



Palio “Città di Mortara”

Regolamento



Aggiornamento 12 febbraio 2010

PALIO “CITTA' DI MORTARA”

REGOLAMENTO

Capo I – Descrizione del Palio e definizioni

Art. 1 – Descrizione e scopo del Palio

Il Palio “Città di Mortara” è una competizione tra le Contrade della Città, che si sfidano riproponendo un tradizionale gioco dell'oca.

Scopo del gioco è raggiungere per primi il punteggio totale di 63 (punteggio finale) in modo esatto.

Il punteggio viene determinato dal tiro con l'arco e da giochi.

Le pedine sono rappresentate da damigelle.

L'avanzamento nel punteggio totale è rappresentato per mezzo di un percorso a caselle numerate.

Qualora una contrada superasse il suddetto punteggio, perderà tanti punti quanti sono quelli in eccesso al punteggio finale.

Il presente regolamento stabilisce le modalità di ottenimento e assegnazione dei punteggi, nonché le relative eccezioni.

Art. 2 – Definizioni e rappresentanza della Contrada

Nel seguente regolamento si assumono le seguenti definizioni:

- “Punteggio totale” o “casella”: descrizioni equivalenti che individuano il punteggio totale conseguito da una contrada in un dato momento del gioco e/o la corrispondente casella occupata nello stesso momento.
- “Punteggio” o “punteggio parziale”: descrizioni equivalenti che individuano il punteggio ottenuto da una contrada per effetto di una singola prova (tiro con l'arco o gioco), rappresentato da un corrispondente avanzamento della pedina sul percorso.
- “Risultato”: la classifica o il punteggio risultanti dalla disputa di una singola prova (tiro con l'arco o gioco), in base ai quali viene assegnato il relativo punteggio parziale.
- “Sessione di tiro”: una serie di tiri con l'arco che dà origine a un unico avanzamento di punteggio. Consiste di tre tiri, salvo dove diversamente specificato, della corrispondente assegnazione dei punteggi e dell'attribuzione di eventuali bonus o penalità conseguenti.
- “Sessione di sfide”: un'intera sequenza di sfide, compresi eventuali cambiamenti di punteggi da esse causati.
- “Ordine di gioco”: l'ordine, determinato dal Prepalio (cfr. capo VI), secondo cui avviene l'assegnazione dei punti alle Contrade.
- “Campo di gioco”: l'area fisica (piazza o simile) su cui si svolgono tutte le fasi del Palio.

Ogni Contrada partecipa al Palio attraverso le seguenti figure:

- Un Capitano di Contrada, di seguito definito semplicemente “capitano”. Il capitano partecipa al

gioco secondo quanto descritto nel presente regolamento: dirige e rappresenta la Contrada sul campo di gioco; è l'unico rappresentante della Contrada che ha titolo di conferire con il capitano del Palio.

- Un arciere, la cui figura e il cui ruolo è interamente definito nel seguito del presente regolamento.
- Uno o più giocatori, le cui figure e i cui ruoli sono interamente definiti nel seguito del presente regolamento.
- Una pedina umana, di sesso femminile, che si posiziona di volta in volta sulla casella del percorso che rappresenta il punteggio totale ottenuto dalla propria contrada fino a quel momento.
- La Dama del Capitano, presente sul campo, ma che non partecipa allo svolgimento del Palio.

Tutti i personaggi qui sopra elencati sono rappresentati in conformità a quanto stabilito dalle norme che disciplinano il Corteo storico.

Art. 3 – Descrizione del percorso

Il percorso del gioco dell'oca rappresenta l'avanzamento nel punteggio. Quindi è costituito da 63 caselle, alcune delle quali, definite “speciali”, sono abbinata a bouns o penalità.

Le caselle speciali sono:

- 12, 21, 25, 34, 39, 57 – “oca avanzante”: aggiunge tre punti
- 17 – “osteria”: esclude dalla sessione di tiro successiva
- 29 – “pozzo”: esclude dalla sessione di tiro successiva
- 40 – “muro”: sottrae tre punti
- 50 – “prigione”: esclude dalla sessione di tiro successiva
- 56 – “forziere”: sottrae tre punti
- 61 – “labirinto”: esclude dalla sessione di tiro successiva
- 24, 45 e 51 – “dadi”: dà diritto a una sessione di tiro aggiuntiva, che viene effettuato secondo quanto disposto all'art.13, con una sola freccia a disposizione.

Le caselle speciali non hanno effetto qualora il punteggio totale corrispondente sia quello ottenuto per effetto del Prepalio o di una sfida.

È ammesso che due o più pedine occupino simultaneamente la medesima casella.

Art. 4 – Ottenimento e assegnazione dei punteggi

Le Contrade acquisiscono punti attraverso il tiro con l'arco oppure attraverso i giochi, ognuno dei quali è oggetto di un specifico articolo di questo regolamento.

Una volta determinato l'esito di una sessione di tiro oppure di un gioco, i punteggi vengono assegnati a una contrada per volta, secondo l'ordine di gioco.

Dopo l'assegnazione di ogni singolo punteggio, viene effettuato subito il corrispondente movimento della pedina sul percorso. Tale movimento è considerato parte integrante del meccanismo di assegnazione dei punteggi.

In seguito vengono attribuiti alle Contrade i bonus o le penalità derivanti dall'eventuale raggiungimento di una casella speciale. Solo dopo quest'ultima operazione si considera conclusa l'assegnazione dei punteggi.

Art. 5 – Svolgimento del Palio

Le Contrade iniziano il Palio con il punteggio totale determinato dal Prepalio. Le pedine vengono fatte posizionare alla casella corrispondente sul percorso, secondo l'ordine di gioco.

Al termine di questa operazione viene dato inizio al Palio con una sessione di tiro di prova, che si svolge come una normale sessione, salvo che non assegna alcun punteggio.

Di seguito, si svolgono in sequenza una sessione di tiro, la sessione di rapidità e una sessione di sfide.

Al termine, si prosegue alternando una sessione di tiro a una sessione di sfide, fino alla conclusione del Palio, secondo quanto disposto all'art. 6.

Ogni fase del Palio è oggetto di una specifica sezione del Regolamento.

Art. 6 – Conclusione e assegnazione del Palio

Una sola contrada può essere vincitrice del Palio.

La prima contrada che raggiunge esattamente il punteggio totale di 63 vince il Palio, che si conclude senza ulteriori assegnazioni di punteggi.

Alle ore 18 un suono di campane, o altro segnale concordato, comunicherà la conclusione del gioco.

Dopo tale segnale sarà portata a termine soltanto la sessione di tiro o di sfide in corso.

Al termine di essa, qualora nessuna contrada abbia vinto il Palio, si procederà alla sfida finale, come descritto all'art. 7.

Art. 7 – Sfida finale

Sono ammesse alla sfida finale: la contrada che ha il punteggio più alto e tutte le Contrade che si trovano a meno di diciotto punti di distanza da essa.

Le Contrade iniziano la sfida finale con un “punteggio base”, pari al punteggio totale ottenuto fino a quel momento.

La sfida finale consiste in una normale sessione di tiro con l'arco tra le Contrade ammesse.

Al termine della sfida finale, il punteggio ottenuto in essa viene sommato al punteggio base. La contrada che avrà conseguito la somma più alta vince il Palio.

Qualora due o più Contrade si trovassero al comando in situazione di parità, esse disputeranno un'ulteriore sessione di tiro con l'arco, di due sole frecce.

Dopo questa sessione, se due o più Contrade si trovassero al comando ancora in parità, esse disputeranno un'ultima sessione di tiro con l'arco di una sola freccia.

Dopo quest'ultima sessione, in caso due o più Contrade si trovassero ancora in parità al comando, vincerà il Palio la Contrada che, tra queste è meglio posizionata nell'ordine di gioco.

Capo II – Il tiro con l'arco

Art. 8 – Archi ammessi

Gli arcieri possono utilizzare esclusivamente archi di tipo “Longbow”, come definiti nell'apposito allegato tecnico del presente regolamento, che stabilisce anche le norme relative a frecce e accessori.

Il Giudice del tiro con l'arco verifica, prima dell'inizio della sessione di tiri di prova e alla presenza dei capitani di contrada, la conformità degli archi al presente regolamento ed esclude dal Palio le Contrade che presentano archi irregolari.

Queste Contrade hanno la possibilità di essere ammesse a disputare il Palio qualora dispongano di un arco di riserva che risponda alle caratteristiche definite in questo articolo e nell'allegato tecnico ad esso relativo.

Art. 9 – Il campo di tiro

Il campo di tiro è formato da tante corsie rettangolari, uguali tra loro, quante sono le Contrade che disputano il Palio.

Ogni corsia misura tra 1 m e 1,5 m in larghezza e tra 15 m e 20 m in lunghezza. Alle due estremità sono posti rispettivamente il bersaglio e la linea di tiro. Ogni corsia e il bersaglio corrispondente sono assegnati a una contrada e contrassegnati mediante una bandiera, o altro segno distintivo, riportante i colori della contrada assegnataria e posizionata sopra il bersaglio.

Le corsie sono disposte sul campo di gioco in modo da riprodurre l'ordine di gioco.

Gli arcieri disputano le sessioni di tiro posizionandosi con entrambi i piedi dietro la linea di tiro, restando con tutto il corpo e con l'arco all'interno dello spazio delimitato lateralmente dalle linee di separazione delle corsie.

Due metri dietro la linea di tiro è tracciata un'altra linea, dietro la quale possono posizionarsi i capitani durante le sessioni di tiro, per osservarne lo svolgimento.

Art. 10 – Bersagli e criteri di conteggio del risultato

La foggia e le misure dei bersagli, nonché le modalità di conteggio dei risultati dei tiri, sono definite in un apposito allegato tecnico del presente regolamento. In ogni caso, i bersagli devono essere uguali per tutte le Contrade, in modo da salvaguardare l'equità competitiva nel Palio.

Art. 11 – Stile di tiro

Gli arcieri, durante il tiro, dovranno osservare le seguenti norme:

- l'aggancio e il rilascio vanno eseguiti tenendo la cocca tra il dito indice e il dito medio;
- l'aggancio e il punto di rilascio devono essere mantenuti uguali durante tutto il Palio, con il dito indice non sopra la linea della bocca;
- l'arco va tenuto leggermente inclinato.

Art. 12 – L'arciere

L'arciere può essere uomo o donna e deve avere compiuto 14 anni di età.

Il giorno del Palio, entro le ore 14.30, ogni capitano di contrada deve recarsi dal capitano del Palio, presentando il proprio arciere. L'identità di quest'ultimo viene accertata e annotata dal capitano del Palio. Da quel momento non è più possibile sostituire l'arciere per nessun motivo.

L'abbigliamento dell'arciere è conforme alle norme adottate per il corteo storico.

E' permesso l'utilizzo di occhiali, purché di foggia e aspetto quattrocentesco. Alcuni modelli di riferimento, a mero scopo esemplificativo, sono illustrati nell'allegato tecnico IV.

La verifica di conformità degli occhiali segue le stesse norme stabilite per la verifica di conformità degli archi.

Art. 13 – La sessione di tiro

Il capitano del Palio, nei momenti stabiliti dal Regolamento, dichiara l'avvio della sessione di tiro. Gli arcieri devono disporsi secondo le indicazioni dell'art.9. Constatato il corretto posizionamento degli arcieri, il capitano del Palio passa il comando della sessione al Giudice di tiro.

Questi si accerta che non vi siano frecce infisse in alcuno dei bersagli, dopodiché ripete per tre volte la seguente sequenza di ordini:

- 1) “Incoccare”: impartito l'ordine, gli arcieri hanno 10 secondi di tempo per incoccare una freccia;
- 2) “Tirare”: impartito l'ordine, gli arcieri hanno 10 secondi di tempo per effettuare la trazione e scoccare la freccia verso il proprio bersaglio, dopodiché devono abbassare l'arco e non possono incoccare un'altra freccia fino a quando il giudice non abbia dato l'ordine.

Il conteggio dei tempi viene eseguito dal giudice a propria discrezione.

Il giudice può interrompere la sessione solo di propria iniziativa o su richiesta del capitano del Palio.

Durante la sessione i capitani di contrada possono richiamare l'attenzione dei giudici in caso di situazioni anomale o irregolari, ma i giudici non sono obbligati ad accogliere le loro richieste di sospensione.

Al termine dei tiri previsti, il Giudice di tiro dichiara conclusa la serie di tiri e si reca, insieme al capitano del Palio, a verificare i risultati secondo l'ordine di gioco, osservando i criteri dell'allegato tecnico di cui all'art. 10. È facoltà degli arcieri e dei capitani di contrada assistere alla verifica del proprio risultato. Solo il capitano può muovere obiezioni al risultato conteggiato dal capitano del Palio. Il capitano del Palio decide insindacabilmente il risultato conseguito da ogni contrada, lo rende noto, assegna un punteggio pari al risultato stesso e ordina il relativo movimento della pedina sul percorso. Eventuali assegnazioni di bonus o penalità saranno effettuate dopo che tutti i punteggi saranno stati assegnati alle Contrade.

Al termine di quest'ultima operazione, e non prima, la sessione di tiro è da considerarsi conclusa.

Art. 13 bis – La sessione di rapidità

Scopo di questa sessione è scoccare il numero maggiore di frecce nel tempo limite di 30 secondi. Sono considerate valide ai fini del risultato solo le frecce conficcate entro il limite più esterno del bersaglio usato per le normali sessioni di tiro.

Il Capitano del Palio, nei momenti stabiliti dal Regolamento, dichiara l'avvio della sessione.

Gli arcieri devono disporsi secondo le indicazioni dell'art.9. Constatato il corretto posizionamento degli arcieri, il Capitano del Palio passa il comando della sessione al Giudice di tiro.

Questi avvia la sessione dando il comando “tirare”. Il termine della sessione è segnalato da un suono di campana.

Al termine di questa sessione il Giudice di tiro si reca, insieme al Capitano del Palio, a verificare i risultati, secondo quanto stabilito all'art.13. Determina quindi una classifica, stilata in base al numero decrescente di frecce valide. In caso di parità tra due o più Contrade, verrà conteggiato il punteggio ottenuto come se si trattasse di una normale sessione di tiro. In caso di ulteriore parità, queste contrade saranno considerate *ex aequo*.

La classifica così determinata assegna i seguenti punteggi parziali: 10, 7, 5, 4, 3, 2, 1.

Agli arcieri non è consentito estrarre le frecce dal bersaglio prima che il Capitano del Palio abbia dichiarato conclusa la sessione. La violazione di questa norma comporta la retrocessione della Contrada all'ultimo posto della classifica.

Per tutto quanto non specificato nel presente articolo, vigono le norme generali stabilite per il tiro con l'arco nel presente Capo II e negli allegati in esso richiamati.

Art. 14 – Irregolarità e anomalie

Se un arciere scocca un numero di frecce superiore a quello previsto per la sessione in corso, l'intera sessione di quell'arciere viene annullata.

Se un arciere scocca una o più frecce prima dell'ordine “tirare” o dopo il tempo previsto all'art. 13, vengono annullate tante frecce quante sono quelle scoccate irregolarmente, in ordine di punteggio, a partire dal maggiore.

Se una freccia colpisce il bersaglio di un'altra contrada viene annullata. In questo caso il giudice sospende la sessione ed estrae la freccia in questione, per evitare che arrechi disturbo.

Se una freccia colpisce il bersaglio ma non vi rimane infissa, oppure cade a terra prima che venga effettuata la verifica dei punteggi, sarà annullata.

Una freccia che penetra nella cocca di un'altra rimanendovi infissa ottiene lo stesso punteggio assegnato alla freccia colpita.

Qualora un arciere si presentasse alla postazione di tiro dopo l'inizio della sessione, il capitano del Palio decide a propria discrezione se l'arciere in questione avrà diritto o meno all'intera sessione o solamente ai tiri rimanenti.

Se una contrada sostituisce l'arco o, in qualunque modo, ne modifica le caratteristiche successivamente all'avvenuta verifica di conformità, essa verrà sanzionata secondo il disposto dell'art.26.

Sono fatte salve le disposizioni dell'art. 15.

Art. 15 – Rotture e infortuni

In caso di guasto o rottura dell'arco o dell'attrezzatura, l'arciere o il capitano alzano il braccio per richiamare l'attenzione del giudice, che deve verificare l'effettiva presenza del guasto e, in caso positivo, sospendere la sessione per dare modo alla contrada di aggiustare o sostituire l'arco o l'oggetto rotto con un altro che rispetti il disposto dell'art.8. Per la riparazione o la sostituzione, la contrada ha a disposizione 5 minuti, escluso il tempo necessario al giudice per effettuare le verifiche sul materiale sostitutivo.

In caso di infortunio a un arciere, esso stesso o il capitano alzano il braccio per richiamare l'attenzione del giudice, che deve verificare l'effettiva presenza di un infortunio e, in caso positivo, sospendere la sessione, far intervenire il personale medico. Se entro 10 minuti non è possibile mettere l'arciere in condizione di riprendere a tirare, la contrada non può sostituirlo e quindi non potrà portare a termine il Palio.

Capo III – I giochi

Art. 16 – Gioco: il lancio del brocchiere

[omissis, abrogato dal 2009]

Art. 17 – I giocatori

[omissis, abrogato dal 2009]

Capo IV – Le sfide

Art. 18 – Definizione

Viene definito “sfida” il meccanismo di gioco per cui una contrada definita “sfidante” può, secondo le regole di seguito descritte, “lanciare una sfida”, cioè richiedere un confronto diretto con un'altra contrada, definita “sfidata”. In caso di vittoria della sfidante, le due Contrade invertono i propri punteggi e, di conseguenza, la posizione delle rispettive pedine sul percorso.

In caso contrario o in caso di pareggio, i punteggi restano invariati.

Nel caso in cui la contrada sfidata rifiutasse di disputare la sfida, quest'ultima sarà considerata vinta dalla contrada sfidante.

Art. 19 – Requisiti per lanciare una sfida

Una contrada può lanciare una sfida solo se:

- non ha lanciato sfide in precedenza;
- ha un punteggio totale compreso tra 25 e 44, estremi inclusi;
- ha un punteggio totale inferiore a quello della contrada sfidata.

Una contrada ha diritto a lanciare una sfida solo se soddisfa tali requisiti al momento in cui viene interpellata dal capitano del Palio, secondo quanto descritto all'art. 20, anche se all'inizio della sessione di sfide non soddisfaceva il secondo e il terzo dei requisiti elencati in questo articolo.

Art. 20 – Sessione di sfide

Nei momenti stabiliti dall'Art. 5 del presente regolamento, il capitano del Palio interPELLa i capitani delle Contrade che hanno i requisiti per lanciare una sfida, secondo l'ordine di gioco invertito, chiedendo se intendano avvalersi di tale facoltà.

In caso affermativo, il capitano della contrada sfidante dichiara quale contrada intenda sfidare, dopodiché la sfida viene annunciata dal capitano del Palio e si procede allo svolgimento della stessa. Determinato l'esito della sfida, vengono eventualmente invertite le caselle e il capitano del Palio procede a interPELLare la contrada seguente.

Art. 21 – Svolgimento e risultato della sfida

La sfida è una prova di tiro con l'arco che segue regole diverse da quelle ordinarie.

I due arcieri coinvolti hanno a disposizione quattro frecce; il bersaglio è una sagoma di gufo del tipo usato per il cosiddetto “tiro 3D”; il tiro dei due arcieri avviene singolarmente, secondo la cadenza di una sessione di tiro ordinaria.

Le modalità di assegnazione dei punteggi sono descritte nell'allegato II.

L'arciere della contrada sfidata ha diritto di scegliere se tirare per primo o per secondo.

Al termine dei tiri effettuati da ciascun arciere, il Giudice di tiro e il capitano del Palio verificano il punteggio e l'arciere estrae le proprie frecce dal bersaglio.

È facoltà degli arcieri e dei capitani di contrada assistere alla verifica del proprio risultato.

Capo V – Giudici e sanzioni

Art. 22 – Il capitano del Palio

Il capitano del Palio controlla, con l'ausilio degli altri giudici, lo svolgimento di tutto il Palio. Verifica l'esito del tiro con l'arco, dei giochi e delle sfide e comunica risultati e punteggi acquisiti dalle Contrade, ordinando il movimento delle pedine.

Interpella i capitani delle Contrade durante la sessione di sfide.

Ha autorità superiore rispetto a tutti gli altri giudici, controlla che il presente regolamento venga rispettato, dirime le contestazioni e amministra le sanzioni.

Le sue decisioni sono inappellabili e inoppugnabili. Nessun capitano può proseguire una contestazione dopo che il capitano del Palio ha reso nota la propria decisione, pena una sanzione a discrezione del capitano del Palio stesso.

Il capitano del Palio dovrà indossare durante il Palio un abito che rispetti le disposizioni relative al Corteo storico.

Art. 23 – Il giudice del tiro con l'arco

Fatte salve le prerogative del capitano del Palio, il giudice del tiro con l'arco (altrimenti definito con l'equivalente espressione “giudice di tiro”) sovrintende allo svolgimento delle sessioni di tiro, vigilando sull'osservanza delle norme stabilite al Capo II.

Prima dell'inizio del Palio verifica la conformità degli archi e degli accessori al disposto dell'art.8.

Segnala al capitano del Palio eventuali irregolarità relative al tiro con l'arco e gli può richiedere la sospensione della sessione di tiro.

Verifica, insieme al capitano del Palio e con potere consultivo, il risultato dei tiri con l'arco.

Può essere interpellato dal capitano del Palio per coadiuvarlo nell'osservazione o nella valutazione di altre fasi del Palio.

Il giudice di tiro dovrà indossare durante il Palio un abito che rispetti le disposizioni relative al Corteo storico.

Art. 24 – Il giudice supervisore

Il giudice supervisore ha il compito di controllare la corretta applicazione delle disposizioni del capitano del Palio.

Tiene traccia del punteggio totale di ogni contrada e del risultato dei giochi, del tiro con l'arco e delle sfide.

Al termine di ogni sessione di tiro stila l'elenco delle Contrade che hanno i requisiti per lanciare la sfida, secondo le disposizioni dell'art. 19, e lo comunica al capitano del Palio.

Siede a un tavolo collocato ai margini dall'area di svolgimento del Palio, in modo da avere una chiara visuale di tutte le fasi del Palio stesso.

Richiama l'attenzione del capitano del Palio qualora riscontrasse errori o irregolarità, in merito alle quali non ha tuttavia alcun potere decisionale.

Ha facoltà di farsi affiancare da uno o due assistenti, da lui scelti e approvati dall'assemblea delle Contrade.

Art. 25 – Nomina, decadenza e giurisdizione temporale dei giudici

La nomina e la decadenza dei giudici sono regolamentate dagli appositi artt. del Capo VII.

Art. 26 – Sanzioni

In caso di infrazioni al presente regolamento o di comportamenti contrari al principio di lealtà e correttezza, il capitano del Palio può comminare alla contrada colpevole, a propria esclusiva e insindacabile discrezione, una delle seguenti sanzioni:

- sottrazione di tre o più punti dal punteggio totale;
- sospensione da una o più sessioni di tiro con l'arco e/o giochi;
- esclusione da tutte le sessioni di sfida restanti;
- squalifica dal Palio.

Per la scelta della sanzione, il capitano del Palio tiene in considerazione eventuali decisioni prese in precedenza e agisce secondo equità.

Sono fatte salve tutte le fattispecie definite in altre parti del Regolamento che prevedano specifiche sanzioni per specifiche infrazioni.

Capo VI – Il Prepalio

Art. 27 – Definizione e scopo

Il Prepalio è una competizione preliminare, che si disputa in una giornata antecedente a quella del Palio, tra le stesse Contrade ammesse al Palio successivo.

La funzione del Prepalio è assegnare i punteggi totali da cui ogni contrada inizierà il Palio e determinare l'ordine di gioco.

Il Prepalio costituisce parte integrante del Palio, ed è quindi sottoposto alle medesime disposizioni, salvo ove espressamente indicato.

Art. 28 – Svolgimento

Il Prepalio si disputa con una sessione di tiro con l'arco, come descritta all'art. 13 del regolamento del Palio, con l'eccezione che ogni arciere svolge la propria sessione individualmente, secondo un ordine estratto a sorte.

Il tiro con l'arco è sottoposto a tutte le disposizioni del capo II del regolamento del Palio.

Prima della propria sessione di tiro, ogni arciere ha diritto a una sessione di tiri di prova, che si svolge come una normale sessione, salvo che non assegna alcun punteggio.

Art. 29 – Determinazione della classifica e spareggi

Al termine della sessione di tiro di ogni arciere, il capitano del Palio e il Giudice di tiro verificano e annunciano il risultato ottenuto, dopodiché rimuovono le frecce dal bersaglio.

Al termine di tutte le sessioni, il capitano del Palio stila la classifica finale, secondo la quale vengono assegnati i seguenti punteggi totali iniziali per il Palio: 10, 7, 5, 4, 3, 2, 1.

Qualora due o più Contrade si trovassero a pari punteggio, si disputeranno spareggi consistenti in sessioni di tiro individuali di una sola freccia, che si ripeteranno a oltranza finché non sia possibile redigere una classifica finale senza alcuna situazione di ex-aequo.

La classifica del Prepalio determina anche l'ordine di gioco per il Palio.

Art. 30 – Giudici e sanzioni

Tutto lo svolgimento del Prepalio è controllato e diretto dal capitano del Palio, coadiuvato per quanto riguarda il tiro con l'arco dal Giudice di tiro, secondo le modalità definite per il Palio. Le decisioni del capitano del Palio sono definitive e insindacabili.

In caso di violazioni del regolamento o comportamenti scorretti, il capitano del Palio può comminare una o più sanzioni, a suo insindacabile giudizio, tra le seguenti:

- retrocessione della contrada nella classifica finale a una posizione inferiore a quella conseguita;
- azzeramento dei punti totali di partenza e retrocessione all'ultimo posto dell'ordine di gioco;
- esclusione dalla prima sessione di tiro del Palio.

La prima sanzione non modifica i punteggi totali di partenza ottenuti dalle altre Contrade, ma altera l'ordine di gioco del Palio.

Capo VII – Amministrazione del regolamento e del collegio dei giudici

Art. 31 – Modifiche al regolamento

Le Contrade si riuniscono ogni anno in via ordinaria secondo il seguente calendario.

- Entro il 31 ottobre di ogni anno, insieme al capitano del Palio, al giudice del tiro con l'arco e al giudice supervisore. Questa assemblea ha il compito di valutare l'andamento del Palio appena disputato.

A conclusione della riunione, vengono nominati da uno a tre referenti, che avranno il compito di raccogliere eventuali proposte di modifica, armonizzarle e presentarle alla riunione successiva per la discussione e la deliberazione.

- Entro il 30 novembre di ogni anno. Questa riunione ha il compito di discutere e approvare o respingere le proposte presentate dalle Contrade e illustrate dai referenti di cui al punto precedente. Le proposte vengono approvate qualora ottengano il voto positivo della maggioranza delle Contrade presenti. La riunione può essere aggiornata più volte, per portare a termine l'analisi delle modifiche, ma entro e non oltre il 31 gennaio successivo.
- Terminate le votazioni sulle proposte di analisi delle modifiche, o trascorso il termine ultimo fissato al punto precedente, ed entro il 1° marzo successivo, l'Assemblea si riunisce per nominare i giudici secondo quanto indicato all'art. 32.

Decorso quest'ultimo termine, altre modifiche potranno essere apportate solo con voto favorevole di tutte le Contrade.

Ogni Contrada è rappresentata alle suddette riunioni da un proprio associato, indicato in occasione della prima riunione.

Le riunioni ordinarie ed eventuali riunioni straordinarie vengono convocate per iniziativa di una qualunque contrada, a eccezione della seconda riunione ordinaria che viene convocata dai referenti nominati nella prima riunione ordinaria.

Art. 32 – Nomina e decadenza dei giudici

I giudici del Palio decadono dalla loro carica al termine della prima riunione ordinaria delle Contrade, o comunque al 31 ottobre di ogni anno.

Le Contrade nominano i giudici per il Palio successivo nella terza riunione ordinaria.

Le nomine possono essere variate:

- su iniziativa delle Contrade, solo con voto favorevole di tutte;
- su richiesta dei giudici stessi, limitatamente alla propria persona.

I giudici entrano in carica con il Prepalio e hanno potestà esclusiva sull'applicazione del presente regolamento fino al termine del Palio. È fatto salvo il diritto delle Contrade di revocare o sostituire i giudici anche durante detto intervallo di tempo, purché al di fuori dello svolgimento del gioco e con il voto favorevole di tutte le Contrade.

NORME TRANSITORIE E DISPOSIZIONI FINALI

- I. Le disposizioni dell'art. 11 entrano in vigore a decorrere dal Palio del 2007.
- II. Per i soli anni 2007 e 2008, e limitatamente agli arcieri che hanno disputato il Palio nel 2006, si concede una deroga al disposto dell'art. 12, limitatamente all'uso di occhiali da vista e purché le lenti siano trasparenti.
- III. La definizione “capitano del Palio” è sostituita da quella “Magistrato del Palio” fino a quando nel Corteo storico sarà riproposta la tradizionale figura del capitano del Palio, che tuttavia non ha alcun rilievo nella disputa del Palio stesso.
- IV. Le scadenze indicate nel capo VII entrano in vigore dopo il Palio 2009; prima di detto Palio sono tutte prorogate di 90 giorni.

ALLEGATI TECNICI

Allegato I – Regolamento per arco, frecce e accessori

1. L'arco.

E' inteso come "longbow" (arco lungo o arco dritto) un attrezzo monolitico costituito da un'impugnatura rigida centrale, due flettenti e da una corda. Ad arco carico i flettenti devono presentare un unico raggio di curvatura, con una tolleranza massima di 5 mm di controcurvatura dalla fine del puntale.

I materiali di costruzione devono essere naturali, o avere aspetto analogo a quello dei materiali naturali.

Lo spessore del puntale non deve superare i 10 mm, dall'incavo dell'alloggiamento della corda alla faccia esterna del flettente e la lunghezza massima del puntale, dall'incavo dall'alloggiamento della corda verso l'impugnatura, non deve superare i 30 mm.

La finestra, quando esistente, non deve superare la mezzeria dell'arco.

La corda è fissata a due alloggiamenti posti alle estremità dei due flettenti tramite due anelli.

La corda deve avere un unico punto di incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca.

La corda può avere un avvolgimento centrale di protezione atto ad accogliere le dita che effettuano la trazione, non superiore in lunghezza a 20 cm e che non sia in alcun modo di ausilio alla mira; a esso possono essere aggiunti uno o più avvolgimenti per adattarvi la cocca della freccia.

Sull'arco e sulla corda non devono in nessun caso essere evidenti segni, fregi od accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira.

La corda può essere in qualsiasi materiale, purché non sia di colore sgargiante.

Non è ammesso alcun indicatore di allungo, acustico o visivo.

Per il longbow non è prevista alcuna limitazione nella lunghezza.

2. Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente frecce con asta di legno.

La cocca della freccia non deve avere colorazione sgargiante.

L'impennaggio deve riportare i colori della contrada di appartenenza e, facoltativamente, la freccia deve riportare il nome della contrada o dell'arciere.

3. Accessori.

Sono ammessi esclusivamente i seguenti accessori:

- 1. La faretra. Non può essere montata sull'arco.*
- 2. La protezione per le dita, che non costituisca ausilio per la mira (guantino o patella).*
- 3. La protezione per lo scorrimento della freccia sulla base della finestra (tappetino).*
- 4. Un parabraccio.*
- 5. Un fermafreccia da caccia che non costituisca ausilio per la mira.*
- 6. Massimo due silenziatori fissati sulla corda. In ogni caso non devono costituire un ausilio per la mira e devono essere montati ad almeno cm. 30 dal punto d'incocco.*

Non è ammesso alcun indicatore di allungo, acustico o visivo.

Allegato II – Bersagli e calcolo dei risultati del tiro con l'arco (rif. artt. 10 e 21)

Foggia e dimensioni del bersaglio

Il bersaglio è costituito da un telo o di lino o altra fibra naturale coerente con l'ambientazione storica del Palio, su cui sono tracciati sei cerchi concentrici che delimitino altrettante aree che assegnano i punti utilizzati per determinare il risultato delle sessioni di tiro con l'arco.

Il telo va realizzato in modo da essere il più resistente possibile alle lacerazioni causate dall'infissione delle frecce.

Ogni contrada tira su un proprio bersaglio e tutti i bersagli devono essere uguali.

Per il Prepalio viene realizzato un bersaglio apposito, secondo le disposizioni del presente allegato.

Il cerchio più interno ha un diametro di 50 mm; i cerchi successivi hanno un diametro ciascuno di 100 mm maggiore del cerchio precedente, come illustrato nella figura 1.1.

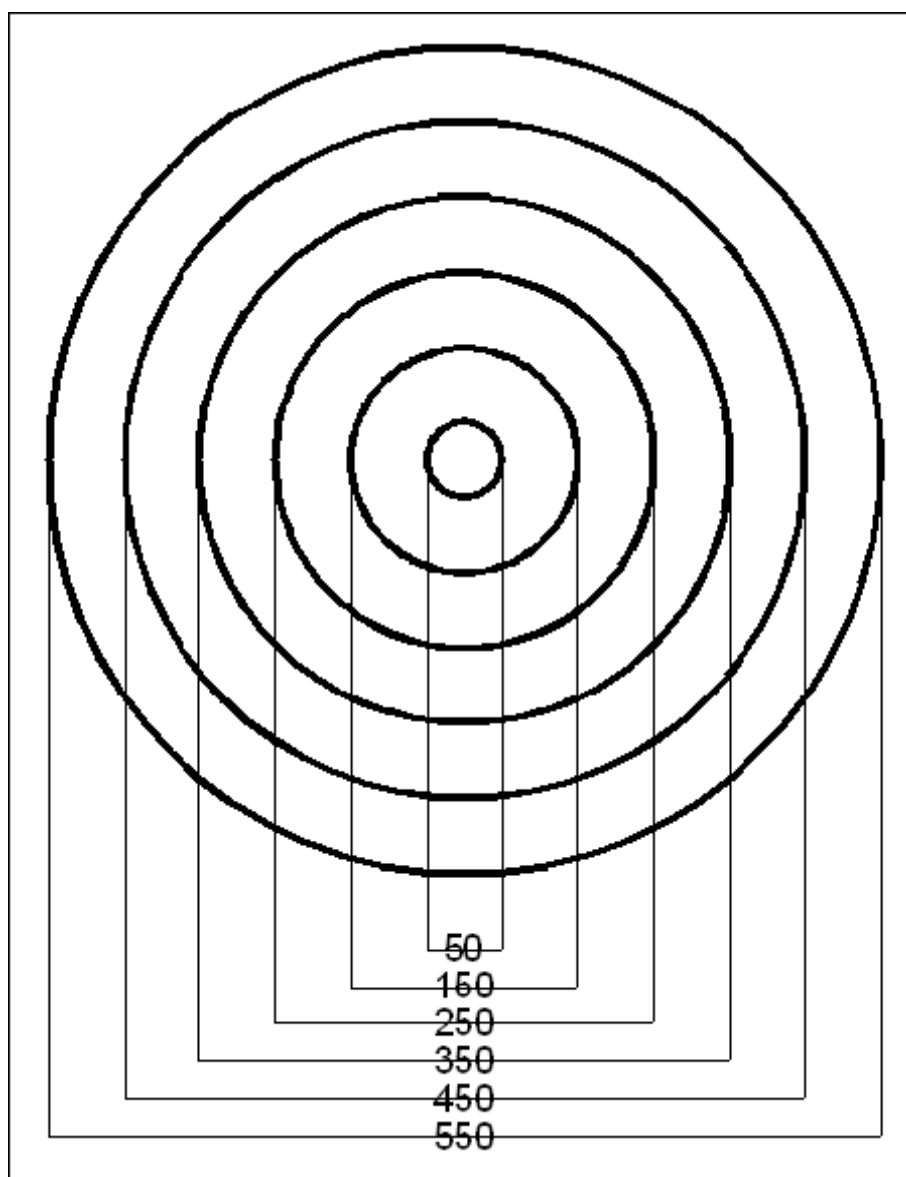


Fig. 1.1 - Il bersaglio (dimensioni in mm)

Assegnazione del punteggio

Le sei aree così determinate assegnano punteggi crescenti da 6 a 1, a partire dall'area più interna. Nel caso in cui venga colpita la linea di delimitazione fra due zone di differente punteggio, affinché venga assegnato il punteggio superiore, l'asta della freccia deve almeno interrompere la continuità della linea interna denotando un contatto con la stessa. Non è sufficiente che il bersaglio presenti rotture o fori più larghi dell'asta.

Posizionamento del bersaglio

Il bersaglio va fissato a un paglione utilizzato nella pratica sportiva attuale.

Il paglione va collocato su un treppiede di legno, che sia in grado di sostenere il bersaglio e resistere alla forza di impatto delle frecce. L'inclinazione del paglione così collocato dovrà risultare di circa 10° rispetto a una linea perpendicolare al terreno. Le inclinazioni dei sette paglioni dovranno risultare uniformi per tutte le Contrade, con una tolleranza di 2° di differenza tra il più inclinato e il meno inclinato.

Il treppiede va collocato in modo che i due piedi frontali poggino sulla linea che delimita la fine della corsia di tiro e che il centro del bersaglio risulti al centro della stessa, a un'altezza di 130 cm, con una tolleranza di 5 cm in più o in meno.

Punteggi delle sfide

La sagoma di gufo "3D" utilizzata per la sfida contiene un bersaglio costituito da tre cerchi concentrici.

I punteggi vengono assegnati, dal maggiore al minore, come segue:

- il cerchio più interno vale 4 punti;
- i due cerchi più esterni valgono 2 punti;
- il resto della sagoma vale 1 punto.

Allegato III – Il gioco del lancio del brocchiere (rif. art. 16)

[omissis, abrogato dal 2009]

Allegato IV – Modelli Occhiali d'epoca quattrocentesca



Occhiale in osso

