



REGOLAMENTO PALIO DEL SANTO ANELLO FEMMINILE

(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 giudiziario, denominato "Commissione per i giochi" o "Giudici di Campo", composto da Masini Andrea, Fucelli Matteo, Cioncoloni Clara.

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 femminile e che siano possessori della tessera associativa del Terziere e di tutti i requisiti ad essa collegati

Art.6

Ogni Terziere partecipa alla con 3 Arciere prescelte per ogni Terziere e presentate, 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 in una sagoma composta da 4 cerchi colorati

Art.9

Parti del bersaglio

1. Angoli non colorati (punti 2)
2. Cerchio nero (punti 3)
3. Cerchio rosso (punti 5)
4. Cerchio blu (punti 10)
5. Cerchio giallo (punti 20)

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 degli archi compound

SVOLGIMENTO DELLA GARA

Art.12

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

- 1° Scoccata: tiro da 10 metri
- 2° Scoccata: tiro da 12 metri
- 3° Scoccata: tiro da 14 metri
- 4° Scoccata: tiro da 12 metri (Le 3 arcieri che hanno totalizzato il maggior punteggio, si giocano il titolo di migliore arciera e quindi la freccia d'argento).

Art.13

Ad ogni Scoccata ogni arciera di ogni Terziere dovrà tirare massimo tre frecce. Il Terziere dovrà precedentemente decidere quale arciera tirerà dalla distanza dei 10, dei 12 e dei 14 metri, pertanto ad ogni scoccata tirerà un'arciera per ogni Terziere.

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, 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.

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 quinta Scoccata (spareggio) sarà effettuata dai 10 metri e si ripeterà fino a che non verrà fuori l'arciere con punteggio 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, "La Freccia d'Argento" al Terziere 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 di 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