



## **REGOLAMENTO PALIO DEL SANTO ANELLO**

(Versione 3.0 aggiornata al 09/06/2014)

### **NORME GENERALI**

#### **Art. 1**

Gli arcieri che parteciperanno alla gare dovranno presentarsi rigorosamente in costume storico. Non potranno indossare niente che possa ricondurre alla non storicità.

#### **Art. 2**

Il palio sarà presenziato da un organo esecutivo e uno giudiziario: il primo denominato "Commissione per i giochi" composto da Masini Andrea, Fucelli Matteo, Cioncoloni Clara. Il secondo denominato "Giuria di Campo" composto dai tre priori dei Terzieri o da i suoi delegati.

#### **Art. 3**

Il presente regolamento è redatto dalla Commissione dei giochi e approvato dal Rettorato dei Terzieri; in quanto tale, è da considerarsi insindacabile come il giudizio finale da parte degli organi. Il presente regolamento può subire eventuali modifiche che saranno comunicate seguendo un codice di aggiornamento come da titolo.

#### **Art. 4**

Non sono ammessi tiri di prova nel campo e nel bersaglio di tiro.

### **NORME PER LA PARTECIPAZIONE AL TORNEO**

#### **Art.5**

Potranno prendere parte al torneo persone di sesso maschile e che siano possessori della tessera associativa del Terziere e di tutti i requisiti ad essa collegati.

#### **Art.6**

Ogni Terziere partecipa alla gara con 3 Arcieri prescelti per ogni Terziere e presentati, con lettera debitamente firmata, dal Priore e consegnata, entro l'ora stabilita alla Commissione per i giochi e cioè al momento dell'incontro nel giorno stabilito. Il Terziere dovrà eleggere il proprio capitano il quale sarà l'unica persona che potrà eventualmente tenere contatti di contestazione verso i giudici.

#### **Art.7**

L'ordine di tiro sarà stabilito in base alla classifica dell'anno precedente: tirerà per primo l'ultimo classificato nell'anno precedente e così via.

### **BERSAGLI ARCHI FRECCHE**

#### **Art.8**

Il bersaglio consiste nella sagoma di un cavaliere con in mano uno scudo posto su un praticabile alla stessa altezza dell'arciere.

#### **Art.9**

La sagoma è composta da sei parti:

1. La testa (punti 18)
2. Il corpo(punti 3)
3. Il cuore (blu punti 8 - rosso punti 15 - giallo punti 20)
4. Il braccio (punti 3)

5. Lo scudo (punti 0)
6. Il piatto valido solo nel feel rouge (punti 30)

**Art. 10**

Le frecce dovranno essere esclusivamente in legno o bamboo, le penne naturali dei colori del Terziere di appartenenza e la punta in metallo.

**Art.11**

Gli archi devono essere rigorosamente storici e completamente nudi.

Sono consentiti:

- guanto a tre dita o patella
- striscia o bracciale parabraccio

Non è consentito:

- applicare congegni di mira e/o bilancieri esterni
- l'uso del bottone e del clicher
- l'uso del poggia freccia
- l'uso degli archi compound

## SVOLGIMENTO DELLA GARA

**Art.12**

Il tiro degli arcieri, si svolge in 3 fasi denominate "Scoccate"

- 1° Scoccata: tiro da 14 metri
- 2° Scoccata: tiro da 16 metri
- 3° Scoccata: tiro da 18 metri

**Art.13**

Ad ogni Scoccata ogni arciera di ogni Terziere dovrà tirare massimo tre frecce. Ad ogni Scoccata sarà eliminato un arciera per ogni Terziere, quello che totalizzerà il minor punteggio rispetto agli altri componenti del suo Terziere fino ad arrivare al vincitore alla terza Scoccata.

**Art.14**

Le frecce messe a segno dovranno essere recuperate alla fine di ogni turno di tiro dall'arciera stesso non appena avrà il consenso dei giudici (il bersaglio dovrà essere spoglio da frecce di altri terzieri al momento del tiro dei un arciera). Mentre le frecce fuori bersaglio saranno recuperate a fine Scoccata dagli arcieri stessi.

**Art.15**

Ogni arciera si presenta sulla linea di tiro con l'arco in mano e una freccia nell'altra mano. Le rimanenti due frecce dovranno stare nell'apposita faretra portata dall'arciera o nello stivale.

**Art.16**

Ogni arciera può incominciare a tirare non appena i Giudici le hanno dato il segnale d'inizio.

**Art.17**

L'arciera non impegnato nel tiro, deve collocarsi ai piedi della pedana di tiro e tassativamente seduto, pena la squalifica.



## VALIDITA' DEL TIRO

### **Art.18**

Si considera bersaglio colpito e quindi valido solo se la freccia (asta e punta) resta infissa sulla superficie anteriore della sagoma esclusa la tela di juta che la delimita, indipendentemente dalla zona in cui la sagoma resta colpita .

La freccia che oltrepassa in parte la sagoma è valida.

La freccia che si conficca in un'altra freccia è valida.

### **Art.19**

L'arciere una volta caricato la corda dell'arco, può rifiutare il tiro soltanto una volta, e deve prendere la mira a entrambi occhi aperti, pena l'annullamento del punteggio per quella freccia. La rottura dell'arco non dà diritto a sospensione o ripetizione del tiro; esso può essere sostituito con l'arco del compagno.

## ASSEGNAZIONE DELLA VITTORIA

### **Art.20**

La vittoria del Palio verrà assegnata al Terziere che avrà totalizzato il maggior punteggio risultante dalla somma dei punteggi ottenuti da ciascuno degli arcieri rappresentanti il Terziere. La "Freccia d'Oro" sarà assegnata all'arciere che totalizzerà il maggior punteggio nella somma delle tre scoccate.

### **Art.21**

Al termine della terza Scoccata, in caso di parità di due o più Terzieri, sarà effettuato lo spareggio solo con gli arcieri ancora in gara. La quarta Scoccata (spareggio) sarà effettuata dai 16 metri e si ripeterà fino a che non verrà fuori l'arciere con punteggio maggiore.

## FEEL ROUGE

### **Art. 22**

Il feel rouge consiste nella possibilità di poter aumentare il punteggio ottenuto dal singolo terziere.

### **Art. 23**

L'arciere prescelto dovrà colpire massimo una volta, avendo a disposizione tre frecce, un piatto di forma circolare che sarà tenuto da un filo attaccato al braccio sinistro della sagoma.

### **Art. 24**

Il tiro del feel rouge sarà effettuato da un arciere per ogni terziere dalla distanza dei 16 metri.

### **Art. 25**

L'arciere avrà quaranta secondi di tempo a partire da quando caricherà la corda dell'arco la prima volta, per cercare di colpire massimo una volta il bersaglio stabilito. Pertanto non sarà giustificata l'attesa per la cessazione del vento o di altri fattori che non caratterizzano forza maggiore.

## GLI ORGANI I GIUDICI DI CAMPO

### **Art.26**

I Giudici di Campo sono detentori nell'assegnazione della vittoria; in tali vesti, al termine della Gara, consegneranno il relativo trofeo, "L'Arco d'Oro" al Terziere vincitore e la Freccia d'Oro al relativo arciere vincitore.

### **Art.27**

I Giudici di Campo sono responsabili della regolarità della gara e verifica che il Campo di Tiro, gli archi, le frecce e gli arcieri, così definiti, siano conformi alle regole stabilite dalla Commissione per i Giochi e dal presente regolamento.

### **Art.28**

I giudici di Campo, durante lo svolgimento della gara, sono situati sulla linea di tiro con i seguenti incarichi:

- fa rispettare l'ordine di corsia e il regolare alternarsi degli arcieri;
- controlla il numero e le caratteristiche delle frecce a disposizione dei singoli arcieri prima di ciascuna distanza;
- controlla la posizione degli arcieri e fa rispettare le distanze tenendo presente che gli arcieri non impegnati nel tiro dovranno rimanere stare, alla distanza di cui all'art. 17
- giudicano la validità del tiro e il numero delle frecce messe a segno;

## LA COMMISSIONE PER I GIOCHI

### **Art.29**

La Commissione per i Giochi può prendere prima della fine della gara , provvedimenti di squalifica nei confronti degli arcieri per i seguenti motivi:

- avere modificato l'arco e le frecce dopo il controllo ufficiale;
- avere invaso la pedana di tiro nel turno di un altro arciere
- avere aggredito fisicamente o insultato qualsiasi altro figurante o arciere;
- avere commesso gravi inadempienze.

### **Art.30**

La Commissione per i giochi, in caso di eventi imprevedibili e del tutto eccezionali, può decidere, seduta stante, di apportare deroghe al regolamento al fine di portare a termine la gara.

## CONCLUSIONI

### **Art.31**

Un Terziere può presentare eventuale ricorso per Palio assegnato ingiustamente alla Commissione per i Giochi entro e non oltre le ore 12:00 del giorno successivo alla gara. La Commissione suddetta convocherà il Rettorato dei Terzieri che a maggioranza assoluta stabilirà l'accoglienza o la respinta del ricorso stesso e lo comunicherà all'inizio dello spettacolo serale del giorno successivo alla gara.



**Art.32**

Per tutto c'ho che non figura nel presente regolamento, fanno fede le regole del buon senso e la decisione a maggioranza della Commissione per i Giochi.

**LA COMMISSIONE**