

Regolamento Ufficiale
dei Giochi del
“Palio Medievale delle 8 Casate”
VIII edizione - 2024



Punteggi

Per ciascuno dei giochi del Palio è prevista l'attribuzione dei seguenti punteggi:

1° classificato – 10 punti

2° classificato – 8 punti

3° classificato – 6 punti

4° classificato – 5 punti

5° classificato – 4 punti

6° classificato – 3 punti

7° classificato – 2 punti

8° classificato – 1 punto

Qualora i giochi fossero composti da 2 o più prove, si provvederà a stendere una classifica complessiva che riunisca i risultati delle singole prove e ad assegnare sulla base di quest'ultima i punteggi sopra riportati.

Regole generali

Per tutta la durata del Palio, le Contrade dovranno rispettare le seguenti indicazioni:

- ❖ La sfilata di apertura è considerata una ricostruzione storica, dunque, tutti i Contradaioi devono evitare per quanto possibile abbigliamenti o accessori "moderni" che ne compromettano la credibilità; è inoltre severamente vietato l'utilizzo di fumogeni;
- ❖ Le constatazioni in merito ai giochi del Palio potranno essere sottoposte ai Giudici soltanto da parte di un solo membro della Contrada, ovvero il Capitano di Contrada o, in sua assenza, il vice designato.

Il mancato rispetto di tali regole generali comporta una penalità per la Contrada pari a -10 punti nella classifica generale.

Jolly

Dal 2024 è stata aggiunta la possibilità di utilizzare un JOLLY che avrà lo scopo di raddoppiare un punteggio ottenuto in una determinata sfida.

Prima della sfilata, i Capitani di Contrada saranno chiamati a scegliere un gioco (uno e uno soltanto) nel quale utilizzerà il Jolly, tramite buste chiuse che verranno consegnata ad uno dei Giudici Supervisor, il quale avrà il compito di tenerle nascoste e al sicuro.

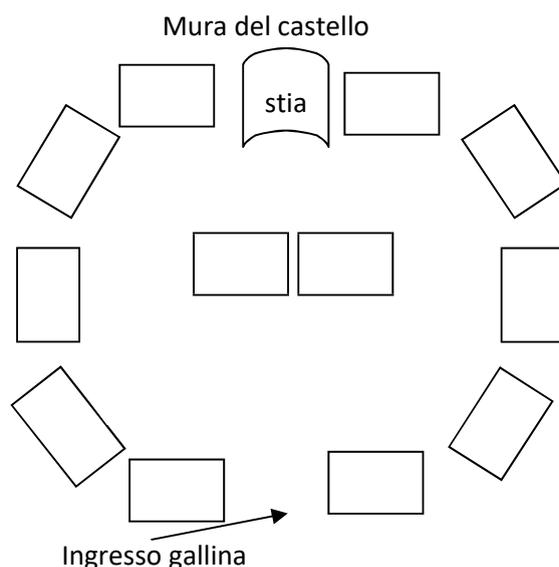
I Capitani di Contrada renderanno pubblica la propria scelta appena prima che il giuoco scelto, cominci.

1° Giuoco – La Gallina Abbidente

Giocatori richiesti: 1 uomo e 1 donna con età uguale o superiore ai 16 anni + 1 gallina ritenuta “abile”

Descrizione del Giuoco: La prova viene svolta dai due giocatori della stessa squadra contemporaneamente e consiste nel far percorrere nel minor tempo possibile un percorso obbligato alla propria gallina per poi farla terminare all'interno di una stia. Ogni Contrada dovrà presentarsi con la propria gallina, a cui verrà assegnato un nome proprio. I partecipanti non dovranno usare nessun attrezzo per lo svolgimento del giuoco, ma la gallina dovrà essere accompagnata ed incitata solo con la voce o agitando o battendo le mani o soffiando (dove si vuole). Verrà costruito un ampio recinto di giuoco con balle di fieno e la gallina sarà collocata all'ingresso di tale recinto. Al via del Giudice di giuoco i due giocatori dovranno riuscire a fare entrare la gallina nella stia posta di fronte all'ingresso del recinto, facendole seguire un percorso obbligato. Il giuoco terminerà una volta che la gallina avrà superato la linea d'ingresso della stia.

Qualora la gallina dovesse volare al di là del perimetro del recinto, i giocatori potranno far rientrare l'animale, ripartendo dal punto in cui era uscito, e continuare la gara.



Tempo massimo di Giuoco: 4 minuti

Ordine di Giuoco: la prova verrà svolta singolarmente da ciascuna Contrada, sulla base dell'ordine di estrazione.

Punteggi: i punti verranno attribuiti sulla base del tempo complessivo impiegato, del numero di ostacoli superati e delle penalità segnalate. La classifica verrà costruita considerando anzitutto le Contrade che avranno terminato il percorso entro il tempo limite; dopo aver assegnato i punteggi sulla base del tempo effettivo impiegato, verranno attribuiti i successivi punti alle rimanenti Contrade considerando il numero di ostacoli superati, indipendentemente dal tempo nel quale sono stati superati. A parità di ostacoli superati si procederà al conteggio delle penalità ricevute. Alla Contrada la cui gallina non supererà alcun ostacolo verranno assegnati 0 punti. Prima dell'inizio della gara ciascuna Contrada scriverà all'interno di una busta (che poi verrà sigillata e consegnata ai giudici di giuoco) la propria previsione relativa alla gallina vincente. Al termine delle 8 manches verranno aperte pubblicamente le buste e si provvederà con l'assegnazione di un punto extra a tutte le Contrade che avranno centrato la previsione.

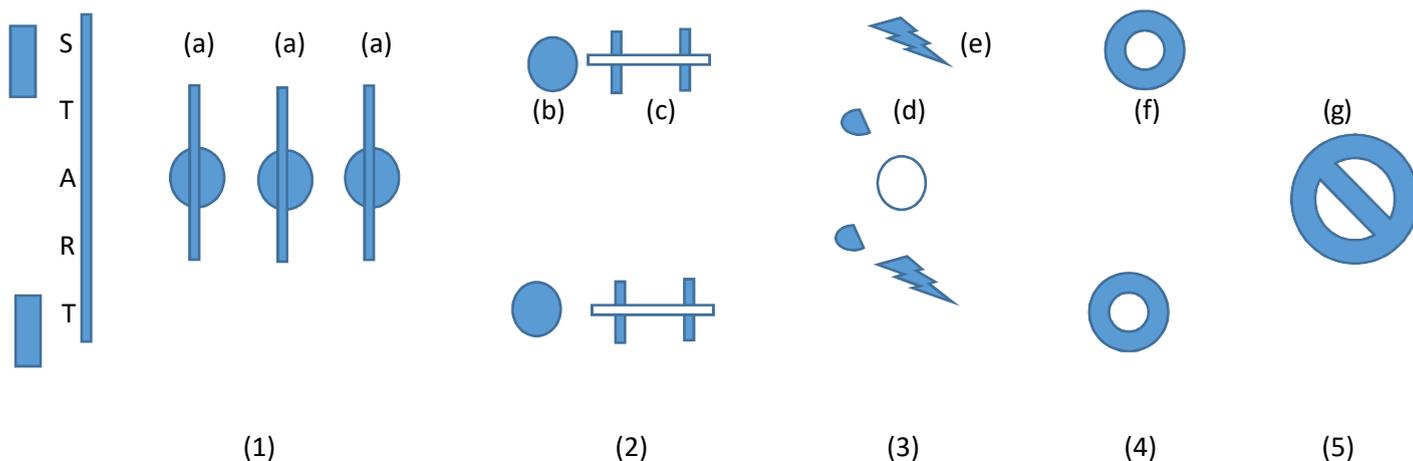
Penalità: É severamente vietato:

- ❖ Maltrattare o fare del male all'animale (esclusione dal giuoco e attribuzione di 0 punti);
- ❖ Toccare intenzionalmente la gallina con le mani (esclusione dal giuoco e attribuzione di 0 punti);
- ❖ Toccare involontariamente la gallina con le mani (15'' di penalità);
- ❖ Utilizzo di un linguaggio volgare o poco consono al Palio per l'incitamento della gallina (5'' di penalità) o utilizzo di altri strumenti per toccare ed incitare l'animale (15'' di penalità).

2° giuoco – Rogo della Strega

Giocatori richiesti: 2 uomini (≥ 18 [sega], ≥ 16 [cavallo]) e 2 donne (≥ 16)

Descrizione del Giuoco: Il giuoco consiste in una sfida ad eliminazione diretta tra due Contrade, costituita da una staffetta a tappe.



Prima tappa: due giocatori (maschio e femmina) si dispongono uno davanti all'altra dietro la linea di partenza. La donna è bendata e sulla balla di fieno posta sulla linea di partenza si trova una spada. Al via del giudice la ragazza deve salire a spalle del ragazzo ed impugnare la spada prelevandola dalla balla di fieno. Nella zona (1) sono disposte tre strutture (a) con dei bracci a cui sono appesi tre anelli rivestiti di spago. Compito della coppia è di recuperare un anello per volta e depositarlo nel cestino (b) adiacente la zona (2). Una volta depositato dentro il cesto (b) la coppia deve tornare dietro la linea di start, girando attorno alla balla di fieno e ripartire per recuperare il secondo anello e, analogamente anche il terzo. Se l'anello dovesse cadere durante il recupero, **a causa di un errore della coppia** o finire fuori dal cesto (b) è necessario che la coppia lo recuperi e lo riponga dentro il cesto.

Si specifica che l'anello non deve mai entrare in contatto volontario con il corpo di entrambi i giocatori (fatta eccezione per la mano della donna che impugna la spada).

In caso un anello dovesse cadere per cause esterne ai giocatori (es.: causata dalla squadra avversaria che, nella corsa picchia contro il porta-anelli), la coppia è autorizzata a procedere con l'anello successivo, mentre quello caduto verrà ripristinato dai giudici. Nel caso sia l'ultimo anello verrà conteggiato il tempo necessario al ripristino, questo tempo verrà tolto dal tempo finale.

Seconda tappa: Una volta depositati tutti e tre gli anelli dentro il cesto (b), il giudice di zona dà il VIA al giocatore uomo che si trova nella zona (2) che può iniziare il taglio. Utilizzando una sega deve tagliare tre pezzi del manico di un badile posizionato sul cavalletto, in corrispondenza delle linee tracciate sul tronco, e riporli nel cesto (b). Terminata l'operazione deve prelevare il cesto (b) (che ora contiene 3 anelli e 3 pezzi di legno) e lo deve portare nella zona (3).

Terza tappa: Nella zona (3) si trova l'ultima donna della staffetta, la quale deve portare il cesto (b) ricevuto sotto la base del braciere (f) posto nella zona (4). **La giocatrice, successivamente, deve tornare nella zona (3) per prendere la fiaccola posta all'interno di un forziere chiuso da un lucchetto. La chiave per aprire il forziere sarà legata all'estremità di una corda lunga 10 metri, che deve essere arrotolata il più veloce possibile su di un pezzo di legno, fissato al capo opposto della corda. Una volta recuperata la fiaccola, deve essere posta nel braciere infuocato di fianco alle giocatrici. Una volta infuocata deve essere portata al braciere della zona (4).**

La prima giocatrice che toccherà il fondo del braciere con la fiaccola farà vincere la gara.

Ordine di Giuoco: Il giuoco si articola in 3 fasi e verrà svolto a coppie di Contrade, sulla base dell'ordine di estrazione. Al primo turno, passano le 4 Contrade vincitrici dello scontro diretto. Al secondo, le 4 Contrade vincitrici si scontreranno in un secondo turno con eliminazione diretta. Al termine di questa seconda fase, si svolgerà la sfida finale tra le due Contrade rimaste.

Nel corso della sfida finale si applica una piccola variazione rispetto alle manches precedenti: la torcia dovrà essere accesa nel braciere, e si dovrà incendiare direttamente il fantoccio posto all'interno della gabbia (g) in sostituzione della strega "vera" presente nel corso delle precedenti manches.

Punteggi: Verranno attribuiti 10 punti alla Contrada vincitrice dell'ultima manche ed 8 alla perdente. Rispettivamente 6 e 5 punti alle due Contrade che hanno avuto accesso alla semifinale (sulla base del tempo impiegato). Analogamente si procederà per l'attribuzione dei 4-3-2-1 punti, considerando i tempi di gara.

Penalità: È severamente vietato:

- ❖ Ostacolare gli avversari (15'' penalità);
- ❖ Insulti, ingiurie nei confronti dell'avversario e/o utilizzo di un linguaggio poco consono (da 5'' di penalità alla squalifica della Contrada);
- ❖ Contestazioni o polemiche nei confronti del Giudice di giuoco (da 5'' di penalità alla squalifica della Contrada);
- ❖ Partenza anticipata del giocatore rispetto alla consegna del testimone (cesto) del giocatore precedente (il giocatore viene fatto ritornare alla propria postazione di partenza e ripartire);
- ❖ Non rispetto delle regole sopra descritte (da 5'' a 10'' in base alla gravità, per ciascuna infrazione).

3° Giuoco – Incendio al Castello (corsa dei secchi)

Giocatori richiesti: 2 donne (età uguale o superiore ai 18 anni); 5 uomini (almeno 1 con età superiore ai 45 anni; almeno 1 con età compresa tra 31 e 45 anni; almeno 1 con età compresa tra i 18 e i 30 anni).

Descrizione del Giuoco: Il giuoco consiste nel trasportare due secchi pieni d'acqua con una staffetta composta da 7 componenti della propria Contrada dalla fontana di Piazza Mercato al prato principale del castello nel minor tempo possibile e rovesciando meno acqua. Il giuoco parte dalla fontana dove verranno posizionati due secchi vuoti da 12 lt cadauno e avrà inizio contemporaneamente con una donna per ogni Contrada che dovrà riempire i propri secchi d'acqua alla fontana e li porterà al primo componente della staffetta che l'attende all'inizio della salita al castello munito di un attrezzo denominato "GAMBU" su cui vanno posizionati i secchi. Ogni componente della staffetta percorrerà un tratto di strada definito passando poi il gambù con i secchi al successivo elemento (rispettando le zone di cambio indicate, pari a 1,5 mt) fino all'arrivo all'inizio del prato principale del castello dove un'altra donna della Contrada prenderà i secchi e trasportandoli a mano li porterà al traguardo stabilito. Depositati i secchi, la donna dovrà recuperare – una alla volta – le chiavi (3 per squadra, ma solo una apre il lucchetto) da una tinozza per aprire un contenitore chiuso da un lucchetto all'interno del quale andrà versata l'acqua contenuta nei due secchi. Il tempo terminerà quando la donna avrà finito di versare all'interno del contenitore l'acqua del secondo secchio e chiuderà il coperchio. L'acqua raccolta sarà successivamente pesata da un Giudice supervisore con la collaborazione di un Giudice di giuoco, ma i risultati non verranno resi noti alle Contrade, come specificato sotto.

Tempo massimo di Giuoco: Il tempo massimo stabilito è di 10 minuti, trascorsi i quali la squadra o le squadre che non avranno ancora terminato il giuoco riceveranno un solo punto.

Ordine di Giuoco: il giuoco si svolgerà in 4 manches; in ciascuna manche gareggeranno due Contrade.

Punteggi: i punteggi verranno attribuiti, come da regolamento, valutando i tempi complessivi (comprensivi delle penalità).

Penalità:

- ❖ Per ogni 100 ml versati/mancanti all'atto della pesa verrà assegnata una penalità di 0,5 secondi;
- ❖ Insulti, ingiurie nei confronti degli avversari e/o utilizzo di un linguaggio poco consonante (10" penalità);
- ❖ Contestazioni o polemiche nei confronti del Giudice di giuoco (10" penalità);
- ❖ Non rispetto della zona di cambio (15" penalità);
- ❖ Altre penalità (a discrezione dei Giudici di giuoco e supervisori).

NB: I risultati di questo Giuoco verranno secretati e resi pubblici solamente in seguito al Duello dei Principi (tiro con l'arco) nel corso della serata finale del Palio, prima della proclamazione della Famiglia/Contrada vincitrice.

4° Giuoco – Giuoco dei Principi (tiro con l'arco)

Giocatori richiesti: 1 uomo di età compresa tra i 18 e i 35 anni. IL PRINCIPE DEV'ESSERE SCAPOLO (Put).

IL PRINCIPE DESIGNATO NON POTRA' PARTECIPARE A NESSUNO DEGLI ALTRI GIUOCHI DEL PALIO

Descrizione del Giuoco: Il principe di ogni Contrada si cimenterà in una prova di abilità nella serata finale presso il castello, usando un arco medioevale per centrare un bersaglio posto a 10m di distanza.

Ordine di Giuoco: Il giuoco si svolgerà in 3 fasi:

- ❖ Prima fase eliminatória: verranno sorteggiate quattro coppie di principi che si sfideranno in uno scontro diretto scagliando 3 serie da 3 frecce (in caso di parità in una o più serie, si procederà ad uno spareggio, scagliando un'ulteriore freccia). Passa il turno il principe che si aggiudica almeno 2 serie su 3.
- ❖ Seconda fase eliminatória: i quattro principi che hanno superato la prima fase si scontreranno a coppie scagliando 3 serie da 3 frecce (in caso di parità in una o più serie, si procederà ad uno spareggio, scagliando un'ulteriore freccia). Passa il turno il principe che si aggiudica almeno 2 serie su 3.
- ❖ Finale: i due principi rimanenti si sfideranno in uno scontro diretto in 5 serie (da tre frecce ciascuna). Il sorteggio delle coppie per la prima fase attribuirà al principe anche il rispettivo paglione da centrare (primo nome sorteggiato -> primo paglione). Vince il principe che si aggiudica 3 serie su 5.

Prima dell'inizio del giuoco ciascun principe ha diritto ad una freccia di prova.

Punteggi:

1° classificato – 10 punti

2° classificato – 8 punti

Eliminati alla seconda fase – 6 punti/5 punti (analizzando il punteggio ottenuto in tale fase con il lancio delle 9 frecce)

Per l'attribuzione dei punti delle altre tre Contrade eliminate alla seconda fase (4-3-2-1 punti) si analizzeranno i punteggi complessivamente ottenuti con il lancio delle nove frecce della prima fase eliminatória.

Penalità:

- ❖ **In caso di comportamento scorretto e/o pericoloso/dannoso nei confronti di chicchessia, il principe verrà squalificato seduta stante; in base al fatto compiuto, vedere regolamento generale punto 15.3.**

IL COMITATO ORGANIZZATORE CI TIENE A SOTTOLINEARE AI PRINCIPI E AI CAPI CONTRADA CHE "ARCO E FRECCIE" SONO UNA VERA E PROPRIA ARMA, CHE DEVE ESSERE QUINDI MANEGGIATA CON LA DOVUTA CURA E CONSAPEVOLEZZA.

5° Giuoco – Bambini a corte

Questo giuoco si compone di 3 sotto-prove:

- ❖ la Corsa dei Sacchi;
- ❖ Abbatti le Torri;
- ❖ la Corsa dell'Uovo.

La corsa dei sacchi

Giocatori richiesti: 1 bambino ed 1 bambina di età compresa tra i 6 e i 15 anni.

Descrizione del Giuoco: Il giuoco è la classica corsa dei sacchi e verrà svolto nel prato principale del castello da tutti i giocatori dello stesso sesso. Sono quindi previste due sessioni: una maschile e una femminile.

Punteggi: Verranno stilate due classifiche distinte per le sessioni maschili e femminili, i cui punteggi andranno sommati per ottenere la classifica finale del giuoco. Alle Contrade che disputano la finale verranno assegnati rispettivamente 10-8-6-5 punti in base all'ordine di arrivo, mentre alle Contrade eliminate nella fase preliminare verranno assegnati rispettivamente 4-3-2-1 punti in base ai tempi ottenuti in tale batteria.

Annotazioni:

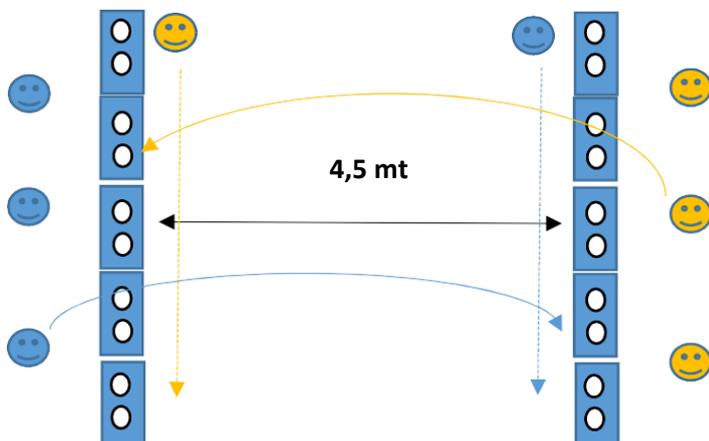
- ❖ I sacchi forniti ai giocatori avranno tutti le stesse identiche dimensioni;
- ❖ Il giocatore caduto riparte dal punto della caduta;
- ❖ É vietato lanciarsi all'arrivo (pena l'assegnazione del punteggio minimo in tale batteria, quindi 5 punti se nella fase finale e 1 punto se nella fase eliminatória);
- ❖ Non si può camminare all'interno del sacco, masaltare (10'' penalità);
- ❖ I giocatori devono girare dietro all'ostacolo di fondo campo in senso orario (10'' penalità).

Ordine di Giuoco: Il giuoco si svolgerà in 2 batterie preliminari nelle quali gareggeranno 4 Contrade contemporaneamente come da estrazione. Al termine delle due batterie preliminari, i due giocatori migliori di ciascuna delle due batterie gareggeranno nella finale a 4.

Abbatti la torre

Giocatori richiesti: 2 bambini e 2 bambine di età compresa tra i 6 e i 15 anni.

Descrizione del Giuoco: Il giuoco si svolgerà a squadre su un campo di giuoco così predisposto:



Verranno posizionate due panche ad una distanza di 4,5mt e su ciascuna di esse verranno poste un totale 10 lattine/torri per ogni Contrada. Dietro a ciascuna panca si schiereranno 3 giocatori della Contrada a cui verranno fornite 10 palle, mentre il quarto giocatore della Contrada si posizionerà DAVANTI alla panca avversaria.

Scopo del giuoco è di riuscire ad abbattere, nel tempo massimo di 2 minuti e 30'' tutte le torri avversarie lanciando le palle verso la linea nemica. Qualora una Contrada abbattesse le 10 torri prima dello scadere del tempo, questo verrà automaticamente fermato e la Contrada passerà il turno. Se ciò non si verificherà si procederà al conteggio delle torri abbattute da ciascuna Contrada entro il tempo limite. In caso di parità, passerà al turno successivo la prima Contrada ad abbattere un'ennesima torre.

Le palle che "superano" la linea nemica diventeranno automaticamente della Contrada avversaria e potranno essere rilanciate per abbattere altre torri; le palle che si fermeranno davanti alla linea nemica potranno essere recuperate dal quarto giocatore che, strisciando e tentando di ostacolare il meno possibile i lanci dei propri compagni, dovrà passarle, lanciandole RASOTERRA e lateralmente ai propri giocatori.

Ordine di Giuoco: Il giuoco si svolgerà in tre fasi ad eliminazione diretta: 8 Contrade abbinata a coppie disputeranno la prima fase eliminataria. I 4 vincitori proseguiranno con la seconda fase eliminataria. Le due Contrade vincenti al secondo turno si scontreranno nella finale.

Punteggi: Verranno assegnati 10 punti alla Contrada vincitrice, 8 punti alla Contrada seconda classificata, rispettivamente 6 e 5 punti alle due Contrade eliminate in semifinale in base al numero di torri abbattute e rispettivamente 4-3-2-1 punti alle 4 Contrade eliminate al primo turno, sempre in base al numero di torri abbattute.

Annotazioni:

- ❖ É vietato lanciare volutamente le palle contro i giocatori della squadra avversaria; in caso di evidente volontarietà, il giocatore potrà essere sospeso dal giuoco per 10''. In caso di reiterati comportamenti scorretti il giocatore verrà allontanato dal campo di giuoco;
- ❖ Se un giocatore lanciando la propria palla verso la linea nemica fa cadere accidentalmente una delle proprie torri, quest'ultima verrà conteggiata come abbattuta dalla squadra avversaria. Analogamente

avverrà se il giocatore addetto al recupero palle davanti alla linea nemica lanciando la palla ai giocatori della propria squadra dovesse abbattere una delle proprie torri;

- ❖ Se il giocatore addetto al recupero dovesse invece abbattere involontariamente una delle lattine sulla linea nemica, toccandola accidentalmente mentre recupera le palle della propria squadra, quest'ultima verrà rimessa in piedi da uno dei Giudici di campo.

- ❖ È vietato parare le palline lanciate dalla squadra avversaria, in modo da proteggere le proprie torri, in caso di atto volontario visto dai giudici il giocatore potrà essere sospeso dal giuoco per 10".

NB: Ciascun bambino potrà lanciare e tenere in mano una sola palla alla volta per abbattere le torri avversarie.

La corsa dell'uovo

Giocatori richiesti: 2 bambini e 2 bambine con età compresa tra i 6 e i 15 anni.

Descrizione del Giuoco: Il giuoco consiste nel trasportare 3 uova nel minor tempo possibile dal punto d'inizio, fino al punto di deposito. L'uovo verrà posato da un Giudice, su di un cucchiaino tenuto con la bocca da un bambino, il quale dovrà passarlo al bambino successivo, distante 1,5 mt, fino ad arrivare alla zona di deposito dell'uovo. Se l'uovo cade o si usano le mani, il giuoco ripartirà dall'inizio.

Annotazioni:

- ❖ È vietato usare le mani (penalità: si deve ripartire da capo);
- ❖ L'uovo caduto è considerato perso;
- ❖ Il giudice nella zona iniziale potrà posizionare l'uovo sul cucchiaino del primo bambino solo quando l'uovo precedente è caduto nel recipiente o è stato perso da uno dei giocatori;
- ❖ Prenderanno parte al giuoco 2 Contrade contemporaneamente.

Punteggi: in base al tempo impiegato dalle Contrade per depositare le 3 uova nel recipiente, verranno assegnati rispettivamente 10-8-6-5-4-3-2-1 punti.

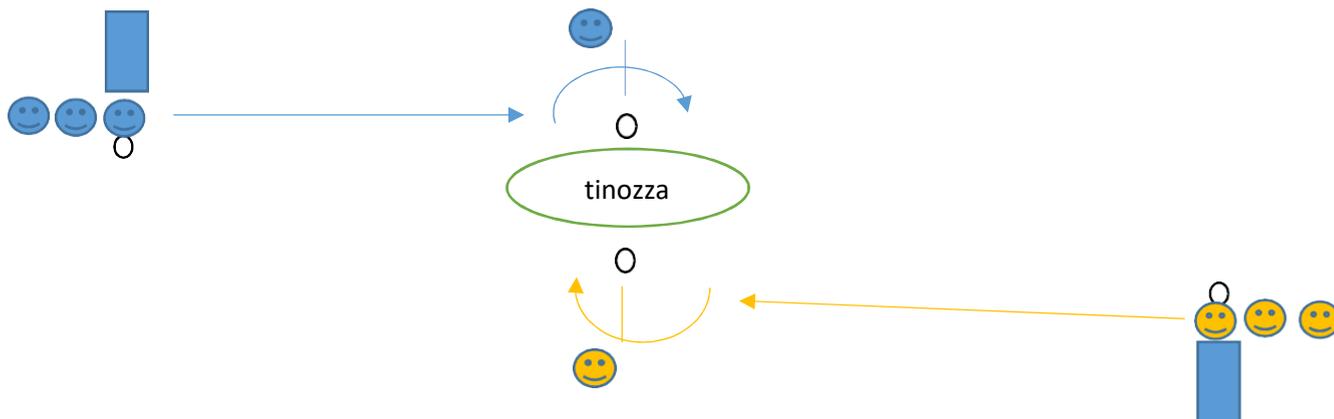
Punteggi complessivi 5° giuoco:

Sulla base della classifica dei giuochi dei bambini, basata sulle tre prove, si procederà all'assegnazione degli effettivi punteggi alla Contrada (riportati a pagina 1 del presente regolamento).

6° giuoco – Brindisi a Corte

Giocatori richiesti: 4 giocatori uomini/donne (età uguale o superiore ai 16 anni).

Descrizione del Giuoco: Il giuoco consiste nel riempire una bottiglia di acqua da 0.75l effettuando un percorso a staffetta, il cui ordine di giuoco dev'essere rispettato, nel tempo limite di 4 minuti.



Al via il primo giocatore di ogni squadra dovrà partire verso il centro del campo con una piccola ciotola in legno e consegnarla (senza lanciarla!) nelle mani giocatore riempitore che lo attende. Successivamente dovrà compiere 8 giri attorno al palo conficcato nel terreno, appoggiando ad esso una o due mani e la fronte (che dovrà sempre restare a contatto con la mano nel corso degli 8 giri in senso orario, salvo distacco involontario nel corso delle rotazioni).

Il Giudice di campo conterà ad alta voce al giocatore i giri effettuati, al termine dell'ottavo giro il giocatore dovrà ritirare la ciotola che il compagno avrà riempito nella tinozza e correre verso la linea di partenza sulla quale è collocata la bottiglia vuota.

Dopo aver versato l'acqua della ciotola nella bottiglia (che verrà tenuta alla base da un altro Contradaio) senza l'aiuto di nessuno degli altri concorrenti, il giocatore che versa, passerà (senza lanciarla!) la ciotola al secondo giocatore che effettuerà lo stesso percorso. Idem per il terzo giocatore.

Al termine dei 4 minuti, si procederà con la misurazione dell'acqua versata e si decreterà la Contrada che passerà il turno. Se una delle due Contrade dovesse terminare prima dei 4 minuti il riempimento della bottiglia, questa passerà automaticamente il turno, ma l'altra Contrada potrà continuare sino al termine del tempo con le operazioni di trasporto acqua e riempimento (in caso di riempimento della bottiglia anche da parte della seconda Contrada verrà registrato il tempo totale di quest'ultima per riempire la bottiglia, al fine di dilatare la classifica complessiva, evitando pari-merito).

Ordine di Giuoco: il giuoco di svolgeràà in quattro manches; in ciascuna manche gareggeranno due Contrade nell'ordine sorteggiato. Il giuoco procederà poi ad eliminazione diretta.

Punteggi: Verranno attribuiti 10 punti alla Contrada vincitrice dell'ultima manche ed 8 alla perdente. Rispettivamente 6 e 5 punti alle due Contrade che hanno avuto accesso alla semifinale (sulla base dell'acqua versata nelle bottiglie nel corso della semifinale). Analogamente si procederà per l'attribuzione dei 4-3-2-1 punti, considerando i livelli di riempimento ottenuti (ed eventualmente i tempi di riempimento totale) nel corso della manche disputata.

Penalità:

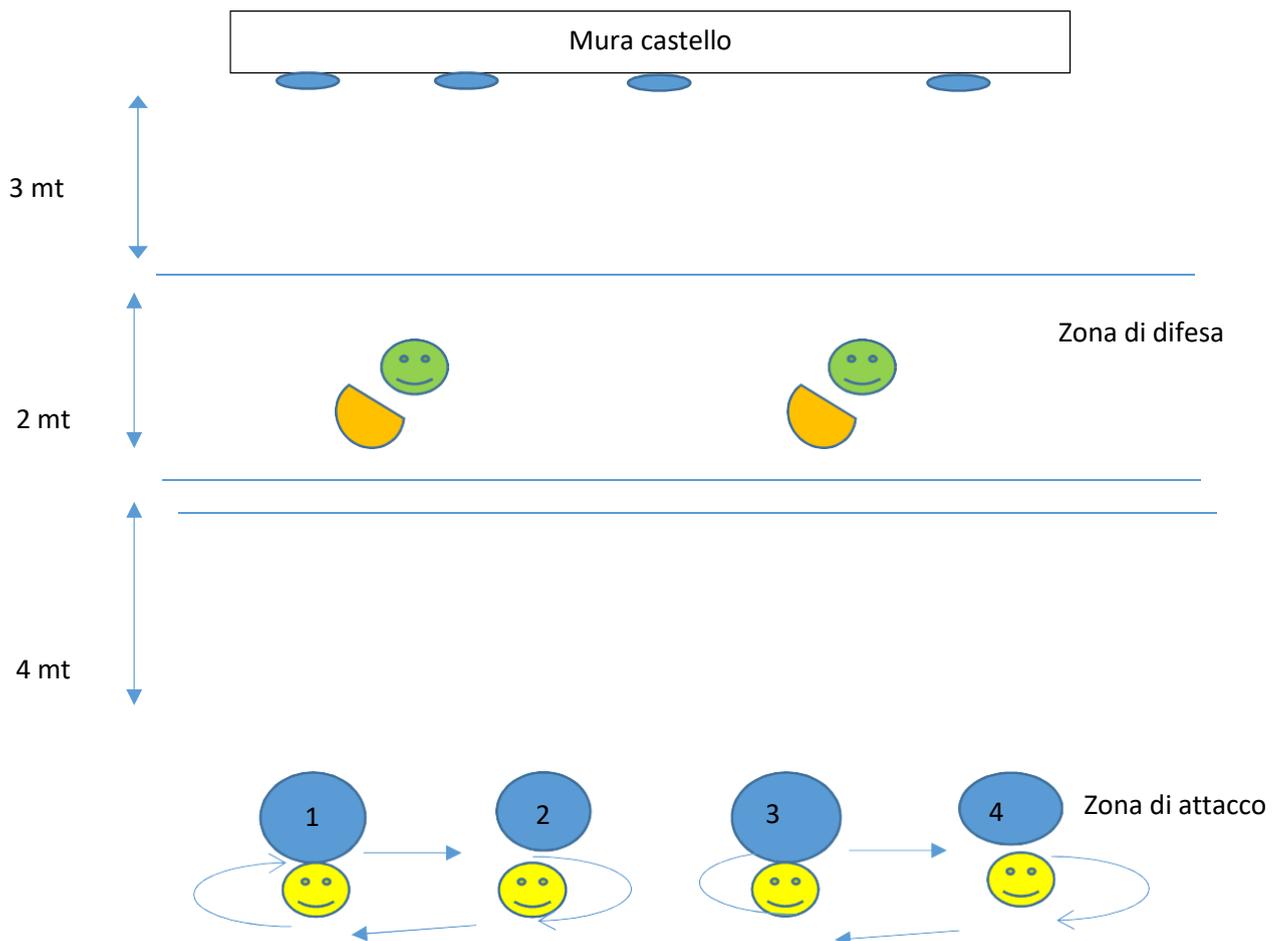
- ❖ Giri effettuati in senso contrario (stop del giocatore e riconteggio da 0 dei giri in senso corretto);
- ❖ Insulti, ingiurie nei confronti degli avversari e/o utilizzo di un linguaggio poco consonante (10'' di stop);
- ❖ Contestazioni o polemiche nei confronti del Giudice di giuoco (10'' di stop);
- ❖ Disturbo volontario dell'avversario (20'' di stop);
- ❖ Lancio della ciotola (10'' di stop);
- ❖ Distacco volontario e/o ripetuto della fronte dalla mano per più di uno o due secondi (stop del giocatore e ripetizione da capo dei giri attorno al palo);
- ❖ Aiuto da parte di altri giocatori nel travaso dell'acqua dalla ciotola alla bottiglia (squalifica);
- ❖ Chiunque rompa o sfilii il bastone dal terreno incorrerà nell'interruzione della propria manche: la sfida sarà automaticamente persa, ma l'acqua verrà comunque conteggiata ai fini della classifica;
- ❖ Altre penalità (a discrezione dei giudici di Giuoco e Supervisor).

7° Giuoco – Assalto alle mura

Giocatori richiesti: da 4 a 6 uomini/donne (4 per la fase d'attacco e 2 per la fase di difesa. I difensori possono anche essere 2 dei giocatori della fase di attacco).

Descrizione del Giuoco: Il giuoco vedrà le Contrade gareggiare contro due Contrade avversarie abbinate in maniera casuale e si articola in due fasi:

- Fase di attacco: la squadra composta da 4 giocatori avrà a disposizione **1 minuto** di tempo per riuscire a totalizzare il maggior numero di punti possibili lanciando delle munizioni costituite da palline da tennis ricoperte di iuta nelle gerle di differenti dimensioni appese alle mura del castello.



Al via da parte del Giudice di giuoco i 4 lanciatori disposti ciascuno davanti ad una delle 4 basi della zona d'attacco dovranno recuperare una, ed una sola, delle munizioni poste davanti a loro (ciascuna base ha a disposizione 20 munizioni) e lanciarle per centrare ed andare a segno nelle gerle appese a circa 9-10mt di distanza. Al termine di ogni lancio ogni giocatore dovrà spostarsi nella base adiacente scambiandosi col giocatore di quella base [in figura i giocatori delle basi 1 e 2 continueranno a scambiare la postazione in seguito ad ogni lancio; lo stesso avverrà per i giocatori delle basi 3 e 4]

- Fase di difesa: i 2 giocatori della Contrada - muniti di un rudimentale scudo che dovrà rigorosamente essere impugnato per le apposite maniglie con entrambe le mani – dovranno cercare di intercettare le munizioni scagliate dai 4 lanciatori della Contrada avversaria cercando di difendere i bersagli appesi.

Ordine di Giuoco: Il giuoco si svolgerà in 8 manches che vedranno contrapposte due Contrade contemporaneamente (una in fase d'attacco e una in fase di difesa). Gli abbinamenti delle 8 manches verranno sorteggiati alla presenza dei Capi Contrada e dei Giudici Supervisor e di Giuoco.

Annotazioni: nella fase di attacco le 3 gerle di maggior dimensione valgono 1 punto; le 2 gerle di media dimensione valgono 3 punti; la singola gerla di minor dimensione vale 5 punti. Per la fase di difesa, invece, ogni pallina catturata con il retino vale 3 punti.

Verranno conteggiate ai fini del punteggio unicamente le palline effettivamente rinvenute **all'interno** delle gerle – in attacco – o all'interno dei retini – in difesa – allo scadere del tempo limite di 1 minuto. In attacco, saranno considerate valide le palline *lanciate* entro il tempo stabilito, anche se entrate nelle gerle dopo il suo scadere.

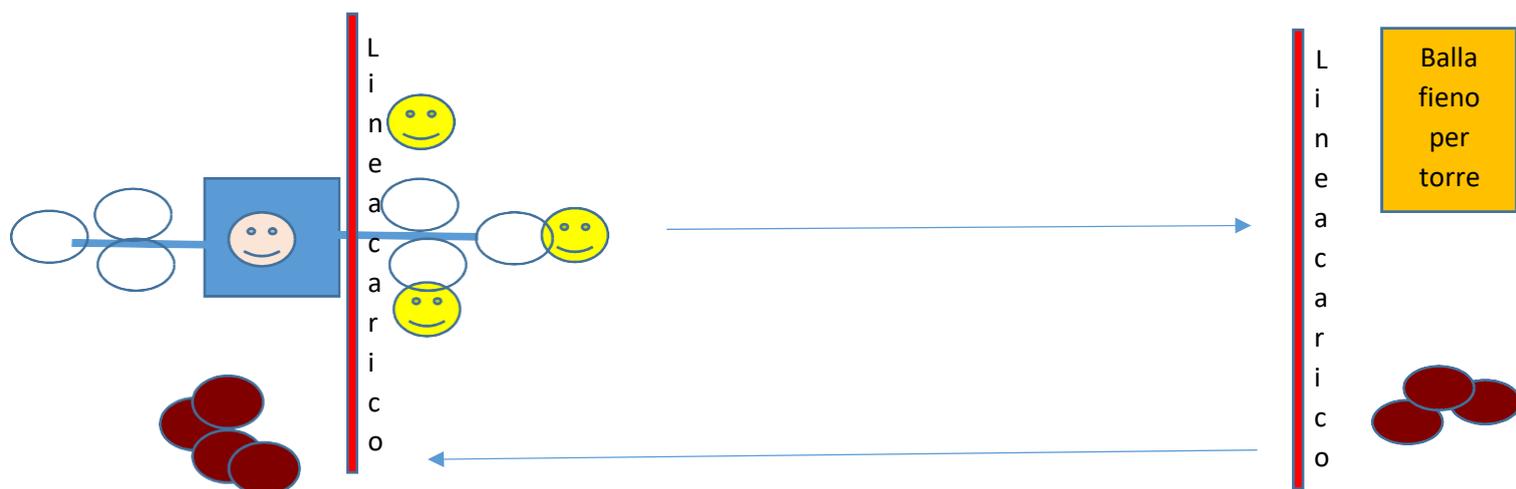
Punteggi: Si procederà con la stesura di un'unica classifica che sommerà i punteggi ottenuti da ogni Contrada per la fase di attacco (considerando il punteggio complessivo delle palline all'interno delle gerle) e di difesa (considerando il numero di palline all'interno dei retini). Sulla base del totale complessivo verrà stilata la classifica del giuoco assegnando i punti: 10-8-6-5-4-3-2-1.

Penalità:

- ❖ Recupero delle munizioni prima del via o lancio di più munizioni contemporaneamente dalla stessa base (-5 punti sul totale dei punti segnati);
- ❖ Fuoriuscita dalla zona di lancio (stop del giocatore per 10");
- ❖ Fuoriuscita dalla zona di difesa (eliminazione del giocatore);
- ❖ Insulti, minacce o linguaggio non consono (eliminazione del giocatore);
- ❖ Altre penalità (a discrezione dei giudici di Giuoco e Supervisor).

8° giuoco – Il tiro della cesta

Giocatori richiesti: 3 uomini (età uguale o superiore ai 18 anni compiuti) ; 1 donna (età uguale o superiore ai 18 anni compiuti, peso minimo di 50 Kg).



Descrizione del Giuoco: Il giuoco vedrà le Contrade gareggiare una alla volta in manches della durata massima di 4 minuti.

Prima dell'inizio della sfida, verrà verificato il peso effettivo delle giocatrici. Poi, al via del Giudice, uno dei tre giocatori dovrà passare alla donna seduta nella cesta un "sok de legn" posizionato di fianco alla linea di partenza. Successivamente i 3 uomini dovranno trainare la cesta, afferrando tutti la corda legata ad essa fino alla linea di carico dall'altro lato del campo (posta a 8 mt di distanza).

Superata la linea (con la cesta! Non con i trascinatori) uno degli uomini dovrà passare il secondo "sok de legn" alla giocatrice nella cesta e successivamente ritrascinare indietro la cesta afferrando la corda di ritorno fissata all'altro lato della cesta, secondo le modalità sopra esposte.

Il giuoco prosegue in questo modo fino alla raccolta nella cesta di 7 "sok de legn". Una volta caricato il 7° "sok" la squadra deve compiere un ultimo viaggio fino alla linea di traguardo e superarla con la cesta. Una volta superata i 7 "sok" devono essere scaricati dalla cesta e i giocatori dovranno impilarli su una balla di fieno posta nelle vicinanze della linea di arrivo.

Il giuoco termina dopo che la pila costituita dai 7 "sok" è stata completata, tutti i giocatori hanno tolto le mani da essa e la pila è rimasta in piedi per 3 secondi scanditi dal commentatore.

Ordine di Giuoco: il giuoco di svolgerà in 8 manches secondo l'ordine e gli abbinamenti sorteggiati.

Punteggi: i punteggi verranno attribuiti, come da pagina 1 del presente regolamento, valutando i tempi complessivi (comprensivi delle penalità) per la costruzione della torre completa. Qualora una o più Contrade non dovessero riuscire nel tempo massimo previsto a completare la torre, verranno contati il numero di "sok" presenti all'interno della cesta allo scadere dei 4 minuti.

Penalità:

- ❖ Non superamento della linea di carico/traguardo (stop dei giudici e invito allo spostamento della cesta da parte dei giocatori oltre la linea di carico, con trascinarsi attraverso la corda);
- ❖ Se nel corso della costruzione della torre di "sok" questa dovesse cadere è possibile ricostruirla;
- ❖ Anche la donna deve scendere dalla cesta per costruire la torre di "sok".
- ❖ Se un giocatore tocca la cesta senza trascinarla dall'apposita corda, con l'**intenzionalità** di muoverla e/o di spostarla (tirandola o spingendola), subirà una penalità di 5".
- ❖ Verrà assegnata una penalità di 5" a chiunque effettuerà una partenza anticipata.

Il presente regolamento, composto da 18 pagine (compresa la presente), è stato approvato da tutti i membri del Comitato Organizzatore in data e potrà essere rivisto nel corso dell'anno, prima dell'inizio del Palio successivo.

In rappresentanza del Comitato Organizzatore

Il presente regolamento è stato letto, condiviso, approvato e sottoscritto da tutti i Capitani di Contrada, in data

In rappresentanza delle Contrade del Palio

I Capitani di Contrada

Ronchi: _____

Cattaneo: _____

Alberzoni: _____

Griffi: _____

Federici: _____

Gheza: _____

Leoni: _____

Slgismondi: _____