

PALIO DEI RIONI 2017

REGOLAMENTO E NORME

1. L'Associazione Ricreativa Magistrato del Palio indice e organizza la manifestazione PALIO DEI RIONI, che avrà luogo dal 19/07/2017 al 23/07/2017.
2. La manifestazione prevede la partecipazione dei Rioni in prove diverse per genere e abilità. Verranno effettuati sei diversi giochi: Palio di Santa Lucia, Paroliere e Passami l'acqua, Tiro con l'Arco e La Catapulta, Palio dei Bambini, Gara delle Botti Femminile, Gara delle Botti Maschile. I punteggi saranno assegnati nei primi **quattro** giochi secondo il seguente criterio:
 - 1° classificato 25 punti;
 - 2° classificato 20 punti;
 - 3° classificato 15 punti;
 - 4° classificato 10 punti.

Per quanto riguarda le gare delle **botti femminile e maschile** saranno assegnati i seguenti punteggi:

- 1° classificato 50 punti;
 - 2° classificato 40 punti;
 - 3° classificato 30 punti;
 - 4° classificato 20 punti.
3. Al termine delle prove la somma dei punteggi ottenuti stabilirà la classifica finale del Palio.
 4. In caso di parità tra uno o più Rioni, il Palio sarà assegnato al Rione meglio classificato nella gara delle botti maschile.
 5. Ai giochi, regolamentati ognuno da particolari regole previste nel relativo regolamento, dovranno necessariamente partecipare tutti i Rioni. Qualora un Rione non dovesse o potesse effettuare una prova, non riceverà alcun punteggio. In caso di parità in una prova, i punti verranno assegnati come segue: 25,25,15,10 – 25,20,20,10 – 25,25,25,10 – 25,20,15,15 – ecc.
 6. Alle prove saranno ammessi solo i rappresentanti dei quattro Rioni che tradizionalmente sono riconosciuti in Maggiora: CASCIGNI colore giallo; CAVAIASCA colore blu; MALVIRAA colore verde; VALEGGIA colore rosso. Saranno riconosciuti come "rionali" esclusivamente i domiciliati (inteso come dimora – dove viene esercitato il diritto di abitazione) all'interno del territorio del Comune di Maggiora, all'inizio dell'anno solare (1 gennaio) e continuativamente sino al termine del Palio.

7. Nel caso un rionale cambi dimora nell'arco del periodo citato sopra, egli potrà partecipare ai giochi esclusivamente per il rione di provenienza.
8. La figura di "*straniero*" invece, intende una persona di sesso maschile, femminile, senza limiti d'età che è domiciliata (inteso come dimora – dove viene esercitato il diritto di abitazione) all'esterno dei confini del territorio comunale di Maggiore il 1 gennaio dell'anno. Se lo stesso straniero si trasferisce nel territorio del Comune di Maggiore, successivamente a tale data è comunque da considerarsi "*straniero*" e sarà libero di rappresentare il Rione che desidera.
Qualsiasi straniero potrà rappresentare anche più di un Rione ma, ovviamente, in più edizioni del Palio dei Rioni. Nella medesima edizione potrà rappresentare un unico Rione.
9. Ogni squadra di ciascun Rione potrà usufruire nella gara delle botti maschile fino ad un massimo di cinque "*stranieri*", cioè persone non residenti, né con dimora nel territorio del Comune di Maggiore. Alla Corsa delle Botti femminile si applica una regola diversa.
10. Nel caso in cui gli stranieri utilizzati nel palio di Santa Lucia siano gli stessi utilizzati per la gara della botte maschile, essi saranno conteggiati una sola volta, come se fossero un unico straniero. Posto il caso in cui i nominativi degli stranieri non fossero gli stessi, saranno conteggiati per il numero di stranieri utilizzati come da punto 9.
11. Nel caso in cui uno straniero abbia un passato da rionale, potrà beneficiare di un "Reinserimento Rionale". Sono però previste delle eccezioni diverse in base alle situazioni riportate di seguito.
 - a) Lo straniero in questione è stato rionale di un solo Rione e, per lo stesso, ha partecipato ad almeno un Palio. Quel Rione potrà considerare ancora rionale quello straniero e quest'ultimo verrà considerato come tale nelle successive edizioni del Palio. Questa operazione di "reinserimento Rionale" sarà quindi definitiva togliendo la possibilità ad altri Rioni di schierare quello straniero in futuro. Lo stesso straniero potrà però essere schierato come straniero da un altro Rione qualora non utilizzi la possibilità di "reinserimento Rionale".
 - b) Lo straniero in questione è stato rionale di due o più Rioni e, per ognuno di questi Rioni, ha partecipato ad almeno un Palio. Potrà beneficiare del reinserimento Rionale ed essere considerato come rionale da uno solo dei Rioni in questione.
 - c) Lo straniero in questione è stato rionale di due o più Rioni, e ha partecipato solo per qualcuno di essi. Potrà beneficiare del reinserimento Rionale, come al punto b, da quei Rioni per cui ha partecipato, e verrà considerato straniero per quei Rioni in cui non ha partecipato.
 - d) Lo straniero reinserito verrà considerato a tutti gli effetti un rionale sia per l'edizione del Palio in corso che per quelli avvenire. A tale scopo verrà istituito un registro di "stranieri reinseriti" in modo che non possano essere schierati come stranieri da altri Rioni in futuro. Rimane comunque la libertà a quegli stranieri che pur potendo beneficiare del reinserimento Rionale decidano di non beneficiarne e di continuare ad essere stranieri.

Si specifica che con la restrizione “aver partecipato ad almeno un Palio” si intende essere stati schierati ufficialmente dal proprio Rione tra i partecipanti di almeno un gioco o aver rappresentato il proprio Rione in qualità di Caporione.

12. Gli “*stranieri*” possono partecipare esclusivamente alle gare delle botti. Qualora un Rione dovesse usufruirne per uno o più altri giochi verrà penalizzato di cinque punti per ogni “*straniero*” utilizzato. Per ogni straniero in più al numero consentito nelle gare delle botti verrà applicato un handicap di 20 punti (fatta eccezione per la corsa delle botti femminili che prevedrà una penalizzazione specifica) da sottrarsi al punteggio ottenuto dal Rione fino a quel momento. Nel caso di utilizzo dello straniero aggiuntivo nel palio di S. Lucia, la squadra verrà penalizzata di una posizione nella classifica della singola competizione a cui partecipa per ogni straniero in eccedenza utilizzato.

13. La suddivisione dei Rioni, per vie, è la seguente:

CASCIGNI: via Gaietti, via Beltrami, via Cavour, via Matteotti, via Mazzini, via Gobetti, via Sanzio, via F.lli Rosselli, Corso Roma, via per Borgomanero, via Vignole, Cascina Santa Caterina, Cascina Monsù.

CAVAIASCA: Piazza Caduti, via Marconi (lato est), via Vittorio Emanuele (da via Marconi a Piazza De Gasperis), vicolo Sant’Antonio, Piazza De Gasperis, via Battioli, via Motto Sapino, via Finazzi, via Fasola, vicolo Sant’Agapito, via Volta, via Gautieri.

MALVIRAA: Piazza Antonelli (lato sud), via Dante, via F.M. Magistrini, via Gramsci, via Ceresoli, via Narcisi, via Garibaldi, via dei Mille, via Benzi, via Moglia del Pozzo, via Ambrosoli, via Vittorio Emanuele (da via Marconi a Piazza Antonelli), via Marconi (lato ovest), via Don Minzoni (lato sud), vicolo Voltone, via Unità d’Italia.

VALEGGIA: via Fornaci, via G.B. Magistrini, via Manzoni, via Bussi, via Bocchinelli, Piazza Antonelli (lato est fino a via Don Minzoni), via Don Minzoni (lato nord), via Gattico, via Colombo, via Sacchi.

14. Responsabile del Rione è considerato il Capitano del Rione che sarà il coordinatore di tutta l’attività del Rione. In sua assenza sarà sostituito dal Vicecapitano. Sarà compito dei Capitani del Rione controllare i risultati delle singole prove. I nominativi delle singole figure sopraccitate dovranno essere depositati presso il Comitato Organizzatore alla sottoscrizione del presente regolamento.

15. I nominativi dei rappresentanti del Rione, partecipanti alle prove, dovranno essere resi noti al Comitato Organizzatore entro 8 giorni prima dell’inizio delle prove ufficiali. Tale elenco e tale termine sono tassativi e sono finalizzati a consentire un’adeguata copertura assicurativa per gli eventuali infortuni dei partecipanti stessi. In caso di mancato rispetto di tali termini e di eventuali sostituzione, il Comitato Organizzatore non potrà essere ritenuto responsabile di una eventuale mancanza di copertura assicurativa.

16. I Rioni, durante lo svolgimento del gioco, potranno usufruire di un coordinatore esterno per consigliare i concorrenti durante lo svolgimento del gioco, ma che non potrà in alcun modo intervenire con l'esecuzione della prova/gioco, pena la squalifica del rione di cui fa parte.
17. **Il Capo Rione è l'unico legittimato a proporre eventuali reclami**, i quali potranno avere come oggetto unicamente fatti specifici verificatisi durante la gara appena conclusa. **Il reclamo dovrà essere presentato in forma scritta, dovrà essere sottoscritto dal Capo Rione** e comporterà il pagamento della tassa di reclamo di € 100,00 (pena nullità dello stesso).
18. Reclami contro errori o irregolarità commessi durante lo svolgimento della gara, o contro la classifica alla fine della competizione, dovranno essere presentati entro il termine tassativo di 30' (trenta minuti) dall'esposizione della classifica (farà testo l'ora di esposizione apposta dai cronometristi). Trascorsi i termini di cui sopra, nessun altro reclamo potrà essere ricevuto.
19. Il Collegio Giudicante prenderà immediatamente visione del testo del reclamo, esaminerà la ricevibilità e l'ammissibilità e convocherà il reclamante, il quale dovrà provare i fatti posti a fondamento del reclamo. Il Collegio Giudicante potrà compiere tutte le indagini che ritiene utili e necessarie per acquisire elementi di prova in merito al reclamo.
20. In caso di decisione favorevole al reclamante, la tassa di reclamo sarà restituita; sarà, invece, trattenuta qualora il reclamo risultasse infondato.
21. Il Collegio Giudicante, per le prove del Palio, sarà composto da tre persone delegate dal Comitato Organizzatore.
22. I minorenni, per poter partecipare alle prove o ai giochi del Palio dei Rioni (tranne che alla prova del Palio dei bambini), dovranno consegnare l'autorizzazione firmata da chi ne esercita la patria podestà, prima dell'inizio del gioco, pena l'esclusione dal gioco stesso.
23. L'A.R. Magistrato del Palio, pur essendo assicurata per RC verso terzi e cose, come da disposizioni di legge, declina ogni responsabilità per danni a persone e cose che potrebbero accadere prima, durante e dopo la manifestazione.
24. I giocatori che partecipano attivamente al gioco hanno l'obbligo di indossare la maglietta del rione di cui fanno parte o una maglietta simile del medesimo colore e di essere regolarmente tesserati all'Associazione Ricreativa Magistrato del Palio.

Palio di S. Lucia

- 1.** Ogni rione dovrà presentare tre squadre: una femminile, composta da sette spingitrici, e due maschili, composte da quattro spingitori ciascuna.
 - 2.** La prova verrà eseguita da due rioni contemporaneamente e si disputerà in un'unica manche per ogni squadra. Ciascun spingitore potrà partecipare ad una sola manche. Nel caso di utilizzo di uno straniero aggiuntivo, la squadra verrà penalizzata di una posizione nella classifica della singola competizione a cui partecipa.
 - 3.** Ogni rione dovrà consegnare in una busta chiusa, entro trenta minuti dall'inizio della prova, i nominativi dei partecipanti delle 3 squadre, suddivisi in squadra 1 e squadra 2 per quelli maschili e squadra 3 per quelle femminili. L'elenco è tassativo e non saranno consentite variazioni.
 - 4.** Le botti che verranno utilizzate saranno da litri 500 e saranno prive di zavorra.
 - 5.** La gara verrà disputata nella modalità "ad inseguimento". Il percorso "ad otto" interesserà le vie: via Daniela Zanetta, via Bocchinelli, interno recinzione ex Vallmaglia, prato adiacente al capannone di via Dante.
 - 6.** I cambi potranno essere liberi con un massimo di due spingitori per volta sulla botte, nel caso degli uomini, e con un massimo di tre spingitrici per volta sulla botte, nel caso delle donne. Si terrà conto del tempo fisiologico del cambio. Allo spingitore uscito per il cambio non sarà più consentito rientrare in gara. Le squadre potranno essere seguite da un solo rappresentante per rione esclusivamente a piedi.
 - 7.** L'assegnazione delle corsie sarà determinata, in ogni manche, mediante estrazione.
 - 8.** La partenza sarà data mediante segnale acustico.
 - 9.** La prima falsa partenza annullerà e farà ripetere la partenza senza penalità. Nel caso di una seconda falsa partenza, alla squadra che la commette, verranno tolti due punti dal punteggio della classifica finale.
 - 10.** La prova si svolgerà contemporaneamente ma a cronometro. Non è previsto l'utilizzo delle fotocellule.
 - 11.** I punteggi saranno assegnati secondo il seguente criterio:
 - 1° classificato quattro punti;
 - 2° classificato tre punti;
 - 3° classificato due punti;
 - 4° classificato un punto.
- La classifica finale sarà calcolata con la somma dei punteggi delle tre manches.
Nel caso di utilizzo dello straniero aggiuntivo nel palio di S. Lucia, la squadra verrà penalizzata di una posizione nella classifica della singola competizione a cui partecipa.

GIOCHI

I giochi si dividono in due prove: "PAROLIERE" e "PASSAMI L'ACQUA".

Per ogni prova verranno assegnati 4 punti al primo classificato, 3 punti al secondo, 2 punti al terzo, e 1 punto al quarto. La somma dei punti finali darà la vittoria dei giochi.

PAROLIERE

La prova consiste nel disporre dei pezzi di legno per formare una parola in lingua italiana con più lettere possibili. La prova verrà effettuata contemporaneamente da tutti e quattro i rioni.

Composizione squadre:

n°2 concorrenti di sesso maschile

n°1 concorrente di sesso femminile

Materiale:

n°1 carriola per rione (fornita dal magistrato del palio)

Pezzi di legna spaccata e tagliata di lunghezza 40 cm circa (fornita dal magistrato del palio)

Svolgimento del gioco:

I concorrenti di sesso maschile si posizioneranno nel punto di carico A, mentre il concorrente di sesso femminile si posizionerà nell'area di scrittura B.

Al via della prova (segnale acustico) i concorrenti nel punto A dovranno caricare la carriola con pezzi di legna e trasportarli lungo il percorso verso l'area di scrittura B, una volta depositata la legna la concorrente posizionata nell'area B potrà cominciare a comporre la parola prescelta.

La carriola dovrà essere condotta lungo il percorso dai due concorrenti contemporaneamente, guidando ciascuno un solo manico della carriola.

Potranno essere effettuati n°2 carichi di legna per ciascuna squadra, depositato il secondo carico di legna i concorrenti maschili potranno aiutare il concorrente femminile nel completamento della parola.

La legna caduta lungo il percorso non potrà essere recuperata e ricollocata sulla carriola, pena annullamento della prova. A discrezione del concorrente potrà al massimo essere spostata.

La prova terminerà quando tutte le squadre avranno completato la propria parola o allo scadere del decimo minuto di gioco.

Parole ammesse:

Sono ammesse tutte le parole di senso compiuto in lingua italiana presenti nei dizionari.

Non sono ammesse parole di origine straniera (es: garage, croissant) o dialettali.

Le lettere dovranno essere composte come da schema riportato qui di seguito.



Classifica:

La classifica verrà stilata seguendo i criteri qui riportati:

NUMERO DI LETTERE, vincerà la squadra che avrà composto la parola completa contenente più lettere, la seconda posizione verrà assegnata alla squadra che avrà composto la seconda parola per numero di lettere e così via...

In caso di parità tra due posizioni (con numero di lettere uguale) verrà data preferenza alla parola contenente il maggior numero di pezzi di legna (es: RAMO=4 lettere e CASA=4 risultato parità, di conseguenza RAMO=23 pezzi di legna contro CASA=19 pezzi di legna vince RAMO).

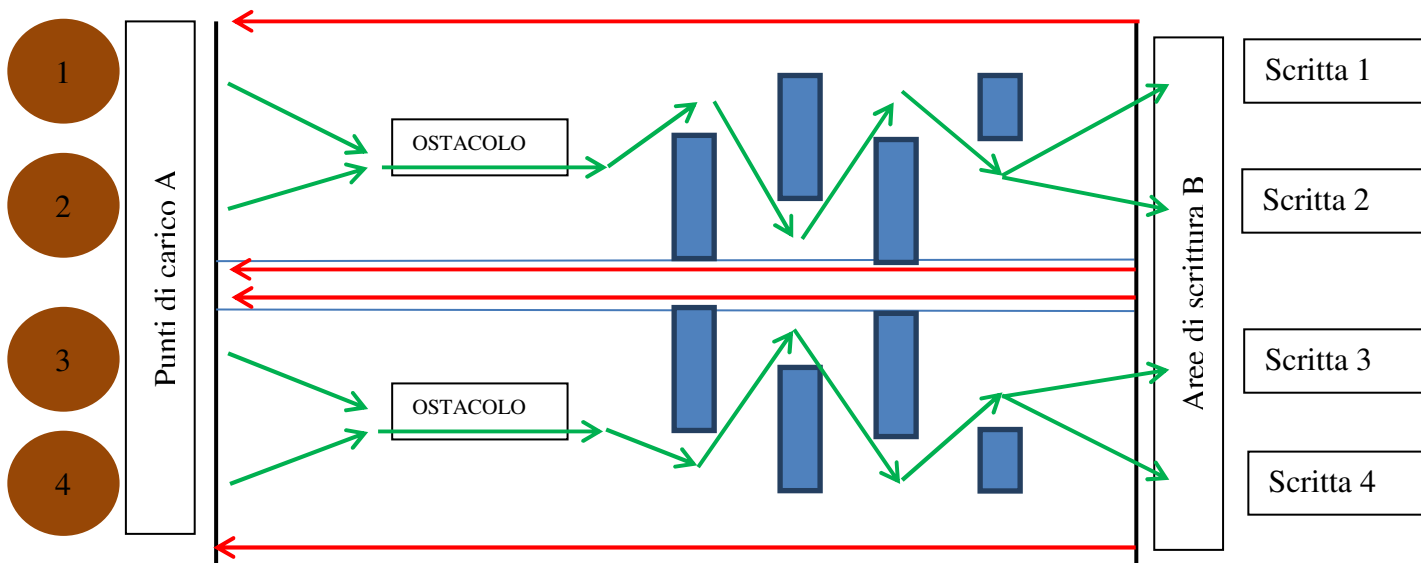
Nel caso in cui una/più o nessuna squadra fosse riuscita a completare la parola, la classifica verrà stilata prendendo in considerazione solo il numero di lettere complete.

Non verranno ritenute valide tutte quelle parole non presenti nel dizionario italiano, mancanti di lettere o mancanti di pezzi di legna.

Se ad una squadra fosse annullata la parola le sarà attribuita l'ultima posizione in classifica.

BONUS: alla prima squadra che raggiunge l'area di scrittura B verrà accreditata, come bonus aggiuntivo alle lettere complete, la lettera M (in onore della Patria Maggiore).

Percorso di gara:



PASSAMI L'ACQUA

La prova consiste nel riempire una damigiana con acqua nel minor tempo possibile.

La prova verrà effettuata in due manches: nella prima parteciperanno le squadre in quarta e terza posizione, in riferimento alla classifica generale provvisoria, mentre nella seconda manche parteciperanno le squadre in seconda e prima posizione.

Composizione squadre:

N°2 concorrenti di sesso maschile

N°1 concorrente di sesso femminile

Materiale:

N°3 secchi da pittura di 20l (forniti dal magistrato del palio)

Svolgimento del gioco:

I concorrenti saranno disposti sul campo di gioco nel seguente modo: punto A N°1 concorrente maschile, punto B N°1 concorrente femminile, punto C N°1 concorrente maschile. Ciascun concorrente verrà dotato di secchio.

Al via della prova (segnale acustico) il concorrente nel punto A dovrà caricare il secchio di acqua nella quantità voluta e lanciare, esclusivamente l'acqua, al concorrente nel punto B. Una volta ricevuta l'acqua il concorrente nel punto B dovrà a sua volta rilanciare esclusivamente l'acqua al concorrente nel punto C che provvederà a versare nella damigiana l'acqua ricevuta.

La damigiana sarà dotata di imbuto per agevolare il riempimento.

Non è consentito lanciarsi o passarsi il secchio ed i concorrenti dovranno tassativamente sostare all'interno delle proprie aree di competenza pena la retrocessione in ultima posizione.

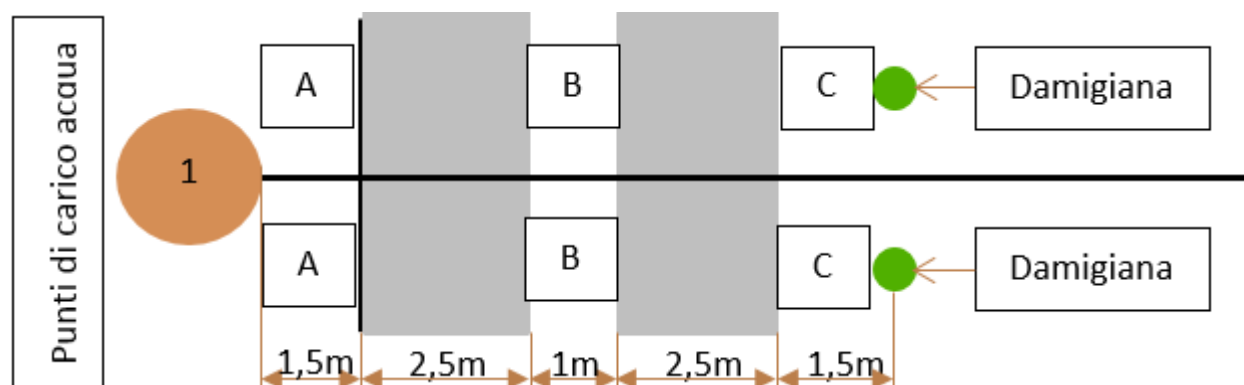
La prova terminerà quando tutte le squadre avranno completato il riempimento delle proprie damigiane o allo scadere del decimo minuto di gioco.

Classifica:

La classifica verrà stilata seguendo i criteri qui riportati:

vincerà la squadra che avrà riempito la propria damigiana nel minor tempo. Nel caso le damigiane non venissero riempite entro lo scadere del decimo minuto verrà preso in considerazione il peso di acqua contenuto.

Percorso di gara:



Tiro con l'arco... e non solo...

1. La prova vuole rievocare le famose disfide che nel medioevo erano organizzate ad ogni festa di borgo o castello.
2. La prova sarà suddivisa in sette tornate di tiri, quattro al "bersaglio fisso", una al "bersaglio mobile", una al "piattello" e una con la "catapulta".
3. Alla prova potrà partecipare un solo rappresentante per rione per il tiro con l'arco e tre costruttori per il tiro con la catapulta.

4. TIRI AL BERSAGLIO FISSO

- a. La prova sarà effettuata su un campo di gara con quattro piazzole, sopraelevate sul terreno di 50 centimetri. I bersagli saranno posizionati ad una distanza dalle piazzole di 15 metri e ad un'altezza di cm 120 da terra.
- b. Le misure dei bersagli saranno: il centro di diametro 12cm; i cerchi più esterni saranno in progressione maggiori di 6 cm.
- c. Le tornate dei tiri al bersaglio, saranno effettuate dai rioni contemporaneamente, una per ogni postazione. In ogni tornata di tiri i concorrenti avranno a disposizione quattro frecce. Il punteggio di classifica parziale, riferito ad ogni tornata di tiri, sarà pari alla somma dei punti conseguiti con le quattro frecce disponibili. La valutazione sarà uguale a: cinque punti per il centro, quattro per quello immediatamente vicino, tre, due e uno in sequenza verso l'esterno del bersaglio.
- d. Gli arcieri dovranno attenersi alle seguenti regole per effettuare i tiri. Al primo segnale i concorrenti dovranno portarsi in piazzola e attendere il segnale: a questo punto, gli arcieri avranno a disposizione 120" per effettuare i quattro tiri disponibili.
- e. Il conteggio del punteggio conseguito sarà eseguito al termine di tutti i tiri previsti per ogni tornata.

5. TIRO AL BERSAGLIO MOBILE

- a. La prova sarà effettuata su un campo gara con larghezza di circa 8 metri con una sola piazzola, quella più a sinistra rispetto ai bersagli, sopraelevata sul terreno 50 centimetri. Il bersaglio mobile sarà posizionato ad una distanza dalla piazzola di 16 metri la cui sagoma avrà un'altezza massima di 100 centimetri da terra.
- b. Il bersaglio rappresenterà l'immagine di una lepre di circa cm. 25/30
- c. La prova sarà in una sola tornata di tiri.
- d. La tornata di tiri al bersaglio mobile sarà eseguita dai concorrenti singolarmente pertanto la postazione sarà uguale per tutti. L'avvicendamento ai tiri sarà determinato dalla classifica provvisoria delle prime quattro tornate: inizierà il concorrente ultimo in classifica. Ogni arciere avrà a disposizione quattro frecce. Il punteggio sarà determinato in base alla sommatoria dei punti dei bersagli centrati che avranno valore di: 6 punti. Il bersaglio scorrerà da destra a sinistra. Il tempo massimo per l'effettuazione della prova sarà quindi quello di scorrimento della sagoma.
- e. La partenza della prova sarà data dall' arciere che potrà avere la freccia incoccata e l'arco rivolto verso il basso e non teso.

6. TIRO AL PIATTELLO

- a. La prova sarà effettuata su un campo di gara con una sola piazzola, sopraelevata sul terreno 50 centimetri. Il bersaglio sarà posizionato ad una distanza dalla piazzola di 10 metri e ad un'altezza di 120 centimetri da terra.
- b. La misura del piattello sarà di 12 cm.
- c. La prova sarà in una sola tornata di tiri.
- d. La tornata di tiri al piattello sarà eseguita dai concorrenti singolarmente pertanto la postazione sarà uguale per tutti. L'avvicendamento ai tiri sarà determinato dalla classifica provvisoria delle prime cinque tornate: inizierà il concorrente ultimo in classifica. Ogni arciere avrà a disposizione quattro frecce. Se con la prima freccia riuscirà a colpire il piattello otterrà 16 punti; se il piattello sarà colpito con la seconda freccia otterrà 12 punti; con la terza 8 punti e con la quarta 4 punti. A punteggio massimo conseguito l'arciere sospenderà i tiri dalla piazzola in cui si trova, in quanto il punteggio da assegnare al concorrente sarà quello conseguito al primo tiro utile.
- e. Tempo massimo per l'effettuazione della prova 180".

7. CATAPULTA

La prova consiste nel costruire una catapulta funzionante. Per costruirla si avrà a disposizione il tempo del gioco "Tiro con l'arco".

Le squadre saranno composte da N°3 concorrenti per rione di qualsiasi genere maschile o femminile.

Prima del gioco "Tiro con l'arco" ai concorrenti verrà mostrata per un tempo di 3 minuti un esempio di catapulta funzionante.

Il materiale verrà fornito in tutte le sue parti (materiale da costruzione, attrezzi, munizioni) dal Magistrato del Palio.

Durante la fase di costruzione le squadre avranno a disposizione un campo prova per verificare il funzionamento della catapulta.

Allo scoccare dell'ultima freccia del tiro con l'arco verrà sancita la fine del tempo utile per la costruzione della catapulta e si passerà quindi alla verifica del reale funzionamento dell'arnese costruito da ogni rione.

Ogni rione avrà a disposizione quattro munizioni, per colpire il bersaglio.

Se con la prima munizione si riuscirà a colpire il bersaglio la squadra otterrà 16 punti; se il bersaglio sarà colpito con la seconda munizione otterrà 12 punti; con la terza 8 punti e con la quarta 4 punti. A punteggio massimo conseguito l'armatore della catapulta sospenderà i tiri dalla piazzola in cui si trova, in quanto il punteggio da assegnare al concorrente sarà quello conseguito al primo tiro utile.

8. È obbligatorio per i concorrenti il rispetto delle seguenti norme di sicurezza:
 - a. Prima di ogni tiro la visuale tra le piazzole e i bersagli deve essere libera.
 - b. Ogni arciere dovrà effettuare la trazione con l'arco, fronte bersaglio, dal basso verso l'alto.
 - c. E' assolutamente vietato abbandonare la direzione del bersaglio con l'arco in tensione.
 - d. In caso di impossibilità ad eseguire il tiro, il concorrente dovrà prima di tutto abbassare l'arco verso terra e scaricare la trazione senza abbandonare la freccia.
 - e. Le frecce possono essere tolte dalla faretra solo in tempo per l'effettuazione dei tiri e comunque non prima del secondo segnale.
 - f. Al termine dei tiri a disposizione l'arciere dovrà scendere dalla postazione e attendere in loco disposizioni.

9. La classifica finale della prova sarà determinata dalla somma dei punteggi conseguiti nelle tre prove di tiro: tiro al bersaglio fisso, tiro al bersaglio mobile e tiro al piattello.

Palio dei bambini

1. Ogni rione verrà rappresentato da due squadre divise per età. La squadra 1 sarà composta da due concorrenti che **non** abbiano compiuto undici anni di età, mentre la squadra 2 sarà composta da due concorrenti dell'età compresa tra gli undici anni **compiuti** e i quattordici anni **non compiuti**.
2. Entrambe le squadre di ogni rione dovranno svolgere due prove a cronometro, la prima su un percorso a **slalom** (n° 8 paletti a distanza di circa 200 cm. Da percorrere andata-ritorno con penalità di due secondi per ogni birillo abbattuto) e la seconda su un circuito di circa 150/200 metri.
3. La classifica finale verrà determinata dalla somma dei tempi delle due prove per ogni categoria. I punteggi saranno assegnati secondo il seguente criterio:
 - 1° classificato venticinque punti;
 - 2° classificato venti punti;
 - 3° classificato quindici punti;
 - 4° classificato dieci punti.Il gioco del palio dei bambini sarà considerato come un gioco settimanale ed assegna un punteggio uguale a quello assegnato per gli altri giochi.
4. Le botti che verranno utilizzate saranno da litri 225, barrique, e saranno prive di zavorra.

Corsa delle botti femminile

5. La prova verrà eseguita in un'unica manche a cronometro. I punteggi saranno assegnati secondo il seguente criterio:
 - 1° classificato cinquanta punti;
 - 2° classificato quaranta punti;
 - 3° classificato trenta punti;
 - 4° classificato venti punti.

6. La partenza della gara è fissata in via Vittorio Emanuele, si procederà, quindi, lungo via Vittorio Emanuele, piazza Antonelli, via Manzoni, via Colombo, via Gattico e con arrivo in piazza Caduti.

7. Le botti che verranno utilizzate saranno da litri 500 e saranno prive di zavorra. Durante le prove libere, i Rioni potranno effettuare dei giri di prova con la botte da gara a loro assegnata e di cui saranno direttamente responsabili. Dopo l'ultima prova ufficiale non sarà più possibile per i Rioni utilizzare le botti, che saranno conservate a cura del Comitato.

8. Non possono essere apportate modifiche interne e/o esterne alle botti. Non sarà, quindi, possibile verniciare le botti. I Rioni potranno applicare alle testate, pannelli di compensato con i propri simboli, ma solo previa autorizzazione del Comitato.

9. L'ordine di partenza della gara sarà determinato dalla classifica del Palio dei Rioni. Partirà per primo, il Rione ultimo classificato e di seguito gli altri. L'intervallo di partenza sarà previsto con 2 minuti di distanza tra una botte e l'altra.

10. Alla prova potranno partecipare sette donne (con limite massimo di 4, non residenti nel rione) per ciascun Rione che si alterneranno a spingere la botte effettuando i cambi a loro piacimento. E' consentito l'utilizzo di un numero maggiore di concorrenti straniere, preventivamente comunicata al responsabile dei giochi, che comporterà per ognuna una penalità di 15" sul tempo finale della gara.

11. Se una squadra dovesse ostacolarne volutamente un'altra, sia che ciò avvenga a causa dei propri partecipanti, sia che ciò avvenga anche con il tramite di persone estranee, sarà squalificata.

12. I rioni potranno effettuare prove ufficiali con le botti, le date verranno stabilite in accordo dal Comitato Organizzatore e dal Sindaco di Maggiore.

13. Il cronometraggio della gara, necessario a determinare il vincitore, sarà effettuato al millesimo di secondo con sistema automatico, dai cronometristi ufficiali della F.I.C. (fotocellula collegata con apparecchio scrivente alla partenza e all'arrivo).

- 14.** L'ubicazione del controllo di partenza sarà indicato da due strisce bianche parallele tracciate a terra all'altezza di via Vittorio Emanuele e distinti tra loro m.2,50. Entro questa zona di controllo potranno entrare (al proprio turno di partenza), solo ed esclusivamente fino a tre spingitrici e la botte. La fotocellula sarà posta in corrispondenza della striscia bianca davanti alla botte.
- 15.** Dopo che le tre spingitrici saranno entrate con la botte dentro la zona di partenza, il cronometrista annuncerà loro quando mancheranno: 30", 15", 10" e gli ultimi 5" scanditi uno ad uno; a questo punto la botte avrà 10" di tempo per prendere il via, innescando così, il dispositivo di cronometraccio che trasferirà alla stampante l'esatto orario di partenza. In caso di partenza anticipata, cioè prima del termine del conteggio del cronometrista, la botte sarà penalizzata di 5".
- 16.** Se durante la procedura di partenza, la botte o una spingitrice, dovessero anche accidentalmente innescare il dispositivo di cronometraccio, la botte sarà considerata "*partita*" e non avrà diritto ad una seconda partenza. Un giudice di partenza segnalerà eventuali irregolarità.
- 17.** L'ubicazione del controllo di arrivo sarà indicato da una striscia bianca tracciata a terra (seguendo la prosecuzione dell'angolo tra Piazza Caduti ed il lato dispari di via Don Minzoni), in corrispondenza della linea sarà piazzata la fotocellula.
- 18.** La botte transitando sulla linea di arrivo interromperà, per mezzo della fotocellula, il dispositivo di cronometraccio che trasferirà alla stampante l'esatto orario di transito.
- 19.** Non è consentito alle spingitrici transitare sul traguardo prima della botte. Tale infrazione comporterà alla squadra, qualunque sia il tempo fatto registrare, l'esclusione dalla classifica. Un giudice di arrivo segnalerà l'eventuale irregolarità.
- 20.** Il Capo Rione è l'unico legittimato a proporre eventuale reclamo, il quale potrà avere come oggetto unicamente fatti specifici verificatisi durante la gara. Il reclamo dovrà essere presentato in forma scritta, dovrà essere sottoscritto dal Capo Rione e comporterà il pagamento della tassa di reclamo di € 100,00 (pena nullità dello stesso).
- 21.** Reclami contro errori o irregolarità commessi durante lo svolgimento della gara; contro la classifica alla fine della competizione; dovranno essere presentati entro il termine tassativo di 30' (trenta minuti) dall'esposizione della classifica (farà testo l'ora di esposizione apposta dai cronometristi). Trascorsi i termini di cui sopra, nessun altro reclamo potrà essere ricevuto.
- 22.** Il Collegio Giudicante prenderà immediatamente visione del testo del reclamo, esaminerà la ricevibilità e l'ammissibilità e convocherà il reclamante, il quale dovrà provare i fatti posti a fondamento del reclamo. Il Collegio Giudicante potrà compiere tutte le indagini che ritiene utili e necessarie per acquisire elementi di prova in merito al reclamo.

- 23.** In caso di decisione favorevole al reclamante, la tassa di reclamo sarà restituita, sarà, invece, trattenuta qualora risultasse infondato.
- 24.** In occasione delle prove autorizzate dall'Amministrazione Comunale, e/o durante la gara stessa, qualora si verificassero danni a cose e/o a persone, il capo rione responsabile dell'accaduto dovrà comunicare tempestivamente, e cioè entro il termine temporale della prova stessa, l'accaduto al Comitato Organizzatore per consentire le operazioni di pronto avviso all'assicurazione. In caso contrario l'Associazione Ricreativa Magistrato del Palio, si riserva di esercitare ampio diritto di manleva nei confronti del Rione per qualsivoglia spesa, sanzione e/o onere dovesse essere costretta a versare.

Corsa delle botti maschile

25. La prova verrà eseguita in un'unica manche a cronometro. Vincerà la gara, la squadra che effettuerà il percorso nel minor tempo.
26. La partenza della gara è fissata in via Battioli, poi piazza De Gasperis, si procederà, quindi, lungo via Vittorio Emanuele, piazza Antonelli, via Manzoni, via Colombo, via Gattico e con arrivo in piazza Caduti.
27. Le botti che verranno utilizzate saranno da brente 15 e saranno zavorrate con kg 20 di ghiaia. Durante le prove libere, i Rioni potranno effettuare dei giri di prova con la botte da gara a loro assegnata e di cui saranno direttamente responsabili. Dopo l'ultima prova ufficiale non sarà più possibile per i Rioni utilizzare le botti, che saranno conservate a cura del Comitato.
28. Non possono essere apportate modifiche interne e/o esterne alle botti. Non sarà, quindi, possibile verniciare le botti. I Rioni potranno applicare alle testate, pannelli di compensato con i propri simboli, ma solo previa autorizzazione del Comitato.
29. L'ordine di partenza della gara sarà determinato dalla classifica del Palio dei Rioni. Partirà per primo, il Rione ultimo classificato e di seguito gli altri. L'intervallo di partenza sarà previsto con 2 minuti di distanza tra una botte e l'altra. Nel caso in cui una botte raggiunga durante il percorso la botte partita precedentemente, quest'ultima dovrà accostarsi lateralmente al percorso e lasciare transitare.
30. Alla prova potranno partecipare nove uomini per ciascun Rione che si alterneranno a spingere la botte effettuando i cambi a loro piacimento.
31. Se una squadra dovesse ostacolarne volutamente un'altra, sia che ciò avvenga a causa dei propri partecipanti, sia che ciò avvenga anche con il tramite di persone estranee, sarà squalificata.
32. La pesatura e la zavoratura delle botti saranno effettuate alla presenza di un rappresentante per rione, come da calendario che verrà concordato.
33. I rioni potranno effettuare prove ufficiali con le botti, le date verranno stabilite in accordo dal Comitato Organizzatore e dal Sindaco di Maggiore.
34. Il cronometraggio della gara, necessario a determinare il vincitore, sarà effettuato al millesimo di secondo con sistema automatico, dai cronometristi ufficiali della F.I.C. (fotocellula collegata con apparecchio scrivente alla partenza e all'arrivo).

- 35.** L'ubicazione del controllo di partenza sarà indicato da due strisce bianche parallele tracciate a terra all'altezza di via Battioli 4 e distinti tra loro m.2,50. Entro questa zona di controllo potranno entrare (al proprio turno di partenza), solo ed esclusivamente fino a tre spingitori e la botte. La fotocellula sarà posta in corrispondenza della striscia bianca davanti alla botte.
- 36.** Dopo che i tre spingitori saranno entrati con la botte dentro la zona di partenza, il cronometrista annuncerà loro quando mancheranno: 30", 15", 10" e gli ultimi 5" scanditi uno ad uno; a questo punto la botte avrà 10" di tempo per prendere il via, innescando così, il dispositivo di cronometraccio che trasferirà alla stampante l'esatto orario di partenza. In caso di partenza anticipata, cioè prima del termine del conteggio del cronometrista, la botte sarà penalizzata di 5".
- 37.** Se durante la procedura di partenza, la botte o uno spingitore, dovessero anche accidentalmente innescare il dispositivo di cronometraccio, la botte sarà considerata "*partita*" e non avrà diritto ad una seconda partenza. Un giudice di partenza segnalerà eventuali irregolarità.
- 38.** L'ubicazione del controllo di arrivo sarà indicato da una striscia bianca tracciata a terra (seguendo la prosecuzione dell'angolo tra Piazza Caduti ed il lato dispari di via Don Minzoni), in corrispondenza della linea sarà piazzata la fotocellula.
- 39.** La botte transitando sulla linea di arrivo interromperà, per mezzo della fotocellula, il dispositivo di cronometraccio che trasferirà alla stampante l'esatto orario di transito.
- 40.** Non è consentito agli spingitori transitare sul traguardo prima della botte. Tale infrazione comporterà alla squadra, qualunque sia il tempo fatto registrare, l'esclusione dalla classifica. Un giudice di arrivo segnalerà l'eventuale irregolarità.
- 41.** Il Capo Rione è l'unico legittimato a proporre eventuale reclamo, il quale potrà avere come oggetto unicamente fatti specifici verificatisi durante la gara. Il reclamo dovrà essere presentato in forma scritta, dovrà essere sottoscritto dal Capo Rione e comporterà il pagamento della tassa di reclamo di € 100,00 (pena nullità dello stesso).
- 42.** Reclami contro errori o irregolarità commessi durante lo svolgimento della gara; contro la classifica alla fine della competizione; dovranno essere presentati entro il termine tassativo di 30' (trenta minuti) dall'esposizione della classifica (farà testo l'ora di esposizione apposta dai cronometristi). Trascorsi i termini di cui sopra, nessun altro reclamo potrà essere ricevuto.
- 43.** Il Collegio Giudicante prenderà immediatamente visione del testo del reclamo, esaminerà la ricevibilità e l'ammissibilità e convocherà il reclamante, il quale dovrà provare i fatti posti a fondamento del reclamo. Il Collegio Giudicante potrà compiere tutte le indagini che ritiene utili e necessarie per acquisire elementi di prova in merito al reclamo.

- 44.** In caso di decisione favorevole al reclamante, la tassa di reclamo sarà restituita, sarà, invece, trattenuta qualora risultasse infondato.
- 45.** In occasione delle prove autorizzate dall'Amministrazione Comunale, e/o durante la gara stessa, qualora si verificassero danni a cose e/o a persone, il capo rione responsabile dell'accaduto dovrà comunicare tempestivamente, e cioè entro il termine temporale della prova stessa, l'accaduto al Comitato Organizzatore per consentire le operazioni di pronto avviso all'assicurazione. In caso contrario l'Associazione Ricreativa Magistrato del Palio, si riserva di esercitare ampio diritto di manleva nei confronti del Rione per qualsivoglia spesa, sanzione e/o onere dovesse essere costretta a versare.