



# IL PALIO

MEZZEGRA 2010

STATUTO E REGOLAMENTO



COLONNO



LENNO



MEZZEGRA



OSSUCCIO



PLESIO



# *IL PALIO*

## *MEZZEGRA 2010*



### **STATUTO E REGOLAMENTO**

#### **ART. 1** **“Il Palio”**

“Il Palio di Mezzegra” è un'iniziativa del popolo di Mezzegra.

#### **ART. 2** **“Scopi”**

“Il Palio di Mezzegra” è un insieme di svariate competizioni di seguito descritte, che non hanno carattere agonistico, ma unicamente ricreativo.

#### **ART. 3** **“Partecipanti”**

La partecipazione al “Palio” è riservata a tutti quei Comuni, invitati dal Comune di Mezzegra, aderenti alle normative di questo Statuto.

#### **ART. 4** **“Soprintendenza e direzione del Palio”**

La soprintendenza e la direzione del “Palio” spetta esclusivamente all'Amministrazione Comunale di Mezzegra. La Giunta nomina il “Comitato del Palio”, composto da sei membri, il quale rimane in carica per tutto il periodo necessario alla buona riuscita della manifestazione, esercitando le attribuzioni conferitegli dal presente Statuto/regolamento ed in genere coadiuvando l'Amministrazione Comunale nelle funzioni suddette.

**ART. 5**  
**“Il Comitato del Palio”**

Il “Comitato del Palio”, organo supremo di esso, si identifica per l’anno 2010 nelle persone di:

**Sig.ra Claudia LINGERI**  
**Sig.ra Marinella LOMBARDI**  
**Sig. Alberto GERLETTI**  
**Sig. Luca DE ASCENTIS**  
**Sig. Sergio CAVADINI**  
**Sig. Giancarlo DE ANGELI**  
**Sig. Pino BUCCAFURRI**

**ART. 6**  
**“Requisiti alla partecipazione”**

Requisiti necessari alla partecipazione al “Palio”, per i colori del proprio Comune, sono:

1. Residenza nel Comune di appartenenza e/o residenza alla nascita;
2. Obbligo di attenersi al presente Statuto ed al regolamento di ogni singolo gioco;
3. Obbligo per i ragazzi non ancora maggiorenni, di liberatoria da parte dei genitori, che firmeranno, prima della partecipazione alle gare, una dichiarazione di responsabilità.

**ART. 7**  
**“Responsabilità”**

Gli Organizzatori declinano ogni responsabilità dovuta a danni a persone e/o cose.

**ART. 8**  
**“Sottoscrizione dello Statuto e Regolamento”**

Il presente Statuto/regolamento deve esser visionato e sottoscritto da ciascun Comune partecipante al “Palio” e, conseguentemente, esser rigorosamente rispettato, pena la squalifica.

**ART. 9**  
**“Nomina del Capitano”**

Ogni Comune partecipante, deve nominare un “Capitano” responsabile, ed un “Vice Capitano”, i quali rappresenteranno il proprio Comune durante tutte le fasi del Palio ed in ogni situazione. Eventuali reclami saranno rappresentati, **solo da loro**, al “Comitato del Palio”.

**ART. 10**  
**“Il Capitano”**

Il Capitano del Comune è il capo responsabile ed il rappresentante del Comune stesso; sottoscrive gli atti ufficiali; esercita tutte le attività conferitegli dal presente Statuto, rispondendo al Comitato del Palio dell'osservanza di esso da parte del Comune di appartenenza.

Il Capitano del Comune, quale responsabile dell'organizzazione, direzione e gestione dell'attività della propria squadra, ha rango gerarchico preminente nei confronti di tutti gli altri atleti che rappresenta.

Il Capitano del Comune, in conformità al rango gerarchico che riveste, ha diritto:

- a) di portare la divisa;
- b) di farsi precedere nel corteo del Palio, da un valletto portante il gonfalone Comunale.

Al Capitano del Comune è concessa sempre la facoltà di farsi sostituire.

**ART.11**  
**“Doveri del Capitano”**

Il Capitano di ciascun Comune partecipante al “Palio di Mezzegra”, ha il dovere di fare pubblicità alla manifestazione nel territorio del proprio Comune; di far partecipare alla manifestazione tutti coloro che lo desiderano nel rispetto del presente Statuto/regolamento; di selezionare i soggetti per la partecipazione alle gare.

**ART. 12**  
**“Le squadre”**

Ogni Comune partecipante, per il tramite del proprio “Capitano”, **deve** obbligatoriamente comunicare entro e non oltre il **21 giugno 2010**, cognome, nome e codice fiscale dei propri atleti che parteciperanno alle gare del Palio.

Questo al fine di permettere all'Organizzazione di effettuare l'adeguata copertura assicurativa agli stessi, durante tutto lo svolgersi della manifestazione.

Gli elenchi, una volta consegnati, sono immutabili.

**ART. 13**  
**“Partecipazione alle competizioni”**

I soggetti rappresentanti la squadra del proprio Comune, possono partecipare indistintamente a più competizioni.

Ovviamente, in caso di sovrapposizione di gare, non saranno accettati rinvii o ritardi che possano danneggiare il calendario dei giochi.

**ART. 14**  
**“Divisa da gara”**

Durante le gare ciascuna squadra dovrà indossare obbligatoriamente la propria divisa recante i colori del gonfalone del Comune di appartenenza, pena la retrocessione all'ultimo posto della gara in oggetto.

Il “Comitato del Palio” provvederà al controllo delle divise da gara, le quali al termine di ogni serata saranno rigorosamente custodite da ciascun Comune partecipante. Sarà obbligo degli stessi sistemare eventuali lacerazioni, la pulizia, ecc., per far sì che queste siano impeccabili per il successivo utilizzo.

Aver cura altresì delle proprie insegne, bandiere o stemmi, a garanzia di un regolare e decoroso svolgimento della manifestazione.

**ART. 15**  
**“La sfilata”**

Avrà luogo in data 3 luglio 2010.

Alla sfilata parteciperà una rappresentanza di ciascun Comune invitato al Palio, così composta:

- due “Armigeri”;
- il “Porta Gonfalone”;
  - il “Paggio”;
  - il “Capitano”;
- una delegazione dello stesso “Comune”.

Aprirà la sfilata la rappresentanza del Comune di Mezzegra ed a seguire, in rigoroso ordine alfabetico, le rappresentanze degli altri Comuni, Colunno, Lenno, Ossuccio e Plesio.

**ART. 16**  
**“Calendario e gare in programma”**

Il calendario della manifestazione de “Il Palio di Mezzegra” 2010, è così strutturato:

3 luglio 2010

**SFILATA INAUGURALE**

6 luglio 2010

**GARA CON LE BOTTI  
TORNEO DI CARTE  
GARA DI BOCCE**

8 luglio 2010

**CORSA NEI SACCHI  
CORSA CON LE CARRIOLE  
TIRO CON L'ARCO**

10 luglio 2010 (giochi)

**TAGLIO DEL TRONCO  
TIRO ALLA FUNE  
CORSA CON GLI ASINI**

di seguito ci sarà la  
**CERIMONIA DI CHIUSURA E CONSEGNA DEL "PALIO DI MEZZEGRA 2010"  
AL COMUNE VINCITORE**

Le gare avranno inizio alle ore 21.00 e si svolgeranno presso il Centro Sportivo. Fa eccezione la "gara con le botti" che partirà dalla Piazza di Azzano ed arriverà presso il Centro Sportivo

**ART.17**  
**"Regolamenti gare"**

Parte integrante del presente Statuto/regolamento sono gli Allegati A, B, C, D, E, F, G, H, I che disciplinano ogni singola gara in programma.

**ART. 18**  
**"Punteggio delle gare"**

Eccezion fatta per il "Torneo di Carte", "Gara di Bocce" e "Tiro alla fune", il cui punteggio è riportato in calce al regolamento (Allegati B, C e H), il punteggio è così stabilito:

- 1° classificato: 10 punti;
- 2° classificato: 8 punti;
- 3° classificato: 6 punti;
- 4° classificato: 4 punti;
- 5° classificato: 2 punti.

In caso di parità di 2 o più squadre nella stessa gara verranno assegnati i medesimi punti (es. in caso di 2 primi posti a pari merito, il punteggio assegnato sarà: 10, 10, 6, 4, 2). La classifica della manifestazione sarà aggiornata in tempo reale sull'apposito sito [www.paliomezzegra.it](http://www.paliomezzegra.it) ed il giorno dopo la disputa delle gare, sulle apposite bacheche Comunali.

**ART. 19**  
**"Il jolly"**

Ciascun Comune partecipante potrà usufruire, **per una volta sola e quindi per un solo gioco**, del "**jolly**", che raddoppierà il punteggio ottenuto in detta competizione. L'utilizzo del jolly dovrà essere comunicato al "Comitato del Palio", prima dell'inizio del gioco stesso.

**ART. 20**  
**“Penalità”**

In caso di mancata presenza ad una gara da parte della squadra rappresentante un Comune partecipante, verrà assegnato il punteggio di 0 punti. Stesso discorso dicasi se il suo ritardo supererà i 10 minuti. Alle altre squadre verrà assegnato il regolare punteggio.

**ART. 21**  
**“Ricorsi”**

Entro **un’ora** dal termine di ciascuna gara, potrà esser presentato eventuale ricorso scritto, verso il “Comitato del Palio”. Questi, si riunirà d’urgenza unitamente ai giudici della gara interessata. Unitamente quindi provvederanno a:

1. analizzare/discutere l’esposizione del reclamo della squadra del Comune offeso;
2. esporre il proprio parere;
3. formulare e motivare la decisione finale, la quale sarà inappellabile.

Qualsiasi situazione particolare non contemplata dal seguente regolamento, verrà regolamentata al momento dai giudici della gara e, per ultimo, dal “Comitato del Palio”, le cui decisioni sono insindacabili.

**ART. 22**  
**“Nomina dei giudici”**

I giudici che vigileranno affinché le regole dei singoli giochi siano rispettate, sono nominati direttamente dal “Comitato del Palio”.

**ART. 23**  
**“Caso di parità al termine di tutti i giochi”**

A conclusione di tutte le gare, qualora si verifichi il caso di perfetta parità tra più Comuni, l’assegnazione del Palio sarà stabilita da un’ulteriore sfida al tiro alla fune.

Si ribadisce altresì che, in ogni caso, quello non espressamente indicato nel suddetto punto, oggetto di controversia, sarà tempestivamente vagliato e risolto dai giudici di gara e dal “Comitato del Palio”, il cui giudizio è inappellabile.

**ART. 24**  
**“Assegnazione del Palio”**

Al Comune vincitore dei giochi, verrà materialmente consegnato  
*“Il Palio di Mezzegra”*  
e provvederà ad esporlo e custodirlo nella propria sede Comunale fino alla  
successiva disputa. Il gonfalone del Palio rimarrà di proprietà del Comune che  
riuscirà ad aggiudicarselo per almeno **tre** volte.

**ART. 25**  
**“Festa della vittoria”**

Il Comune vincitore del “Palio”, ha il dovere di organizzare la Festa per la  
celebrazione della propria vittoria. Questi dovrà provvedere a individuare, a propria  
cura, spazi all’interno dei propri confini e, coadiuvato dall’Ente del Palio, si attiverà  
per l’ottenimento dei requisiti necessari allo svolgimento della Festa.  
Nel corso della stessa sarà quindi esposto “Il Palio” a suggello della vittoria  
ottenuta.

*Mezzegra (CO), Sala Consiliare del Comune,*  
*addì \_\_\_\_\_*

*Comune di Mezzegra:* \_\_\_\_\_

*Comune di Colonno:* \_\_\_\_\_

*Comune di Lenno:* \_\_\_\_\_

*Comune di Ossuccio:* \_\_\_\_\_

*Comune di Plesio:* \_\_\_\_\_



## REGOLAMENTO DELLA "CORSA DELLE BOTTI"

### Articolo 1

#### **Spingitori a disposizione delle Squadre dei Comuni partecipanti Obbligo e Doveri**

Nella gara, gli spingitori:

- debbono aver raggiunto la maggiore età;
- non possono pretendere dal Comune organizzatore alcun indennizzo per tutto quanto possa loro accadere nella corsa;
  - corrono a loro rischio e pericolo;
- debbono aderire su tutto quanto riportato nel presente regolamento;
  - sono tenuti ad indossare dei guanti adeguati alla corsa;
  - debbono comportarsi correttamente;
- è loro vietato di servirsi di qualsiasi mezzo per facilitare o impedire la corsa delle proprie o delle altrui botti;

### Articolo 2

#### **Obbligo di partecipazione alla gara Divieto di sostituzione - Impossibilità di correre il Palio**

Le squadre dei Comuni partecipanti al Palio, sono tenute a gareggiare nella corsa, solo ed esclusivamente con la botte loro assegnata dal Comitato del Palio.

L'assegnazione avverrà a sorte, alla presenza del "Comitato del Palio" e dei "Capitani", circa, una settimana prima dell'evento;

Nessuno può pretendere l'assegnazione di altra botte se non quella avuta in sorte.

Nel caso in cui la squadra non si presenti alla corsa (6 luglio 2010), perde ogni diritto di partecipazione e quindi le viene attribuito punteggio 0.

### Articolo 3

#### **Obblighi delle squadre**

Le squadre hanno l'obbligo e il diritto di provare le botti per proprio conto.

Queste, non devono subire però alcuna modifica (aspetto, peso, manipolazioni strutturali, ecc.), pena la squalifica alla gara finale.

### Articolo 4

#### **Ritardo o soppressione causa pioggia o altre cause di forza maggiore**

Qualora, per pioggia, la pista sia impraticabile o pericolosa, il Comitato del Palio, udito il parere del Sindaco (vincolante), dei giudici di gara e dei Capitani delle squadre rappresentanti i Comuni partecipanti, può ritardare l'effettuazione della prova e, occorrendo, sopprimerla.

Dei provvedimenti assunti è data immediata comunicazione al pubblico mediante apposita comunicazione "a voce" del **Banditore**, pubblicazione sul sito dedicato e nelle apposite locandine del palio.

## **Articolo 5**

### **Composizione della squadra e finimenti dello spingitore**

La squadra rappresentante il Comune partecipante è composta da **6 persone** (che hanno raggiunto la maggiore età) più due riserve, le quali subentreranno qualora un componente della squadra sia impossibilitato a gareggiare.

Questo, dietro assenso (o diniego) da parte del Comitato del Palio.

Per la corsa, gli spingitori debbono correre indossando la divisa istituzionale che riporti, i colori della Comune di appartenenza.

Gli stessi non devono essere confondibili con quelli di Comuni rivali.

Nel caso di controversie resta unico deputato a decidere il Comitato del Palio.

Ogni Capitano della squadra del Comune partecipante, è direttamente responsabile della stretta osservanza di tali disposizioni.

## **Articolo 6**

### **Spingitori - Divieti alle squadre per la spinta**

Per la corsa, hanno diritto a partecipare tutte le squadre rappresentanti i Comuni iscritti al Palio.

Le squadre si sfideranno contemporaneamente, cioè partiranno tutti insieme.

Alla corsa sono ammessi a spingere la botte, solo un massimo di 6 atleti.

Questi, si alterneranno a spingere in coppia (due atleti per squadra) sull'intero percorso, lungo circa 700 metri:

- dalla piazza di Azzano (partenza) – prospiciente Bar Tre Archi;
  - sino al campo sportivo della Chiesa (arrivo).

Ci saranno due stazioni intermedie, dove ogni squadra effettuerà il cambio dei propri spingitori:

- 1<sup>a</sup> stazione – Officina “Molinari”;
- 2<sup>a</sup> stazione – curva del “Pena”.

Trasgredire a questa regola può comportare l'esclusione dalla gara e/o la revoca della posizione ottenuta.

## **Articolo 7**

### **Spingitori - Obblighi**

Gli spingitori durante la corsa sono tenuti ad indossare:

- idonei guanti di protezione;
- pantaloni e maglietta con i colori del Comune di appartenenza.

È altresì vietato agli spingitori di mutarsi gli indumenti.

Durante tutta la gara, ed in particolare sul rettilineo di arrivo, va rigorosamente tenuto un comportamento leale, fiero e cavalleresco, in linea con i principi del Palio stesso. Qualsiasi comportamento antisportivo e/o sleale (debitamente individuato dai giudici di gara), comporterà la squalifica della squadra stessa.

Provvedimento che spetta solo al Comitato del Palio, sentito i giudici di gara.

## **Articolo 8** **Mossa - Validità**

La mossa ha luogo quando il “Mossiere” dà il segnale di partenza, consistente in un fischio, con la manifesta volontà di far partire le botti.

La mossa non valida è segnalata dal fischio ripetuto dato dal Mossiere.

Il fischio ripetuto sospende comunque la corsa.

In tal caso, gli spingitori, debbono subito fermare le botti e ricondurle alla partenza.

La squadra ritenuta responsabile della falsa partenza avrà una penalizzazione.

Le ammonizioni potranno essere date anche per mancanza di rispetto.

Dopo due ammonizioni la squadra viene eliminata.

Le linee di partenza sono situate in piazza di Azzano – prospiciente il Bar Tre Archi.

Il Mossiere è il solo giudice inappellabile del momento in cui la mossa è da darsi e della sua validità.

## **Articolo 9** **Spingitori - Obbligo di spingere lealmente**

È fatto obbligo a tutti gli spingitori di non compiere manovre incaute durante la gara, al fine di superare le squadre rivali, evitando così di porre in pericolo l'incolumità propria o del pubblico.

Come detto, non è ammessa assolutamente la corsa sleale, quindi, è fatto divieto di intralciare volontariamente o meno l'altra squadra, pena la squalifica.

Arbitro insindacabile è il “Comitato del Palio”, sentiti i giudici di gara ed il Mossiere.

## **Articolo 10** **Spingitori - Divieti durante la corsa**

È vietato agli spingitori, tanto alla mossa, quanto nel percorso:

- tenere gli avversari;
- sporgere loro la spalla o il braccio per costituirgli impedimento, percuoterli o comunque personalmente molestarli.

I contravventori sono passibili delle penalità.

## **Articolo 11** **Vittoria della corsa**

La vittoria è conseguita dalla squadra la cui botte, data validamente la “Mossa”, dopo aver percorso l'intero itinerario della gara, giunge, anche scossa, per prima alla linea di traguardo posta nel Campo della Chiesa, unitamente ad i due spingitori (partiti dalla 2<sup>a</sup> stazione).

Il giudizio inappellabile della vincita è dato dal “Mossiere” che, assistito dai giudici di gara, situati lungo tutto il percorso (i quali possono comunicare tempestivamente allo stesso eventuali scorrettezze, avvalendosi di mezzi tecnologici quali telefonini, macchine fotografiche, ecc.) e dal Comitato del Palio, assegna la vittoria della gara.

## **Articolo 12**

### **Divieto di fare partiti**

È proibito qualunque partito, o accordo diretto a far vincere la corsa ad una piuttosto che ad un'altra squadra rappresentante il Comune di appartenenza.

Quello non espressamente indicato nei suddetti punti, oggetto di controversia, sarà tempestivamente vagliato e risolto dai giudici di gara e dal "Comitato del Palio", il cui giudizio è inappellabile.

## REGOLAMENTO DEL "TORNEO DI CARTE"

Il torneo è suddiviso in due competizioni:  
la "scala 40" (gara a coppie femminile)  
la "scopa d'assi" (gara a coppie maschili)  
Entrambe le gare si svolgeranno in un girone "all'italiana" dove ogni squadra incontrerà tutte le squadre avversarie  
Ad ogni prova alla squadra vincente saranno assegnati 2 punti, alla perdente 0 punti

### **GARA DI SCALA 40**

Ogni prova è vinta dalla squadra che per prima ottiene due chiusure su un massimo di tre mani.

**MAZZO DI CARTE:** due mazzi di carte internazionali più quattro **Joker** per un totale di 108 carte;

**OBIETTIVO DEL GIOCO:** liberarsi al più presto delle carte che si hanno in mano;

**GLOSSARIO:**

**aprire il gioco** – calare sul tavolo le combinazioni il cui valore sia uguale o superiore a quaranta punti;

**attaccare le carte** – aggiungere una o più carte a quelle presenti sul tavolo da gioco;

**calare** – giocare una o più carte;

**chiusura in mano** – apertura e chiusura contemporanea;

**giocatore incartato** – giocatore impossibilitato a formare un tris;

**joker** – è detto anche jolly o matta, può sostituire qualsiasi carta assumendone il valore;

**mazziere** – colui che mischia le carte e le distribuisce ai giocatori;

**pozzo** – pila di carte scartate;

**quartetto** – quattro carte di uguale valore ma di seme diverso;

**scala** – sequenza continua di tre o più carte di valore crescente ma di seme uguale;

**taglio del mazzo** – suddividere il mazzo in due parti e sovrapporre la parte inferiore sulla superiore;

**tallone** - mazzo di carte coperto messo sul tavolo da gioco;

**tris** – gruppo di tre carte di valore uguale ma di seme diverso;

**ESECUZIONE DEL GIOCO:** il **mazziere**, scelto tra chi pesca la carta più alta dal mazzo, dopo aver mescolato i due mazzi li propone, al giocatore alla sua destra, per il **taglio**; la distribuzione delle carte avviene in senso orario partendo dal primo giocatore alla sinistra del mazziere; vengono distribuite, una alla volta, 13 carte per ciascun giocatore, mazziere compreso .

Dopo la distribuzione, il tallone viene messo al centro del tavolo e il mazziere preleva da esso una carta e la pone scoperta a fianco del tallone.

A questo punto inizia il gioco tenendo presente che Scala Quaranta è un gioco di combinazioni e che, quindi, si basa sulla capacità di raggruppare tra loro le carte con

l'obiettivo di liberarsi, prima che lo facciano gli avversari, delle carte in proprio possesso; le combinazioni possono essere di due tipi:

**gruppi di valori identici ma di seme diverso:** questi gruppi devono essere composti da un minimo di tre carte (**tris**; esempio: tris di Cinque o di Re purché i semi siano tutti diversi; non è valido un tris composto da un Cinque di fiori e da due Cinque di cuori, mentre è valido un tris composto da un Cinque di fiori, un Cinque di cuori e un Cinque di picche) ma possono essere anche composti da un **quartetto** purché si osservi la regola secondo cui i semi devono essere tutti diversi.

**sequenze continue (scale) di valori crescenti di seme uguale:** la scala deve essere composta da un minimo di tre carte e da un massimo di cinque carte; nel caso si abbia una sequenza di sei carte è necessario dividere detta scala in due sequenze di tre carte.

Ogni giocatore, dopo la distribuzione, deve osservare attentamente le carte in suo possesso e ordinarle secondo gruppi di valore o scale di ugual seme controllando se il valore complessivo di queste combinazioni sia uguale o superiore a quaranta punti; in caso affermativo, il giocatore, quando sarà il suo turno, potrà **aprire il suo gioco** calando sul tavolo, e avanti a sé, le combinazioni in suo possesso.

L'apertura può essere compiuta anche utilizzando il Joker .

A questo punto, il compagno di chi ha aperto il gioco, quando è il suo turno, anche senza avere un valore complessivo di combinazioni superiore ai quaranta punti, può a sua volta aprire il proprio gioco con uno o più tris, ed attaccare le carte alle combinazioni presenti sul tavolo.

Il giocatore che inizia il gioco è quello posto alla sinistra del mazziere e la sua prima mossa è di pescare dal **tallone** una carta e cercare di sistemarla tra il ventaglio di carte in suo possesso così da formare un tris o una scala; qualora la carta pescata non sia utile al suo gioco può scartarla ponendola sul tavolo scoperta; se, invece, può essere utile , il giocatore scarterà un'altra carta prelevandola dal suo ventaglio di carte.

La mano passa al secondo giocatore che effettuerà lo stesso comportamento sempre che consideri più utile pescare dal tavolo la carta scartata dal giocatore precedente piuttosto che pescare la carta dal tallone. Può farlo ma non avendo ancora effettuato l'apertura è obbligato a farla contestualmente a questo passaggio anche se, ai fini dell'apertura, non è obbligato ad utilizzare proprio quella carta pescata.

Nel proseguimento del gioco, quando il giocatore di mano ha già effettuato l'apertura, potrà pescare indifferentemente dal tallone o dal tavolo con l'unico obiettivo di liberarsi al più presto delle carte in suo possesso, anche **attaccandole** alle combinazioni di carte già presenti sul tavolo.

Quando si completa un **quartetto** sul tavolo da gioco, esso deve essere rimosso e inserito alla base del tallone.

Nell'attaccare le carte alle scale, già presenti sul tavolo da gioco, occorre ricordare che il regolamento del gioco vieta scale con più di cinque carte per cui occorrerà spezzare in due la sequenza.

L'Asso può trovare due sistemazioni: può essere posto prima del Due nella sequenza 1, 2, 3 oppure può chiudere una sequenza se posto dopo il Re: per esempio Fante, Donna, Re e Asso.

E' vietato (eccetto che per la chiusura della partita) scartare una carta che può essere attaccata ad una qualsiasi combinazione presente sul tavolo.

Per lo svolgimento corretto del gioco, quindi, chi è di turno è tenuto a rispettare la seguente sequenza logica: in primo luogo deve pescare la carta dal tallone; poi deve procedere alla eventuale apertura o se si è già provveduto, attaccare le carte alle combinazioni già presenti sul tavolo oppure a calare nuove combinazioni o ancora catturare o attaccare i joker; infine lo scarto.

E' possibile, con una buona dose di fortuna, che al turno dell'apertura siano presenti, in mano, tutte le combinazioni che consentono di aprire e chiudere la partita nello stesso turno; in questo caso si assiste ad una **chiusura in mano**; è questo l'unico caso in cui è accettata l'apertura con meno di quaranta punti.

Nel caso in cui si esauriscano le carte del tallone e il gioco non è terminato, il mazziere prenderà tutte le carte presenti nel **pozzo** e capovolgendole ne formerà un nuovo tallone coperto.

La partita ha termine quando uno dei giocatori si libera di tutte le tredici carte in suo possesso; il giocatore, per chiudere, ha l'obbligo dello scarto (se per esempio, rimane con due carte dello stesso valore: Quattro di cuori e Quattro di quadri e pesca il Quattro di picche non può calare un tris di Quattro e dichiararsi vincitore, poiché non ha la carta da scartare; in questo caso si dice che il **giocatore è incartato** e può solo affidarsi alla tecnica dell'attacco).

Il Joker è uno degli elementi più importanti della Scala Quaranta; è vietato, se non si è ancora aperto, cercare di catturare un Joker in tavola sostituendolo con la carta mancante (in caso di calata di una coppia, servono entrambe le carte di valore corrispondente). Questa operazione è possibile solo per chi ha già aperto.

Quello non espressamente indicato nei suddetti punti, oggetto di controversia, sarà tempestivamente vagliato e risolto dai giudici di gara e dal "Comitato del Palio", il cui giudizio è inappellabile.

## **GARA DI SCOPA D'ASSI**

Ogni prova è composta da un'unica gara e vinta dalla squadra che per prima ottiene 16 punti

Ciascun giocatore a turno gioca una carta: il primo a giocare è il giocatore a destra del mazziere, gli altri seguono in senso antiorario fino ad esaurimento delle carte. Il mazziere cambia ad ogni mano, sempre procedendo in senso antiorario; il mazziere della prima mano viene scelto tra chi pesca la carta più bassa tra i quattro giocatori. Prima di distribuire le carte, il mazziere fa "tagliare" il mazzo dal giocatore alla propria sinistra. Il mazziere distribuisce, una alla volta, 10 carte per ciascun giocatore, mazziere compreso.

Se la carta giocata è di valore uguale a quello di una carta, o alla somma dei valori di più carte che si trovano sul tavolo, il giocatore prende la carta da lui giocata e quella o quelle di valore corrispondente, e le pone coperte in un mazzetto di fronte a sé; altrimenti lascia la carta sul tavolo.

Se vi sono diverse combinazioni di carte che il giocatore può prendere giocando la sua carta, si è obbligati a prendere la carta in tavola dello stesso valore. Fatta salva la regola poc'anzi enunciata, se vi sono più combinazioni composte da un diverso numero di carte, il giocatore può scegliere quella combinazione che più gli conviene. Per esempio: se vi sono sul tavolo un tre, un cinque e un fante (valore 8), il giocatore giocando un fante (valore 8) può prendere solo il fante; se in tavola ci sono un asso (valore 1), un tre, un quattro e un cinque, il giocatore, giocando un cavallo (valore 9) può scegliere se prendere asso, tre e cinque oppure quattro e cinque a suo piacimento.

Fa eccezione l'Asso che può raccogliere tutte le carte che sono in tavola, sempre che fra queste non ci sia un altro asso, in questo caso non si può rilevare altro che questa sola carta.

Al termine della mano, tutte le carte eventualmente rimaste sul tavolo vengono prese dal giocatore che ha preso per ultimo.

### Scopa

Se un giocatore prende tutte le carte che si trovano sul tavolo (eccetto la presa di più carte fatta con un Asso), realizza una "**scopa**". Per contrassegnare la scopa effettuata, il giocatore pone nel mazzetto delle sue prese una carta scoperta e la mette di traverso alle altre. Se il giocatore che gioca l'ultima carta prende con essa tutte le carte rimaste, questa non vale però come scopa.

### Calcolo del punteggio

Al termine di ogni mano viene calcolato il punteggio ottenuto da ciascuna coppia di giocatori:

- **Ogni scopa effettuata** vale un punto;
- **Carte**: la coppia che ha preso più di 20 carte ottiene un punto. Se vi è un pari merito questo punto non viene assegnato;
- **Denari**: la coppia che ha preso più di 5 carte di denari (quadri) ottiene un punto. Se vi è un pari merito questo punto non viene assegnato;
- **Primiera**: la coppia di giocatori che ha la *primiera* ottiene un punto. La primiera è la somma del valore della carta più alta per ciascun seme e si calcola nel seguente modo: il 7 vale 21 punti, il 6 vale 18 punti, l'asso vale 16, il 5 vale 15, il 4 vale 14, il 3 vale 13, il 2 vale 12, le figure valgono 10 punti. Ciascun giocatore o coppia somma i punti di una sola carta per ciascun seme tra quelle che ha preso. Bisogna avere almeno una carta per ciascun seme altrimenti la primiera è nulla. Vince la primiera chi totalizza il punteggio più alto. Per esempio: se una coppia di giocatori ha preso il sette di coppe, il sette di bastoni, il sette di denari, e il sei di spade, totalizza 81 punti. L'altra coppia può avere al massimo il sette di spade e i sei degli altri tre semi, che totalizzano 75 punti: quindi la primiera va alla prima coppia. Se vi è un pari merito (per esempio se ciascuna coppia ha preso due sette e i sei degli



altri due semi), questo punto non viene assegnato. Parimenti il punto non viene assegnato se le primiere sono entrambe nulle. (punto della *primiera* o della *settanta*);

- **Settebello:** la coppia che ha preso il sette di quadri (ori) ottiene un punto. È l'unico punto che viene sempre assegnato.
- **Napoletana:** è il premio che spetta alla coppia che riuscirà ad impossessarsi di almeno Asso , due e tre di quadri, ovvero la Napoletana. I punti di premio sono tanti quante sono le carte di quadri (ori) in fila, con la pregiudiziale di possedere asso, due e tre.

I punti ottenuti in ogni mano vengono sommati a quelli ottenuti nelle mani precedenti; la partita è vinta dalla coppia di giocatori che per prima raggiunge o supera 16 punti. Se le coppie raggiungono o superano gli 16 punti nella stessa mano, vince quella che ha raggiunto il punteggio più alto. Se vi è un pari merito si continua a giocare fino a quando non si rompe la parità. In ogni caso una mano se iniziata deve essere portata a termine.

Quello non espressamente indicato nei suddetti punti, oggetto di controversia, sarà tempestivamente vagliato e risolto dai giudici di gara e dal “Comitato del Palio”, il cui giudizio è inappellabile.

**REGOLAMENTO DELLA "GARA DI BOCCE"**

1. La gara si svolgerà in un girone "all'italiana" dove ogni squadra incontrerà tutte le squadre avversarie.
2. La squadra deve necessariamente essere composta da un uomo e una donna.
3. Ogni prova si svolgerà in gara unica e la squadra vincente sarà quella che per prima raggiungerà i 9 punti.
4. Ad ogni prova alla squadra vincente saranno assegnati 2 punti, alla perdente 0 punti.
5. Ad ogni squadra verranno assegnate quattro bocce (due al concorrente uomo e due alla concorrente donna).
6. I giocatori di una squadra lanciano a turno la propria boccia, alternandosi con i giocatori della squadra avversaria. L'obiettivo del gioco è quello di avvicinarsi il più possibile con il maggior numero di bocce ad una boccia di dimensioni più piccole, detta pallino.
7. Il pallino deve essere lanciato dalla "Zona lancio", oltre la metà del campo (linea B), al terzo tentativo fallito, il pallino passa alla squadra avversaria. La prima assegnazione del pallino avverrà tramite sorteggio. I lanci successivi spetteranno alla squadra che avrà fatto il/i punto/i nella mano precedente.
8. Il giocatore, quando tira la boccia, non può oltrepassare con i piedi la linea (A) posta alla fine della "Zona lancio". Al termine di ogni manche la "Zona lancio" verrà invertita

L'assegnazione dei punti avviene a fine manche che si dice completata quando ogni squadra ha finito le bocce a sua disposizione. Normalmente, si valuta quale sia la boccia più vicina al pallino e si assegna il primo punto alla squadra che ha giocato quella boccia, quindi si valutano le bocce più vicine al pallino e, se appartengono alla stessa squadra si aggiunge un altro punto per ogni boccia altrimenti la conta dei punti si interrompe.

**E' PREVISTA LA PRESENZA DI UN ARBITRO AL QUALE SONO DEMANDATE SENZA CONTESTAZIONE, TUTTE LE DECISIONI**

**CAMPO DI GARA**

Zona lancio (A)	(B)	Zona lancio (A)
--------------------	-----	--------------------

Quello non espressamente indicato nei suddetti punti, oggetto di controversia, sarà tempestivamente vagliato e risolto dai giudici di gara e dal "Comitato del Palio", il cui giudizio è inappellabile.

## REGOLAMENTO DELLA "CORSA NEI SACCHI"

La squadra, in rappresentanza del Comune partecipante, dovrà essere così composta:

- 1 bambino di età max 14 anni (compiti – 1996);
- 1 bambina di età max 14 anni (compiti – 1996));
- 1 ragazzo tra 15 - 45 anni di età (compiti - 1965);
- 1 ragazza tra 15 - 45 anni di età (compiti - 1965);
- 1 uomo dai 45 anni di età in su;
- 1 donna dai 45 anni di età in su.

L'ordine di partenza delle frazioni, per ciascuna squadra rappresentante il Comune partecipante, è questo:

**1^ frazione:**

- 1 bambino di età max 14 anni (compiti – 1996);

**2^ frazione:**

- 1 bambina di età max 14 anni (compiti – 1996);

**3^ frazione:**

- 1 ragazzo tra 15 - 45 anni di età (compiti - 1965)

**4^ frazione:**

- 1 ragazza tra 15 - 45 anni di età (compiti - 1965)

**5^ frazione:**

- 1 uomo dai 45 anni di età in su;

**6^ frazione:**

- 1 donna dai 45 anni di età in su.

## **SVOLGIMENTO DELLA GARA**

1. Prima dell'inizio della corsa saranno sorteggiati le corsie, dove, ciascuna squadra designata dovrà gareggiare;
2. La corsa inizierà con la partenza di tutti i primi frazionisti di ciascuna squadra, i quali dovranno coprire l'intera distanza della propria corsia, dalla linea di partenza (A) all'arrivo (B). Qui subentreranno i secondi frazionisti i quali ripeteranno il percorso inverso, cioè da B verso A. Questo si ripeterà per il terzo, quarto, quinto e sesto (ultimo) frazionista, senza alcuna pausa dallo starter;
3. La classifica è determinata in funzione di come si presenteranno le squadre al traguardo.

## CAMPO DI GARA E CORSIE

(B)				
(A) - PARTENZA				

Si evidenzia altresì che:

- è vietato spingersi palesemente pena la retrocessione in ultima posizione;
- è permesso ad un appartenente a ciascuna squadra, fuori dalla gara, definiti all'inizio della prova, di aiutare il concorrente a infilarsi o sfilarsi il sacco;
- è permesso qualsiasi movimento del piede durante la corsa, purché questi siano all'interno del sacco;
- in caso di utilizzo di sacco danneggiato che consenta la fuoriuscita del piede e quindi uno scorretto utilizzo, la squadra verrà retrocessa all'ultimo posto della gara.

Quello non espressamente indicato nei suddetti punti, oggetto di controversia, sarà tempestivamente vagliato e risolto dai giudici di gara e dal "Comitato del Palio", il cui giudizio è inappellabile.

### **LEGENDA:**

- (A) Linea di partenza e traguardo della gara; zona dove avviene il cambio dei sacchi fra i frazionisti della propria squadra;
- (B) zona dove avviene il cambio dei sacchi fra i frazionisti della propria squadra.

**REGOLAMENTO DELLA "CORSA CON LE CARRIOLE "**

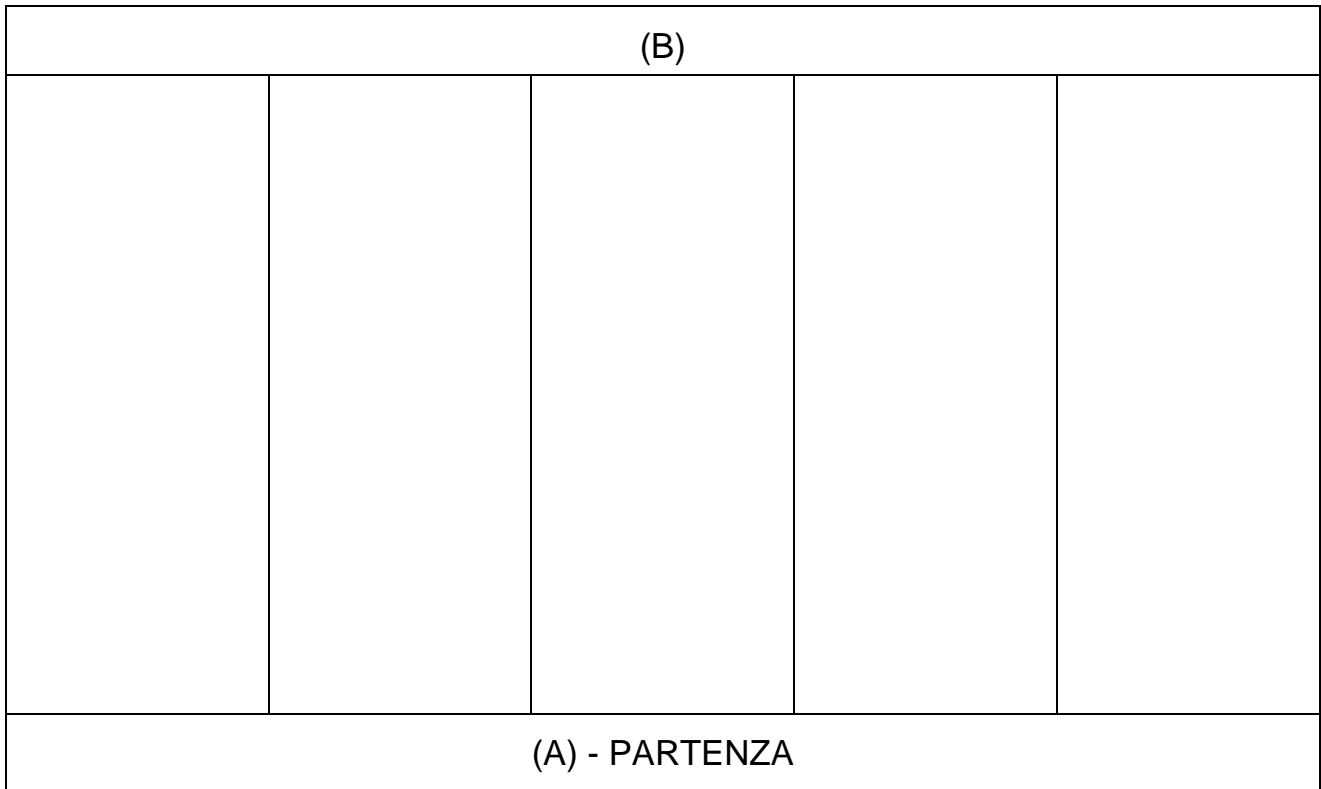
1. Prima dell'inizio della corsa saranno sorteggiati le corsie, dove, ciascuna squadra designata dovrà gareggiare;
2. Ogni Comune avrà una carriola messa a disposizione dal "Comitato del Palio" ed assegnatagli a sorte;
3. le squadre partecipanti sono composte da due coppie di frazionisti, due uomini e due donne;
4. la corsa inizierà con la partenza in contemporanea delle prime frazioniste donne di ogni squadra, dalla linea di partenza (A);
5. Queste dovranno compiere un giro completo cioè andata e ritorno (da A verso B e da B verso A), effettuando un cambio tra chi spinge con l'altra all'interno della carriola, nella zona (B);
6. ultimata la frazione, all'interno della zona (A), alle donne subentreranno i frazionisti maschi;
7. anch'essi dovranno compiere un giro (andata e ritorno), effettuando il cambio del tra chi spinge con l'altro all'interno della carriola, nella zona (B);

La classifica è determinata in funzione di come si presenteranno le squadre al traguardo

Tutti cambi dovrà avvenire obbligatoriamente all'interno di una zona delimitata (A e B), pena la retrocessione all'ultimo posto della gara.

Quello non espressamente indicato nei suddetti punti, oggetto di controversia, sarà tempestivamente vagliato e risolto dai giudici di gara e dal "Comitato del Palio", il cui giudizio è inappellabile.

## CAMPO DI GARA E CORSIE



### **LEGENDA:**

- (A) Linea di partenza e traguardo della gara; zona dove avviene il cambio tra chi spinge e la persona all'interno della carriola tra i frazionisti della propria squadra;
- (B) zona dove avviene il cambio tra chi spinge e la persona all'interno della carriola fra i frazionisti della propria squadra.

## **REGOLAMENTO DEL “TIRO CON L’ARCO”**

Ogni squadra (rappresentante il Comune partecipante) è formata da una coppia di arcieri in costume, un uomo ed una donna.

Nel campo di gara dovranno essere rispettate tutte le norme di sicurezza previste dai regolamenti di tiro con l’arco, sotto la diretta vigilanza dei giudici/arbitri.

Attrezzatura consentita:

- Arco in legno - provvisto dal Comitato del Palio;
  - Costume della propria squadra;
- Frece – provviste dal Comitato del Palio.

I Giudici di gara/Arbitri saranno scelti dal Comitato del Palio, il cui verdetto sarà insindacabile.

## **GARA**

1. La gara consisterà nello scagliare le frecce a disposizione, dagli arcieri contro il bersaglio fisso posto alla distanza di **15** metri dalla pedana di tiro. Alla chiamata del giudice/arbitro, l’arciere della squadra rappresentante il Comune partecipante, si presenterà in pedana e, dopo l’osservanza delle norme di sicurezza e posizionamento, scaglierà le **3** frecce a disposizione nel tempo massimo di tre minuti. A insindacabile giudizio, i giudici/arbitri, conterà immediatamente la posizione delle frecce sul bersaglio, attribuendo quindi i relativi punti;
2. Terminata la prima sessione di tiro (per tutte le squadre), si ripeterà nel medesimo modo la seconda ed ultima prova;
3. Al termine, i giudici/arbitri, sommeranno i punteggi così ottenuti nelle due sessioni dalle singole squadre (in rappresentanza dei Comuni partecipanti), per definire la classifica finale;
4. Verranno ritenuti validi solo le frecce che colpiranno il bersaglio nelle zone a punti. Le altre saranno considerate nulle, quindi punteggio “0”;
5. Per il recupero delle frecce provvederanno solo gli addetti preposti;

Quello non espressamente indicato nei suddetti punti, oggetto di controversia, sarà tempestivamente vagliato e risolto dai giudici di gara e dal “Comitato del Palio”, il cui giudizio è inappellabile.

**REGOLAMENTO DEL "TAGLIO DEL TRONCO"**

In questa prova 2 concorrenti per squadra (minimo 18 anni), con un serrone fornito dal Comitato del Palio, dovranno segare il tronco di un albero (anche questo fornito dal Comitato del Palio) disposto su un cavalletto.

Ogni squadra gareggerà separatamente.  
L'ordine di partenza sarà sorteggiato prima dell'inizio della gara.

Vincerà la squadra che avrà tagliato completamente il tronco, nel minor tempo possibile. Ovviamente le altre posizioni (2°, 3°, 4°, e 5°) si assegneranno anch'esse in base al tempo ottenuto.

Quello non espressamente indicato nei suddetti punti, oggetto di controversia, sarà tempestivamente vagliato e risolto dai giudici di gara e dal "Comitato del Palio", il cui giudizio è inappellabile.



## REGOLAMENTO DEL "TIRO ALLA FUNE"

Il torneo si svolgerà in un girone "all'italiana" dove ogni squadra incontrerà tutte le squadre avversarie

La squadra è composta da 6 persone (uomini e/o donne) di età compresa fra 18 e 90 anni;

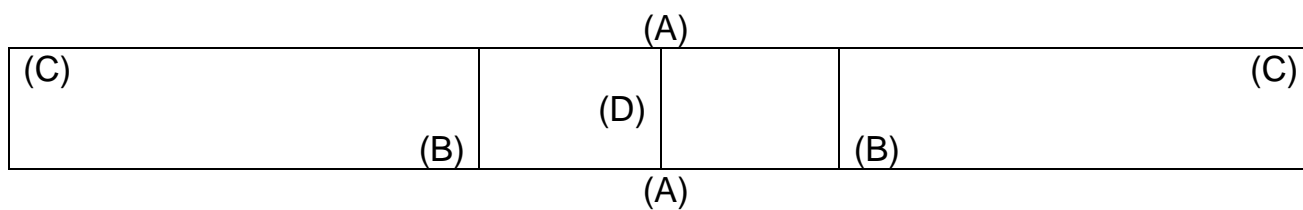
1. Ogni prova si disputa con una gara secca;
2. Il tempo massimo è di 3 minuti per prova;
3. Vince la prova la squadra che nella tirata sposterà il centro della corda oltre la linea mediana (B) del proprio lato
4. Se al termina dei 3 minuti non ci sarà un vincitore, l'arbitro assegnerà la vittoria alla squadra che avrà collocato il centro della corda (appositamente segnalato) verso il proprio lato di tirata (C)
5. Ad ogni prova alla squadra vincente saranno assegnati 2 punti, alla perdente 0 punti

Inoltre:

- sarà segnato il terreno con due linee orizzontali (A), due righe mediane (B), due righe laterali (C), una riga centrale (D);
- la corda, negli ultimi secondi prima della prova, dovrà esser in tensione con la bandiera di mezz'ora in direzione del centro del campo (D);
  - è ammessa qualsiasi tipo di calzatura, tranne quelle fornite di tacchetti;
  - è ammesso anche l'uso di guanti;
- è consentito il passaggio della corda alla vita solo all'ultimo della cordata, ma non è consentito il nodo.
- se un atleta pone un piede al di fuori di una delle linee orizzontali (A), la squadra perderà la prova;

Quello non espressamente indicato nei suddetti punti, oggetto di controversia, sarà tempestivamente vagliato e risolto dai giudici di gara e dal "Comitato del Palio", il cui giudizio è inappellabile.

## CAMPO DI GARA



### **LEGENDA**

- A - Linea orizzontale
- B - Linea mediana
- C - Linea laterale
- D - Linea centrale

**REGOLAMENTO DELLA "CORSA CON GLI ASINI"**

8. Prima dell'inizio della corsa ci sarà un unico sorteggio che stabilirà:

- A) L'ordine di scelta degli asini
- B) L'ordine di partenza della gara

**Ordine di scelta degli asini:**

La scelta degli asini avverrà secondo il seguente ordine:

- 1° comune sorteggiato sceglie per primo
- 2° comune sorteggiato sceglie per secondo
- 3° comune sorteggiato sceglie per terzo
- 4° comune sorteggiato sceglie per quarto
- 5° comune sorteggiato sceglie per quinto

*Se un comune porta il suo asino non parteciperà alla scelta.*

**Ordine di partenza del palio:**

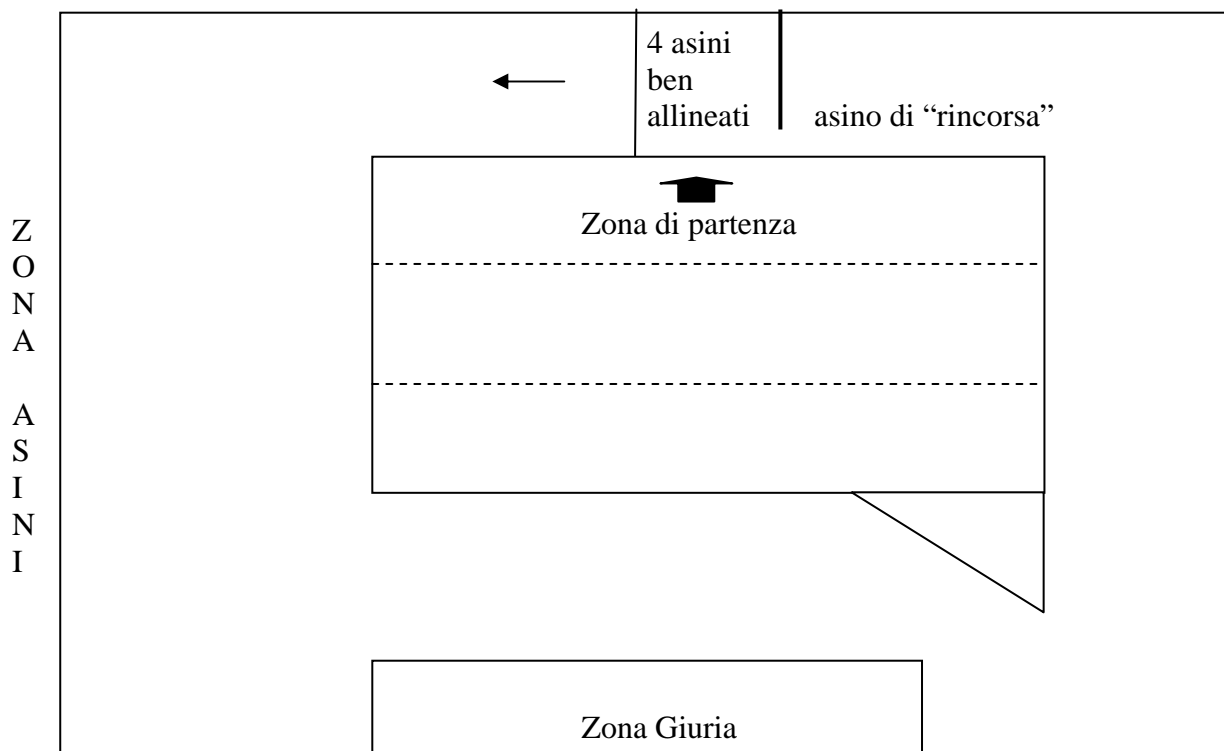
L'entrata nella zona di partenza del palio avverrà secondo il seguente ordine:

- Asino del 1° comune sorteggiato entra per primo
- Asino del 2° comune sorteggiato entra per secondo
- Asino del 3° comune sorteggiato entra per terzo
- Asino del 4° comune sorteggiato entra per quarto
- Asino del 5° comune sorteggiato entra per quinto sarà **ASINO DI RINCORSA**

9. Regole generali:

- E' vietato maltrattare gli asini ed i contradaioli. In particolare è severamente vietato prenderli e/o stratonarli per le orecchie, per la coda o per altre parti sensibili;
- Gli asini durante le gare devono essere senza "capezza" (senza niente per evitare che alcuni possono tirare e altri no)
- Chiunque non rispetterà le regole del gioco e quelle della sportività e della correttezza e soprattutto chi non rispetterà la regola di cui al punto precedente verrà squalificato.
  - La contrada squalificata da un gioco non prenderà punti in classifica;

## DISPOSIZIONE DI PARTENZA



### **Svolgimento:**

- I primi 4 asini entrano nella zona di partenza e si preparano lungo il "canape" secondo l'ordine sorteggiato.
  - L'ultimo asino è "di rincorsa" e si prepara all'ingresso nella zona di partenza.
  - Quando tutti gli asini che sono all'interno della zona di partenza si trovano correttamente schierati ed il giudice dà il consenso, il fantino "di rincorsa" può decidere di entrare.
  - Nel momento in cui l'asino "di rincorsa" entra, avviene la partenza della gara.
    - LA GARA SI SVOLGE SU 2 GIRI DI CAMPO.

### **Classifica:**

La classifica verrà stilata in base all'ordine d'arrivo.  
Vince l'asino che taglia per primo il traguardo.

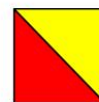
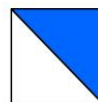
Quello non espressamente indicato nei suddetti punti, oggetto di controversia, sarà tempestivamente vagliato e risolto dai giudici di gara e dal "Comitato del Palio", il cui giudizio è inappellabile.



# PALIO 2010 ORDINE DI SFILATA



TAMBURINI



PORTABANDIERA



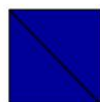
ARMIGERI



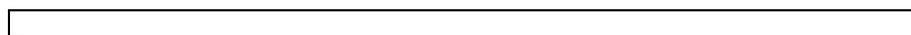
PALIO 2010



PALIO 2007



REALI



COMUNI



COLONNO



LENNO



MEZZEGRA



OSSUCCIO-



PLESIO

TOTALE FIGURANTI 49