sarà ripetutamente e sistematicamente compiuta dalla contrada, è facoltà del corpo arbitrale applicare un richiamo (Art. 5 penultimo comma).

Penalità: **10"** per ogni interferenza, analogamente ad altri giochi.

- CORSA in BUNEA

Modalità: Gioca una Contrada per volta, in ordine di estrazione delle corsie. Se le squadre in competizione sono fino a 6, le partenze sono continuative e scaglionate di 20"; se le squadre sono più di 6, si effettuano 2 *manches* scaglionate di 30", la prima di 4 squadre e la seconda con le rimanenti.

Descrizione: Ogni squadra presenta quattro elementi che dovranno condurre lungo un percorso di circa 875 metri, una "bunéa" sopra alla quale è stata posizionata una palla di paglia; quest'ultima dovrà sempre essere collocata con il lato più lungo rivolto in senso longitudinale rispetto alla "bunéa".

E' obbligatorio arrivare al traguardo con la palla sulla bunéa"; qualora la palla cadesse, il corridore la dovrà raccogliere; al fine di porre le Contrade nelle medesime condizioni, le palle di paglia verranno pesate per garantirne l'equità di peso.

Sono definite tre zone di cambio lunghe 10 metri entro le quali effettuare lo scambio tra i due corridori; i tragitti sono, indicativamente di 180, 230, 225 e 240 metri.

La prima frazionista del quartetto dovrà essere una donna alla quale viene anche assegnato il tratto più breve del percorso.

Al "via" la "bunéa" potrà già essere impugnata ma dovrà essere rigorosamente appoggiata al terreno; non è consentita la corsa con la "bunéa" sollevata oltre il petto, né il lancio della stessa.

Il tempo viene determinato dall'attraversamento del traguardo sia della "bunéa" munita della palla di paglia che del conducente.

Qualora un concorrente fosse impossibilitato a completare la propria frazione, può essere sostituito al volo dal capitano al seguito.

Vince la squadra che completa il giro nel minor tempo.

E' consentito al seguito la presenza di un Capitano in bicicletta per squadra, oltre ai giudici, e comunque in posizione retrostante la "bunéa" e tale da non interferire con l'operato degli arbitri o ostacolare le altre Contrade.

Penalità: **10"** per ogni infrazione o ingerenza.

Ultimo posto in caso di non completamento della frazione o di arrivo senza la palla.

- EL TESSER

Modalità: Il gioco si effettua in contemporanea tra le squadre.

Descrizione: Partecipano, 14 elementi per squadra, di cui almeno 4 donne, schierati tutti dallo stesso estremo di una corsia che dovranno percorrere uno per volta, andata e ritorno, con una lancia in mano, ed infilzando con quest'ultima una serie di 4 anelli, dando il cambio al compagno successivo.

Qualora la squadra sia composta da 13 elementi (vedi articolo 2), il primo staffettista, completato il suo turno, si accoderà all'ultimo dei suoi compagni per effettuare un ulteriore e ultimo giro.

I concorrenti porteranno un numero identificativo per poterne seguire con facilità la corsa e individuare eventuali infrazioni; il tempo verrà rilevato sull'attraversamento della linea dei 5 metri da parte dell'ultimo corridore.

L'assegnazione delle corsie sarà sorteggiata prima di iniziare; ogni corsia di gioco è lunga 19 metri, con due zone libere di 5 metri alle estremità e tre zone, tra anello ed anello, di tre metri l'una; gli anelli sono fissati ad altezze variabili, nell'ordine a **170, 100, 150** e a **50** centimetri da terra.

La lancia (o "ago") con i colori della Contrada, è lunga 120 cm e di diametro di 2,5 cm. con una coda (o "filo") di 2 metri; gli anelli hanno un diametro di 10 cm.

Il cambio dovrà avvenire passando l'"ago" al compagno; in caso di caduta dei supporti di sostegno degli anelli, sarà il capitano della squadra che li dovrà ripristinare per evitare di penalizzare la propria squadra.

In caso di impossibilità per un concorrente di completare la propria frazione per intervenuto incidente, la frazione può essere completata dal capitano assistente.

Il "Via" verrà fischiato subito dopo il "pronti" da un giudice ubicato dietro ai partenti al fine di non interferire con la gara agevolando i concorrenti.

Penalità: 5" per "lancio" dell'ago al compagno ed in caso di "partenza anticipata" o irregolare, 10" per il mancato recupero di ogni anello non infilato

- GIOCO del "CAVALIER" o della TRECCIA

Modalità: Il gioco si effettua in contemporanea tra le squadre.

Descrizione: Ogni squadra partecipa sei concorrenti, 3 uomini e 3 donne,

Gli atleti, 3 da una estremità e 3 dall'altra, saranno agganciati in vita ad una corda intrecciata lunga 15 metri (il tratto di corda libera è circa 1 metro, a seconda della densità dei nodi), che dovrà essere sciolta nel tempo massimo di 10 minuti. Allo scadere dei 10 minuti i giudici provvederanno a marcare gli estremi del tratto di corda sciolta e alla misurazione; non sono ammesse contestazioni sulla marcatura effettuata.

Alla partenza la treccia dovrà essere tesa in tutta la sua lunghezza con i tre giocatori posti a "croce" per ognuna delle due estremità. La squadra si avvarrà dell'aiuto di un capitano, o in subordine, di un altro giocatore, che in piedi dovrà tenerle la treccia sollevata da terra per agevolarne lo scioglimento.

I giudici di squadra, dopo aver tolto i sigilli ed aver disposto i giocatori a croce con le corde ed i raccordi tesi e non raccolti, si posizioneranno in modo da non intralciare le operazioni di streccio.

La treccia sarà considerata sciolta quando le 3 corde saranno tese e parallele tra di loro per tutta la loro lunghezza e solamente da quel momento il tempo verrà bloccato.

Vince la squadra che completa per prima lo streccio o che allo scadere del tempo avrà sciolto più nodi della treccia.

Come convenuto tra le Contrade, unica modalità di scioglimento della treccia è il passaggio sotto la corda da parte dei tre giocatori posizionati all'estremità della corda intrecciata.

Le corde saranno sorteggiate il giovedì antecedente il Palio e subito intrecciate a cura di ogni singola squadra sotto il controllo della giuria che provvederà anche alla conta dei 120 nodi ed alla verifica della lunghezza prima di certificarne la correttezza e provvedere alla "piombatura".

Penalità: 10" per ogni interferenza di persone estranee al gioco tendenti a favorire la squadra.

10 cm. di penalità se al termine del tempo la squadra non rispetta lo "stop" (esclusa l'operazione in corso)

- TIRO con la FIONDA

Modalità: Il gioco viene svolto in unica sessione della durata di 2' 30" per ogni squadra. Si gioca una squadra per volta in ordine di estrazione delle corsie.

Descrizione: Ogni squadra presenta due tiratori, indipendentemente dal sesso, che da 10 metri dovranno centrare alcuni bersagli di diverso valore con un numero indeterminato di tiri.

La fionda deve essere di legno con il fondo in cuoio (curamea), mentre per gli elastici è data libertà di ricorrere alla camera d'aria oppure al caucciù. Ogni tiratore dovrà essere munito di una fionda di riserva

I bersagli, di valore inverso alla grandezza (10x10 => 20, 15x15 => 15, 20x20 => 10, 25x25 => 5), sono posti ad una altezza tra 150 e 170 cm. da terra; il bersaglio si considera valido anche se cade, purché sia colpito.

I proiettili devono essere sassi, di grandezza libera, presentati in precedenza ai giudici e da questi approvati; nell'ipotesi in cui i sassi non dovessero essere accettati, saranno prelevati da quelli forniti dalla giuria stessa. I sassi saranno posizionati in una ciotola, una per ogni tiratore, che durante il gioco sarà sorretta dal capitano della squadra.

Il primo tiratore ha a disposizione 1' e 30" e verrà sostituito "al volo" dal secondo tiratore, nel frattempo portatosi alle sue spalle, che avrà a disposizione 1'; il giudice preposto scandirà gli ultimi 5 secondi del primo tiratore per il cambio e gli ultimi 5" del secondo tiratore.

Ogni giocatore dovrà seguire l'ordine decrescente progressivo del bersaglio, più precisamente dal bersaglio 25X25 al 10X10 e così via fino al termine del tempo a disposizione. Il secondo giocatore inizierà il proprio gioco continuando l'ordine del primo giocatore.

Il decorso del tempo non verrà bloccato nell'ipotesi di rottura della fionda; in caso di spaccatura di entrambe le fionde il tiratore potrà ricorrere alla fionda di riserva del compagno.

Vince chi ottiene più punti validi.

Penalità: 0 punti per ogni tiro alieno alle modalità sopra descritte.

- TRAINO del CARRO

Modalità: Gioca una squadra per volta a partire da quella che è ultima nella classifica provvisoria.

Descrizione: Ogni squadra dovrà spingere il carro per il giro della "Marchesa"; partecipano alla gara 11 elementi di cui 3 donne; è obbligatorio che tutti i giocatori della Contrada partano attaccati al carro ma è consentito staccarsi subito dopo la linea del via.

Il tempo di percorrenza verrà rilevato dai Giudici con l'ausilio di una fotocellula posizionata al traguardo. E' obbligatorio che 5 elementi giungano agganciati al carro; nell'ipotesi in cui non vi fossero agganciati 5 atleti il tempo verrà determinato dal raggiungimento della linea di traguardo del quinto elemento, con l'applicazione di tutte le penalità conseguenti e sotto precisate.

Non è consentito salire sul carro ma è consentito farsi trascinare dallo stesso; è consentito al capitano seguire la squadra in bicicletta al fine di essere di supporto, fornire il tempo o prestare soccorso qualora necessario, tuttavia il capitano dovrà seguire la propria squadra in posizione retrostante il carro, tale da non interferire con l'operato degli arbitri.

E' fatto obbligo al conducente del carro di utilizzare durante il gioco un idoneo caschetto protettivo (tipo ciclista), nel caso contrario verrà considerata come una infrazione.

Penalità: **2"** per ognuno dei 5 concorrenti giunti al traguardo distaccati dal carro.
20" per ogni infrazione o ingerenza.

Definizione di - **GIRO della MARCHESA**

E' il tracciato dove si svolgono le gare fuori piazza, si tratta di un percorso di circa 810 metri con partenza ed arrivo di fronte alla chiesa, all'interno della piazza per la "bunéa" ed interamente su strada per il carro.

- 1. corsa in bunea: con le regole sopra descritte;
le squadre giocano in contemporanea con partenze scaglionate.
- 2. traino del carro: con le regole sopra descritte;
le squadre giocano una alla volta a partire dall'ultima in classifica.

La prima gara si gioca in apertura del Palio, la seconda come ultimo gioco del Palio.

Art. 11

Intervento medico

La manifestazione è seguita da personale medico e sanitario con opportuni mezzi di intervento, a salvaguardia della salute degli atleti.

In funzione di quanto sopra, l'eventuale intervento medico su un atleta con successiva dichiarazione di inidoneità dello stesso, è vincolante ed inappellabile, pertanto il giocatore in questione deve essere sostituito e resterà inutilizzabile fino al venire meno delle cause che ne hanno determinato l'esclusione.

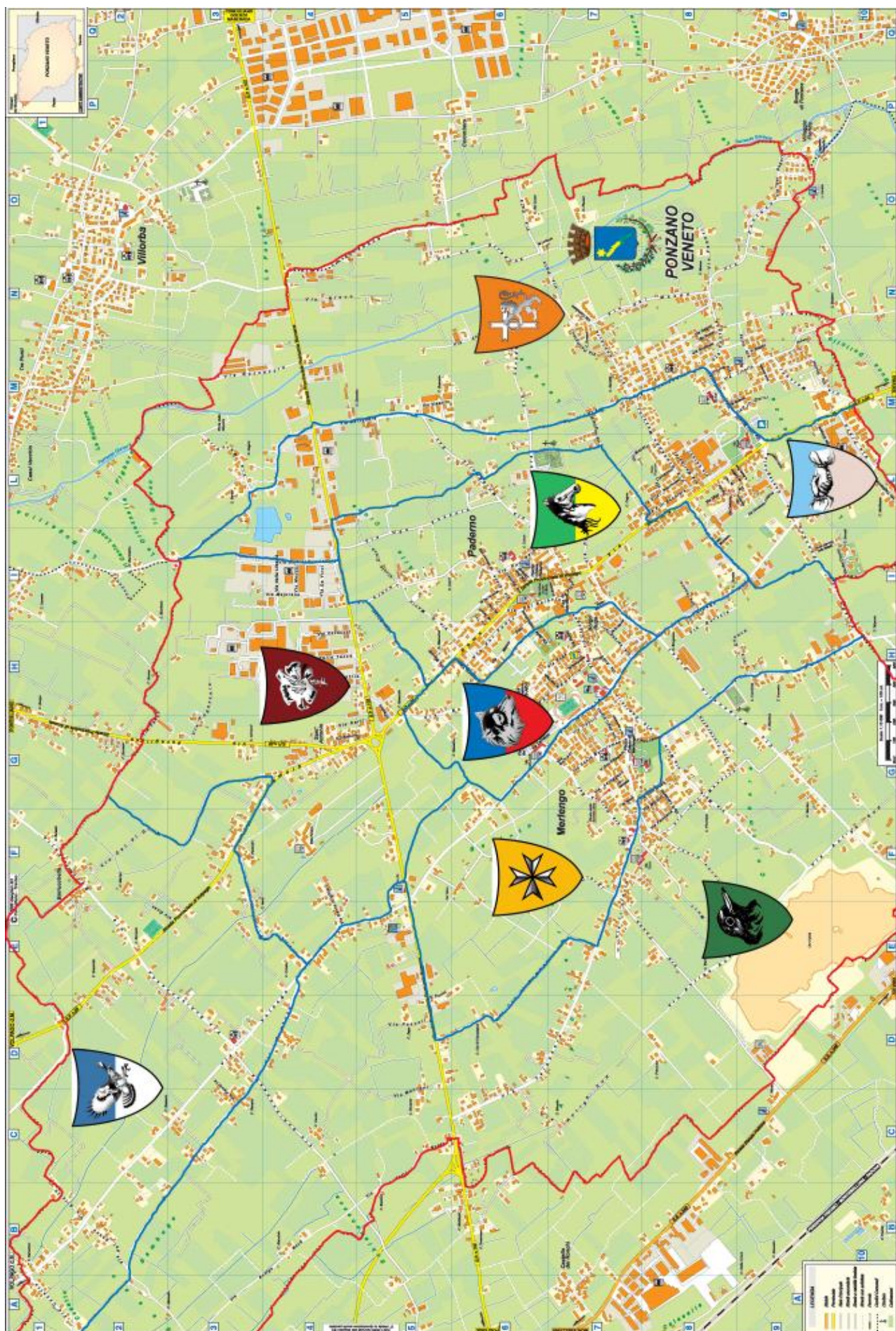
Art. 12

Valenza

Il presente regolamento è valido ed immodificabile fino all'assegnazione del Palio, eccezion fatta per le variazioni derivate da palesi errori, sempre e comunque su proposta del corpo arbitrale e la condivisione maggioritaria di tutte le Contrade, incluse quelle non partecipanti all'edizione del Palio per il quale vengono proposte le modifiche.

ALLEGATO

mappa dei confini di Contrada



CONCLUSIONE

QUANTO NON CONTEMPLATO NEL PRESENTE REGOLAMENTO SARA' OGGETTO DI VERIFICA E DISCUSSIONE TRA I GIUDICI, I QUALI POSSONO, SE LO RITENGONO OPPORTUNO, SENTIRE ANCHE IL PARERE CONSULTIVO DEI RESPONSABILI DELLE BORGATE.

SI RACCOMANDA CHE OGNI SQUADRA SIA CORRETTA NEI CONFRONTI DEGLI AVVERSARI E FACILITI IL COMPITO DELLA GIURIA; LA MANIFESTAZIONE E' COPERTA DA ASSICURAZIONE R.C. ED E' GARANTITA LA PRESENZA DI PERSONALE E MEZZI DI SOCCORSO IN CASO DI NECESSITA'; COMUNQUE SI RIMANDA LA RESPONSABILITA' DI QUALSIASI NEGATIVITA' AI SINGOLI GIOCATORI E NON ALL'ENTE ORGANIZZATORE CHE DECLINA QUALSIASI RESPONSABILITA' PER INCIDENTI E/O DANNI CHE COINVOLGONO PERSONE, ANIMALI O COSE.

SI RICORDA L'OBLIGO DI PRESENZIARE AL "BRIEFING" CHE PRECEDE L'INIZIO DEL CORTEO, LA DOMENICA POMERIGGIO. LE SQUADRE ASSENTI VERRANNO PENALIZZATE DI UN PUNTO IN CLASSIFICA (PARTIRANNO DA -1).

SI RICORDA L'OBLIGO DI PRESENTARE ENTRO LE ORE 22.00 DEL GIOVEDI' CHE PRECEDE IL PALIO SIA I SASSI PER LA GARA DELLA FIONDA, SIA LE CORDE INTRECCIAE PER IL GIOCO DEL TESSER, SIA LA BUSTA CHIUSA CONTENENTE IL GIOCO JOLLY.

E' FATTO OBLIGO ALLE CONTRADE DI PRESENTARE LA LISTA DEI POTENZIALI ATLETI PER LE VERIFICHE DELLA RESIDENZA IL VENERDI' ANTECEDENTE LA SETTIMANA DELLA MANIFESTAZIONE

E' FATTO OBLIGO DI PRESENTARE LA LISTA DEFINITIVA DELLA SQUADRE IN OTTO COPIE AL COMITATO DI GIURIA ENTRO LE ORE 22.00 DEL GIOVEDI' PRECEDENTE IL PALIO.

BUONA FORTUNA E BUON PALIO A TUTTI !!!!!