

PALIO DELLE CONTRADE DI BAGNO A RIPOLI

REGOLAMENTO GIOCHI STORICI

Gioco “Corsa con l’uovo”

SEDE

All’interno del circuito della “Giostra della Stella” presso i Giardini de “I Ponti” di Bagno a Ripoli.

CONCORRENTI

N° 4 bambini/e che non abbiano compiuto i 10 anni di età (farà fede la data di nascita), più n° 2 riserve per ciascuna contrada partecipante.

REGOLAMENTO

Il gioco si svolgerà a staffetta e l’uovo avrà la funzione di testimone. Per ogni squadra sarà assegnata una corsia lunga 20 metri e larga 1 (numerata da 1 a 4 ed assegnata alle contrade in base all’ordine di piazzamento del precedente Palio). Al via il primo concorrente di ciascuna squadra dovrà percorrere l’intera corsia con in bocca il cucchiaino contenente l’uovo; giunto al termine del percorso dovrà depositare l’uovo sul cucchiaino del compagno. Effettuato il cambio il secondo concorrente ripartirà in senso opposto al primo, effettuando il cambio con il terzo concorrente: anch’egli dovrà percorrere la propria corsia ed effettuare il cambio con il quarto concorrente che terminerà la sua corsa al punto di partenza. Ogni commissario di contrada segue la propria corsia: se durante la gara cade l’uovo il concorrente dovrà fermarsi nel punto in cui si trova al momento della caduta dell’uovo ed il commissario consegnerà il nuovo uovo nella mano del ragazzo. Nel caso in cui il commissario di contrada mettesse l’uovo sul cucchiaino invece che in mano al bambino, sarà il giudice a fermare il concorrente per mettergli l’uovo in mano. Vincerà la squadra che con cambi regolari, taglierà per prima il traguardo con il cucchiaino e l’uovo in bocca.

PENALITÀ

Verranno squalificati quei concorrenti che:

- danneggeranno volontariamente gli avversari durante la gara;
- reggeranno il cucchiaino con le mani durante la corsa;
- compiranno cambi irregolari fuori dagli appositi spazi;
- invaderanno la corsia non loro assegnata.

Essendo la gara a staffetta, un’infrazione di un concorrente comporterà la penalizzazione di tutta la squadra. Verranno assegnati 0 (zero) punti alla squadra i cui concorrenti non rispetteranno le norme del presente regolamento.

SVOLGIMENTO

A staffetta, tutte e quattro le contrade insieme.

NOTE

- Le corsie sono numerate da 1 a 4 da sinistra a destra rispetto al senso in cui viene effettuata la prima frazione.
- È obbligatorio compiere il percorso all’interno della corsia assegnata a ciascuna squadra senza invadere le corsie degli avversari.

- I cambi devono avvenire esclusivamente fuori dalla corsia di gara.
- Poiché non c'è limite di tempo, il percorso deve essere completato da tutte le contrade.
- I cucchiai e le uova verranno forniti dal Consiglio Direttivo.
- In caso di caduta il concorrente deve rialzarsi da solo e ripartire dallo stesso punto.
- Il cucchiaio non deve essere accostato alla guancia, in caso che questo avvenga, i giudici di gara devono fermare l'atleta e correggere la posizione del cucchiaio;
- Per motivi di sicurezza, il cucchiaio non deve essere inserito nel cavo orale ma trattenuto con i denti trasversalmente alla bocca.
- L'ultimo concorrente di ogni contrada dovrà indossare una fascia al braccio per riconoscimento.

Gioco “Corsa con i sacchi”

SEDE

All'interno del circuito della “Giostra della Stella” presso i Giardini de “I Ponti” di Bagno a Ripoli.

CONCORRENTI

N° 4 ragazzi/e che non abbiano compiuto i 16 anni di età (farà fede la data di nascita), più n° 2 riserve per ciascuna contrada partecipante.

REGOLAMENTO

Il gioco si svolgerà a staffetta ed il sacco avrà la funzione di testimone. Per ogni squadra sarà assegnata una corsia lunga 20 metri (numerata da 1 a 4 ed assegnata alle contrade in base all'ordine di piazzamento del precedente Palio). Al via il primo concorrente di ciascuna squadra dovrà percorrere l'intera corsia dentro il sacco; giunto al termine del percorso verrà effettuato il primo cambio: il ragazzo/a dovrà togliersi dal sacco e far posto al proprio compagno senza l'aiuto di altre persone. Allo stesso modo il secondo concorrente dovrà percorrere la propria corsia in senso opposto fino in fondo ed effettuare il cambio con il terzo ragazzo/a con le stesse modalità; anch'egli dovrà percorrere la propria corsia fino al cambio, dove il quarto ed ultimo concorrente entrerà nel sacco per terminare la corsa al punto di partenza. Vincerà la squadra che, con cambi regolari, taglierà per prima il traguardo in piedi e con il sacco in vita.

PENALITÀ Essendo la gara a staffetta, un'infrazione di un concorrente comporterà la penalizzazione dell'intera squadra. Verranno assegnati 0 (zero) punti alla squadra i cui concorrenti non rispettino le norme previste dal suddetto regolamento e/o danneggino volontariamente gli avversari durante il gioco.

SVOLGIMENTO

A staffetta, tutte e quattro le contrade insieme.

NOTE

- Le corsie sono numerate da 1 a 4 da sinistra a destra rispetto al senso in cui viene effettuata la prima frazione.
- I concorrenti possono saltare, correre, camminare ma devono tenere il sacco con ambedue le mani almeno alla

vita, pena la squalifica della squadra.

- È obbligatorio compiere il percorso all'interno della corsia assegnata a ciascuna squadra senza invadere le corsie degli avversari.
- I cambi devono avvenire al di fuori della corsia di gara.
- Poiché non c'è limite di tempo, il percorso deve essere completato da tutte le contrade.
- Se si rompe un sacco si ripete la gara, a meno che tale rottura risulti ininfluente per l'esito della gara stessa.
- I sacchi di juta per il gioco verranno forniti dal Consiglio Direttivo.
- In caso di caduta l'atleta deve rialzarsi da solo e ripartire dallo stesso punto; inoltre all'arrivo l'atleta non deve buttarsi, ma superare in piedi la linea del traguardo.
- L'ultimo concorrente di ogni contrada dovrà indossare una fascia al braccio per riconoscimento.

Gioco “Tiro alla fune”

SEDE

All'interno del circuito della “Giostra della Stella” presso i Giardini de “I Ponti” di Bagno a Ripoli.

CONCORRENTI

N° 6 concorrenti maggiorenni, il cui peso complessivo in tenuta da gara non dovrà superare i 560 chilogrammi, più n° 2 riserve con le quali gli atleti potranno alternarsi nel corso delle varie tirate.

REGOLAMENTO

Il gioco si svolgerà in un campo gara di larghezza pari a 2,00 metri, delimitato lateralmente da due righe tracciate sul terreno dai giudici. Le squadre dovranno schierarsi l'una di fronte all'altra impugnando la fune e osservando una distanza tra i primi due avversari di 4,20 metri. Ogni concorrente dovrà mantenere l'impugnatura ad una distanza minima dal proprio compagno di 1,20 metri; una bandierina ed una linea tracciata a terra dai giudici contrassegnerà il centro del campo. Al segnale dei giudici di gara le squadre dovranno iniziare a tirare; vincerà la squadra che riuscirà a far superare alla bandierina la linea di campo avversaria, posta a 2,10 metri dalla linea di centro. La tirata sarà inoltre considerata conclusa nel momento in cui uno degli atleti pesti la linea di delimitazione laterale, con conseguente assegnazione della vittoria alla squadra avversaria.

PENALITÀ

Non saranno ammessi e/o saranno puniti ai sensi del presente regolamento gli atleti che:

- useranno scarpe tacchettate o chiodate;
- useranno guanti durante le tirate;
- si attorciglieranno la fune al braccio ed al corpo;
- non saranno a mani nude.

Verranno assegnati 0 (zero) punti alla squadra che dovesse risultare anche in una sola delle suddette condizioni o che risulti di peso superiore a quello massimo stabilito.

SVOLGIMENTO

A squadre secondo un girone all'italiana determinato per sorteggio. Il sorteggio verrà effettuato dopo la pesatura degli atleti alla presenza dei capitani e/o dei commissari di contrada. Verrà prima sorteggiato l'ordine delle tirate e per ogni tirata verrà quindi effettuato un sorteggio per la scelta del campo. La prima squadra estratta avrà diritto a scegliere il campo di gara.

NOTE

- Nella lista degli atleti dovrà essere indicato il peso dei concorrenti e delle riserve.
- La fune avrà un diametro di 3,5 centimetri e verrà fornita dal Consiglio Direttivo.
- Verrà messo a disposizione dei concorrenti del gesso per le mani.
- La pesatura verrà effettuata dai giudici di gara prima della gara stessa, con una bilancia idonea fornita dal Consiglio Direttivo; le contrade potranno far verificare il peso degli atleti con la medesima bilancia, entro il sabato precedente la gara, con possibilità di sostituire gli atleti di questo gioco entro quella data. Per tale motivo, viene data alle contrade la facoltà di inserire nelle liste consegnate ai giudici entro il mercoledì che precede il Palio un numero illimitato di nominativi. Entro le ore 24:00 del sabato precedente la gara le contrade dovranno consegnare ai giudici la lista degli 8 atleti (6 effettivi + 2 riserve) che il giorno successivo prenderanno parte alla gara, estrapolati dalla lista consegnata in precedenza. - Sul peso complessivo stabilito dal regolamento sarà tollerata una franchigia di 5 chilogrammi. Ogni tirata sarà cronometrata dai giudici, senza comunicazione del tempo alle squadre. In caso di parità di punteggio, si procederà a stilare la classifica in base alla somma dei tempi. Vince la squadra che avrà impiegato il tempo complessivo minore. Il tempo massimo di è stabilito a 1 minuto. In caso di raggiungimento del tempo massimo, la squadra in vantaggio si aggiudica punti 2 e la squadra in svantaggio si aggiudica punti 1.
- Sul campo di gara, durante la tirata, potrà essere presente un motivatore. Tale nominativo dovrà essere inserito nella lista.

Gioco “Corsa con i cerchi”

SEDE

Lungo la via Roma a Bagno a Ripoli

CONCORRENTI

N° 1 ragazzo e 1 ragazza che abbiano compiuto i 14 anni di età (farà fede la data di nascita), più n° 2 riserve (ragazzo e ragazza) per ciascuna contrada partecipante.

REGOLAMENTO

La partenza è posta all'incirca all'altezza del numero civico 81-83 di via Roma. Il percorso è suddiviso in due segmenti: la prima frazione verrà effettuata dai ragazzi, mentre la seconda frazione fino all'arrivo, posto in via Roma davanti al tabernacolo all'altezza di via della Nave, verrà effettuata dalle ragazze. Il cambio tra la prima e la seconda frazione è previsto a metà del percorso all'altezza di via Le Plessis Robinsons (un po' meno per le ragazze) e dovrà avvenire nello spazio previsto, di circa 20 metri, precedentemente segnato a terra dai giudici di gara. Ogni concorrente dovrà spingere il cerchio con un bastoncino e farlo rotolare; per mantenere la

traiettoria potrà aiutarsi con la mano libera senza guanto. Il cambio, che consiste nel passaggio alla concorrente femmina del cerchio e del bastoncino, può essere effettuato sia lanciando che trattenendo il cerchio, ma nell'operazione non devono essere danneggiati volontariamente gli avversari; il bastoncino invece deve essere passato di mano in mano fra i due atleti. Vince la squadra che taglia per prima il traguardo con il bastoncino in mano e preceduta dal cerchio a breve distanza.

PENALITÀ

Essendo un gioco a staffetta, un'infrazione di un concorrente comporta la penalizzazione dell'intera squadra. Verranno assegnati 0 (zero) punti alla squadra i cui concorrenti non rispettino le norme previste dal presente regolamento e/o danneggino volontariamente gli avversari durante il gioco.

SVOLGIMENTO

A staffetta tutte e quattro le contrade insieme.

NOTE

- Le posizioni di partenza, contrassegnate da 1 a 4 da sinistra a destra rispetto al senso di gara, saranno assegnate in base all'ordine di piazzamento del Palio precedente.
- Il cambio fra i due concorrenti della medesima squadra deve avvenire entro i limiti segnati a terra a metà del percorso.
- Al traguardo il cerchio non può essere lanciato; cerchio e ragazza devono arrivare pressoché insieme e comunque l'ordine di arrivo sarà determinato dal bastoncino tenuto in mano dalle ragazze.
- Poiché non c'è limite di tempo, il percorso deve essere completato da tutte le contrade.
- I bastoncini ed i cerchi verranno forniti dal Consiglio Direttivo.

Gioco “Corsa con i barrocci”

SEDE

Lungo la via Roma a Bagno a Ripoli.

CONCORRENTI

N° 2 concorrenti maggiorenni (farà fede la data di nascita) più n° 1 riserve per ciascuna contrada partecipante.

REGOLAMENTO:

La partenza è posta all'incirca all'altezza del numero civico 81-83 di via Roma, l'arrivo è posto in via Roma davanti al tabernacolo all'altezza di via della Nave. Alla partenza gli atleti dovranno percorrere circa 15 metri all'interno delle corsie precedentemente tracciate a terra dai giudici di gara. Due atleti per ciascuna squadra spingono il barroccio lungo il percorso fino al traguardo. Nell'eventualità che un solo atleta spinga il barroccio, l'altro deve stare dietro o in linea con il proprio equipaggio per non danneggiare le squadre avversarie e per non porre a repentaglio la propria incolumità, pena la squalifica. Vince la squadra che per prima taglia il traguardo.

PENALITÀ

Incorreranno in penalità i concorrenti che non rispettino le norme previste dal presente regolamento e/o danneggino volontariamente gli avversari durante il gioco; inoltre, data la pericolosità insita in tale gioco, è assolutamente vietato tagliare la strada agli avversari. Verranno assegnati 0 (zero) punti alla squadra che compirà tali infrazioni.

SVOLGIMENTO

Tutte e quattro le contrade insieme.

NOTE

- Le posizioni di partenza, contrassegnate da 1 a 4 da sinistra a destra rispetto al senso di gara, saranno assegnate in base all'ordine di piazzamento del Palio precedente.
- L'ordine di arrivo sarà determinato dall'asse del barroccio con almeno un atleta che spinga il barroccio stesso con il relativo peso.
- Durante il percorso gli atleti che spingono il barroccio possono alternarsi a piacere nella spinta del mezzo oppure spingerlo insieme.
- Poiché non c'è limite di tempo, il percorso deve essere completato da tutte le contrade.
- I barrocci per il gioco sono forniti dalle contrade stesse e devono aver un peso minimo di 60 chilogrammi.
- La pesatura dei barrocci avrà luogo prima e dopo la gara.
- Il peso sopra il barroccio, sarà composto da n. 2 sacchi forniti dal Consiglio Direttivo, aventi peso complessivo pari a KG 50. I sacchi dovranno essere posizionati al centro del barroccio, uno di fianco all'altro; tale operazione dovrà essere svolta alla presenza dei giudici, dei commissari di gara e di eventuali atleti che lo richiedano, la mattina della gara.

Disposizioni generali per i giochi del pomeriggio

1. Ai Giochi della manifestazione in oggetto (esclusa la Giostra della Stella) possono partecipare in qualità di contradaiooli:
 - a. le persone nate nel territorio delle quattro contrade;
 - b. le persone residenti nel territorio delle quattro contrade;
 - c. i contradaiooli che hanno partecipato alle precedenti edizioni del Palio, anche se non più residenti nel territorio delle quattro contrade;
 - d. figli di persone residenti nel territorio delle quattro contrade, anche se non più ivi residenti;
 - e. figli non residenti nel territorio delle quattro contrade di persone separate con uno dei due genitori ancora ivi residente.

È ammesso alle gare **1 solo atleta per contrada residente** nel Comune di Bagno a Ripoli, **fuori del territorio delle contrade**, che acquisisce lo status di contradaioolo solo dopo la sua seconda partecipazione a decorrere dall'edizione 2016.

È ammesso alle gare **1 solo atleta per contrada domiciliato** da almeno un anno **nel territorio delle**

quattro contrade (dietro presentazione di autocertificazione), che non acquisisce lo status di contradaio.

2. Per gli atleti delle gare del Tiro alla fune, Corsa con i cerchi e Corsa con i barrocci è richiesta la presentazione dell'idoneità sportiva, mediante medico certificante vigente per attività sportiva, o visita sotto sforzo. Qualora non fosse presentata, la certificazione dovrà essere redatta un'autocertificazione.

3. In tutti i Giochi è fatto divieto di seguire, con mezzi o senza, i concorrenti da parte di persone non autorizzate dai giudici; l'infrazione di questa regola comporterà penalizzazioni per la contrada in fallo.

4. Nel campo gara possono accedere solamente: i giudici, i commissari ed i capitani di contrada, gli atleti partecipanti alle singole gare o che hanno preso parte agli allenamenti delle contrade ed eventuale personale autorizzato dal Consiglio Direttivo.

5. La consegna delle liste complete degli atleti partecipanti, con segnalata la residenza e la data di nascita di tutti (comprese le riserve) dovrà essere effettuata da parte di ciascuna Contrada il **mercoledì sera precedente le gare entro le ore 23:00**, durante la cena di presentazione del Palio, direttamente ai giudici di gara, alle altre contrade, al Presidente del Consiglio Direttivo o a suo incaricato ed allo speaker ufficiale della manifestazione. Contestualmente ciascuna contrada deve consegnare ai giudici di gara le autorizzazioni dei genitori degli atleti minorenni, le fotocopie dei documenti di identità validi degli atleti maggiorenni e le autocertificazioni dei domiciliati. Qualora i giudici lo ritenessero opportuno, il contradaio o la contrada dovrà presentare ulteriori documentazioni. In caso di mancata consegna delle liste e dei documenti citati, o in caso di loro incompletezza, la contrada in fallo sarà penalizzata di 2 punti. Nel caso che una contrada non sia in grado di presentare tutta la documentazione di cui sopra, sarà possibile presentare un'autocertificazione firmata dal commissario di contrada. Gli atleti che hanno autocertificato dovranno presentarsi alla gara con un documento di identità, pena la non ammissione alla stessa.

6. In tutti i giochi le partenze sono comandate e verificate da un giudice di partenza con i seguenti comandi: "Pronti", "Attenti" ed un trillo di fischio; l'eventuale falsa partenza di un concorrente è segnalata dal medesimo giudice con un doppio trillo di fischio.

7. Ogni concorrente può effettuare una sola falsa partenza; una eventuale seconda falsa partenza dello stesso atleta comporta la squalifica della contrada per quella gara. Una volta che la partenza è giudicata valida a insindacabile decisione dello stesso giudice, la gara è valida a tutti gli effetti.

8. Tutti i giochi saranno verificati dai giudici coadiuvati dai commissari di contrada.

9. Eventuali reclami delle contrade potranno essere inoltrati ai giudici entro e non oltre un'ora dal termine dell'ultimo gioco valido del pomeriggio solo ed esclusivamente dai commissari di contrada, i quali partecipano alla discussione dei reclami al termine di ciascuna sessione di gara (pomeridiana e notturna); il giudizio finale spetta comunque ai giudici designati dal Consiglio Direttivo nel rispetto delle norme regolamentari: esso è insindacabile.

10. È obbligatoria la presenza dei probiviri, in quanto giudici d'appello ai quali potrà essere presentato ricorso entro e non oltre la proclamazione ufficiale della contrada vincitrice.

11. Per atteggiamenti contro il presente regolamento e in caso di atti lesivi agli altri concorrenti, al Consiglio Direttivo e all'immagine dell'Associazione, i giudici potranno infliggere la sospensione dalla partecipazione ai giochi da 1 a 3 anni al concorrente che ha compiuto l'infrazione.

12. Se il Palio già iniziato verrà interrotto per qualsiasi causa o decisione dei giudici e/o del Consiglio Direttivo, dopo che sia stato superato il 50% + 1 delle gare, esso verrà ritenuto valido e varrà la classifica acquisita fino a quel momento. In caso di interruzione, qual ora **non fossero** state disputate il 50% + 1 delle gare, e di conseguenza rimandato, i punteggi delle gare disputate prima dell'interruzione saranno annullati.

13. In caso di impossibilità dell'effettuazione del palio nella giornata stabilita, previa riunione dei giudici e del Consiglio Direttivo, il palio verrà posticipato, con modalità ed orari medesimi, al sabato successivo. Nel caso venga meno la possibilità di posticiparlo al sabato successivo, il palio verrà ritenuto annullato. In caso di rinvio della manifestazione al 3° sabato del mese di settembre, le contrade avranno la possibilità di sostituire al massimo n. 4 (quattro) atleti. Le contrade dovranno ripresentare le "nuove liste" il mercoledì precedente alla manifestazione, agli orari e nel luogo stabilito dai giudici.

14. Il regolamento delle gare ufficiali deve essere consegnato dal Consiglio Direttivo, alle contrade ed ai giudici, almeno 30 giorni prima dello svolgimento del Palio.

15. Per quanto non espressamente quivi previsto nel presente regolamento si fa rinvio alle leggi e regolamenti in vigore, oltre che al Codice Civile e al Codice Penale italiano.

Regolamento della Giostra della Stella

Regole generali

SEDE

All'interno del circuito appositamente allestito presso i Giardini de "I Ponti" di Bagno a Ripoli.

CONCORRENTI

N° 4 cavalieri che avranno totalizzato più punti durante la prova del giovedì ed abbinati alle contrade per sorteggio.

REGOLAMENTO

Responsabile del corretto svolgimento della Giostra è il maestro di campo, coadiuvato da due giudici; il suo giudizio è insindacabile. All'inizio di ogni carriera i cavalieri riceveranno dalla dama di contrada la spada per effettuare la Giostra; ogni cavaliere effettuerà a turno n° 3 carriere di 2 giri ciascuna. Durante ogni carriera il cavaliere dovrà percorrere a cavallo tutto l'anello del circuito e cercare di infilare con la spada le due stelle che sono appese al leone rampante, prima che esse cadano automaticamente e non possano essere più infilate. Alla fine delle carriere i cavalieri dovranno consegnare alle rispettive dame la spada con le eventuali stelle, senza farle cadere: solo allora esse saranno conteggiate come segue:

- 1a carriera: 2 stelle colore bronzo con foro GRANDE, 9 cm. ogni stella 5 punti
- 2a carriera: 2 stelle colore argento con foro MEDIO, 6 cm. ogni stella 7 punti
- 3a carriera: 2 stelle colore oro con foro PICCOLO, 4 cm. ogni stella 10 punti

Vince la Giostra della Stella il cavaliere che, sommando i punti realizzati nelle tre carriere infilando le varie stelle, avrà totalizzato il punteggio più alto. In caso di *ex-aequo* tra più cavalieri si ricorre alla somma dei tempi delle tre carriere, che i giudici rileveranno per ogni carriera senza comunque darne comunicazione ad alcuno.

NOTE

- La spada ha la misura pari a 1.07 metri, con diametro in punta pari a 0,5 e diametro all'elsa 2 cm.;
- Su richiesta delle autorità sanitarie e non, i cavalieri si dovranno presentare presso il campo gara entro le ore 17:30. Qual ora il fantino, non si presentasse entro l'orario stabilito, senza aver dato preavviso, sarà immediatamente considerato squalificato e sarà convocata la riserva ufficiale. In questo caso il cavaliere assente, incorrerà in una squalifica dalla Giostra per durata di n. 2 (due) edizioni successive, e in caso di recidività, la squalifica sarà a vita.
- I cavalli dovranno gareggiare senza paraocchi.
- È fatto divieto di usare mezzi coercitivi nei confronti dei cavalli.
- È fatto obbligo di rispettare le leggi e normative emanate dallo stato italiano attinenti al trattamento degli animali in vigore al momento del Palio.
- I cavalieri dovranno essere muniti obbligatoriamente di cappello e corpetto.
- I capitani dovranno verificare ad ogni carriera l'esatta posizione della stella appesa al leone rampante.
- L'altezza della stella da terra sarà di 2,20 metri circa; essa resterà appesa per il tempo determinato in base alle prove del giovedì, ferma la possibilità per i giudici di variare il tempo, preso atto delle condizioni del campo gara.
- Se durante i due giri della carriera il cavaliere farà cadere dalla spada le stelle infilate, queste non saranno più valide ai fini del punteggio.
- Qualora il cavaliere terminasse la sua prova fuori tempo massimo (ovvero la seconda stella cadesse dal leone rampante perché è scaduto il tempo a disposizione per portare a termine la carriera), la prima stella eventualmente presa non sarà considerata valida e saranno assegnati 0 (zero) punti al cavaliere e alla contrada che rappresenta.
- Nel caso in cui il maestro di campo ritenesse opportuno, a suo insindacabile giudizio, annullare una carriera, la stessa proseguirà fino alla sua conclusione, ma un giudice segnalerà immediatamente il suo annullamento sollevando una bandierina rossa.

Prove ufficiali del giovedì

Le prove hanno carattere ufficiale e sono obbligatorie; vi prenderanno parte tutti cavalieri, con un massimo di 6 (sei), che ne hanno fatto richiesta e saranno ripartite come segue:

ore 22:00 Inizio prove libere (ciascun cavaliere avrà a disposizione 5 minuti di prove libere); a seguire Prove ufficiali della Giostra, che si svolgeranno secondo le Regole generali.

- I tempi ed i modi dello svolgimento della prova saranno decisi dai giudici.
- I cavalieri avranno un numero che li identifica.
- Durante le prove dovranno essere presenti quattro dame in abito rinascimentale (una per contrada).
- L'ordine di prova sarà stabilito tramite sorteggio.
- Durante lo svolgimento delle prove il cavaliere che viene chiamato si deve presentare davanti al palco delle dame.
- Le prove libere possono essere eseguite con o senza spada a discrezione del fantino, ma non possono essere utilizzate le stelle.

- Trattandosi di una prova ufficiale, deve essere presente uno speaker che commenti le carriere dei vari cavalieri, dando un tono di ufficialità alla serata in questione.
- Parteciperanno alla Giostra della domenica: il vincitore della Giostra dell'anno precedente, qualificato di diritto, e i tre cavalieri che abbiano totalizzato i maggiori punteggi nel corso delle prove ufficiali.
- Il cavaliere 5° classificato, acquisirà il titolo di riserva ufficiale della Giostra, ed acquisisce il diritto di partecipazione diretta alla qualificazione dell'edizione successiva.

Giostra della domenica

- Ciascun cavaliere riceverà dalla dama di contrada la “fuschiacca” con i colori della contrada stessa.
- I cavalieri saranno abbinati alle rispettive contrade tramite sorteggio effettuato dai Giudici alla fine della sessione di gare pomeridiane alla presenza di un rappresentante del Consiglio Direttivo, dei commissari e/o capitani di contrada.
- Al momento dell'ingresso in campo della contrada nell'anello, il cavaliere abbinato, dovrà essere all'ingresso dell'anello per ricevere la fuschiacca dalla propria dama. Una volta entrato tutto il corteo della contrada, il cavaliere si deve accodare ad esso e compiere il giro di campo.
- L'ordine di gara sarà determinato dal piazzamento delle contrade nel precedente Palio.
- terminate le carriere, i cavalieri dovranno restituire la spada e le stelle alla propria dama, compiendo l'intero giro del circuito; coloro che non compiranno l'intero giro ma taglieranno il percorso attraversando l'interno dell'anello perderanno le stelle conquistate ed in mancanza di esse riceveranno 1 punto di penalizzazione.
- Riconsegnata la spada il cavaliere dovrà rientrare a cavallo all'interno dell'anello della Giostra nello spazio dedicato.
- Al termine delle manifestazione, i cavalieri dovranno consegnare la fuschiacca alla propria dama o ai giudici.

Note:

- Il Cavaliere vincitore della Giostra ed il Cavaliere abbinato alla Contrada che vince il palio, hanno l'obbligo di prendere parte al pranzo o alla cena della contrada stessa, qualora gli sia richiesto dal direttivo

PUNTEGGIO DEI GIOCHI PUNTEGGIO DELLA GIOSTRA

1^ Contrada classificata 5 PUNTI 1^ Contrada classificata 5 PUNTI 2^ Contrada classificata 4 PUNTI 2^ Contrada classificata 4 PUNTI 3^ Contrada classificata 3 PUNTI 3^ Contrada classificata 3 PUNTI 4^ Contrada classificata 2 PUNTI 4^ Contrada classificata 2 PUNTI

Punteggio Doppio

Ogni contrada ha la facoltà di raddoppiare il punteggio conseguito in uno dei giochi previsti giocando il “Jolly”. Per ottenere ciò la contrada dovrà palesare tale intenzione ai giudici di gara sventolando la propria bandiera prima dell'inizio del gioco prescelto per il raddoppio del punteggio, presentando il cosiddetto “Jolly”.

Si rammenta che il “Jolly” **NON** può essere giocato sulla “Giostra della Stella”.

Note Conclusive

Vince il Palio la contrada la cui somma dei punteggi tra gare del pomeriggio e sera risulta essere superiore a quella delle altre contrade. In caso di parità si aggiudica il Palio la contrada che ha ottenuto più vittorie nei giochi svolti o, a parità di vittorie, i migliori piazzamenti. Il presente regolamento è valido fino al 31/12/2020 e si intenderà tacitamente rinnovato salvo richieste di modifica presentate da almeno 2 contrade.