



Associazione

Palio delle Contrade

c/o Municipio di San Secondo P.se
Piazza Giuseppe Mazzini, 12
I - 43017 San Secondo Parmense (PR)
C.F. 9207643 034 4 P. IVA 0194784 034 2
Tel. 0521874374 Fax. 0521871028
www.paliodellecontrade.com
E-mail info@paliodellecontrade.com



Palium Sancti Secundi

REGOLAMENTO del 23-03-2010

- Articolo 1 -

Il Palium Sancti Secundi si disputa con l'antico gioco della Quintana presso il Campo Sportivo "Luigi Del Grosso" di San Secondo Parmense, l'ovale dell'ex pista di atletica leggera con 400 m di sviluppo ne è il percorso, sono posizionati quattro buratti equidistanti, due al centro dei rettilinei e due al centro delle curve; la gara si svolge in tre tornate, ad ogni tornata sono disponibili 4 anelli con diametro 3 cm e contemporaneamente 4 anelli con diametro 4 cm. Gli anelli di diametro diverso saranno evidenziati con colori differenti.

Le lance utilizzate per la gara sono fornite dall'Associazione Palio Delle Contrade, del tipo Faentine con lunghezza di 2,69 m. il numero delle lance messe a disposizione dei fantini è fissato dal Giudice di campo.

- a) L'ordine di Gara per la prima tornata sarà sorteggiata prima della disputa del Palium Sancti Secundi.
- b) Per la seconda tornata, l'ordine di partenza verrà formulato nel seguente modo:
 1. In base al punteggio ottenuto; partirà per primo chi ha ottenuto il punteggio minore, fino ad arrivare al sesto cavaliere che sarà quello che ha ottenuto il migliore punteggio.
 2. In caso di parità di punteggio, sarà tenuto conto del tempo impiegato, chi ha ottenuto il tempo maggiore partirà prima.
- c) Per la terza tornata come per la seconda, sarà tenuto conto del punteggio:
 1. Partirà per ultimo chi avrà ottenuto il punteggio maggiore.
 2. In caso di parità, partirà per primo chi ha ottenuto il tempo più alto nella seconda tornata.
- d) Nel caso l'ultimo concorrente della tornata si trovasse a partire per primo nella successiva tornata, si deve rispettare una pausa di 10 minuti tra le due manche, permettendo a cavallo e cavaliere di poter recuperare le migliori condizioni.
- e) In caso di spareggio si avranno i cavalieri interessati a parità di punti, pertanto l'ordine di partenza sarà stabilito attraverso un sorteggio effettuato dal Giudice di campo in presenza dei capitani delle contrade coinvolte nello spareggio.

- Articolo 2 -

Ad ogni tornata è fissato il tempo massimo di 43,000 secondi (43,000 tempo valido, 43,001 tempo non valido) al concorrente che supera il tempo massimo verranno tolti i punti ottenuti nella stessa tornata.

- Articolo 3 -

Il concorrente al termine della tornata deve presentarsi al giudice, il quale conterà gli anelli infilati nella lancia e ne calcolerà il punteggio.

- Articolo 4 -

Gli anelli validi saranno solo quelli infilati nella lancia e raccolti dal giudice, gli anelli colti ma persi durante e dopo la tornata, prima della conta del giudice, non saranno considerati validi.

- Articolo 5 -

In caso di caduta del fantino da cavallo, uscita di pista del cavallo o di perdita della lancia; la tornata è da considerarsi nulla e quindi il punteggio totalizzato sarà uguale a 0.

- Articolo 6 -

Vince la gara chi al termine delle tre tornate avrà totalizzato il maggior punteggio, l'anello (giallo) con diametro 3 cm ha valore di 2 punti, mentre quello (bianco) con diametro 4 cm ha il valore di 1 punto.

- Articolo 7 -

In caso di parità al termine delle tre tornate ci sarà lo spareggio tra i soli concorrenti a pari punti, per la vittoria si procederà ad una sola tornata supplementare.

Nel caso d'ulteriore parità vincerà la gara chi impiegherà il minor tempo nella tornata di spareggio
Nel caso in cui tutti i cavalieri partecipanti allo spareggio, totalizzino 0 punti, la tornata di spareggio verrà ripetuta per intero.

Gli anelli utilizzati per lo spareggio saranno solo quelli con diametro 3 cm.

L'ordine di partenza dello spareggio sarà sorteggiato come da Art. 1-e.

Al termine della prima tornata di spareggio, non verrà annunciato nessun punteggio e nessun tempo in modo da non avvantaggiare i successivi cavalieri dello spareggio.

L'Araldo annuncerà quindi il vincitore del palio ed i punteggi, al termine di tutte le carriere di spareggio.

- Articolo 8 -

Gli anelli saranno collocati sul Buratto da un contradaio della contrada che deve disputare la tornata; il contradaio deve segnalare al giudice di campo l'avvenuta collocazione dei due anelli alzando immediatamente una bandierina, non deve fare nessuna altra segnalazione (anello centrato o anello sbagliato).

I cinque contradaiole delle altre contrade preposte allo stesso buratto, saranno giudici ed assicureranno che non vi siano scambi di posizione dei due anelli con diametro diverso.

- Articolo 9 -

Cause od eventi esterni che provochino lo spostamento degli anelli (per esempio, un colpo di vento) dopo che gli anelli stessi sono stati sistemati dall'addetto della contrada, non potranno essere valida giustificazione di reclamo.

- Articolo 10 -

In caso di rottura della lancia durante la tornata per cause accidentali non imputabili a volontà del cavaliere, la prova potrà essere ripetuta.

- Articolo 11 -

Per Incidenti che possono capitare al cavallo (ferite, perdita di ferri, avaria dei finimenti, etc.) o al cavaliere, quest'ultimo potrà chiedere una o più pause fino ad un totale di 15 minuti.

- Articolo 12 -

Il cavallo od il Cavaliere che, a gara iniziata, non saranno in grado di proseguire, non potranno in ogni caso essere rimpiazzati.

- Articolo 13 -

Nel caso di avaria o rottura di un buratto durante la gara, si cercherà in qualunque modo si sostituire o riparare il buratto guasto.

Nel caso la riparazione o la sostituzione non siano possibili, verrà corsa nuovamente l'intera ultima tornata (a partire dal primo cavaliere) senza il buratto guasto.

I buratti disponibili saranno quindi 3 ed il punteggio massimo sarà quindi uguale a 6

Per ogni altro problema alle strutture di gara non contemplato dal presente regolamento, spetterà al giudice di gara, dopo aver consultato i 6 capitani, trovare una soluzione per proseguire la gara nel migliore dei modi.

- Articolo 14 -

Ogni qualvolta un concorrente entrerà in pista, sia in gara che in prova, dovrà indossare un apposito caschetto di protezione.

- Articolo 15 -

Il cavaliere, appena tagliato il traguardo della tornata deve frenare ed arrestare la corsa del cavallo entro ed non oltre la sagoma del buratto n. 2 posto nella prima curva del percorso, deve quindi ritornare sino alla consegna della lancia al giudice di gara; se verrà superato il secondo buratto durante l'arresto del cavallo, sarà penalizzato il punteggio di 1 punto.

Nel caso in cui un cavaliere avesse realizzato zero punti nella tornata appena trascorsa, l'eventuale punto di penalità verrà decurtato dal punteggio realizzato fino a quel momento della gara.

Nel caso di punteggio totale uguale a zero e superamento del secondo buratto nella prima tornata di giostra, il punto verrà decurtato nella successiva tornata.

- Articolo 16 -

Durante lo svolgimento della gara, da parte del pubblico e dei contradaioli, non è necessario mantenere il silenzio, quindi tutti potranno esprimere il proprio stato d'animo attraverso la voce.

All'interno del campo, sono vietati l'utilizzo di tamburi e trombe o comunque di strumenti che producano suoni violenti o rumori frastornanti.

E' vietato inoltre lo sventolio di bandiere.

Spetterà al Giudice di gara valutare eventuali violazioni del presente articolo, e decidere sull'eventuale ripetizione della tornata dopo aver consultato il capitano della contrada lesa.

Il Giudice inoltre (sempre dopo previo consulto del capitano), può optare per una ripetizione della carriera, nel caso in cui il pubblico al di fuori del campo, commetta atti estremamente dannosi e compromettenti nei confronti del fantino in gara.

- Articolo 17 -

Per ogni contrada può essere designata solamente una persona, che ha la possibilità di rimanere a fianco del cavaliere all'esterno della recinzione della lizza, per prestare supporto e stabilire una eventuale strategia di gara.

- Articolo 18 -

Per quanto non contemplato in questo regolamento, varrà la decisione insindacabile del Giudice di gara.

- Articolo 19: Prove Ufficiali -

I cavalli che superano la visita veterinaria e i requisiti richiesti dalle leggi sulla tutela dei cavalli (articoli 24 25 e 26 del presente regolamento) hanno diritto a disputare le prove.

I cavalieri che disputano il Palio, hanno a disposizione 2 sessioni di prove ufficiali durante i giorni che precedono la disputa del Palio. La disputa della prima sessione di prove è obbligatoria. La disputa della seconda sessione non è obbligatoria.

La prima sessione di prove può essere effettuata dalle 16.00 alle 18.30 del sabato antecedente il Palio.

In questa sessione ogni cavaliere avrà a disposizione 50 minuti di prova e dividerà la pista solamente con un altro cavaliere.

I cavalieri entreranno quindi in pista a coppie rispettando la seguente tabella oraria:

Cavaliere 1 – Cavaliere 2 dalle 16.00 alle 16.50

Cavaliere 3 – Cavaliere 4 dalle 16.50 alle 17.40

Cavaliere 5 – Cavaliere 6 dalle 17.40 alle 18.30

L'ordine con cui i cavalieri entreranno in campo sarà deciso per sorteggio abbinato all'ordine della prima tornata di giostra.

Il cavaliere avrà l'obbligo di provare solamente nell'intervallo di tempo assegnatoli.

La seconda sessione di prove può essere effettuata dalle 09.00 alle 10.00 della stessa domenica in cui si corre il Palio.

Durante questa sessione, tutti i cavalieri saranno presenti in pista nella stessa ora.

E' responsabilità delle contrade far rispettare ai rispettivi fantini gli orari di prova.

Si considerano prove ufficiali, le prove in cui sono disponibili lance ed anelli.

Al di fuori delle prove ufficiali, la pista rimane a disposizione di tutti e sei i cavalieri nelle giornate di Sabato e Domenica dalle ore 9.00 alle ore 15.00.

All'interno di queste fasce orarie, ogni cavaliere sarà libero di utilizzare la pista per tutto il tempo che ritiene necessario per la migliore preparazione del cavallo. Non ci sono quindi limiti di tempo nè di numero di cavalieri presenti in pista contemporaneamente.

E' tuttavia vietato per i cavalieri, utilizzare la lancia e gli anelli, all'interno di queste fasce orarie.

Nel caso in cui un cavaliere voglia utilizzare il campo in orari non ufficiali, sarà compito del componente della commissione gioco della sua contrada, comunicare la cosa all'Associazione Palio che deciderà se concedere o meno la possibilità di accedere al campo.

Durante lo svolgimento delle prove, sono ammessi all'interno del campo, solo i contradaioi preposti alla collocazione degli anelli sul Buratto (sabato max 8 persone per sessione, la domenica max 24 persone), il capitano di contrada, i rappresentanti della commissione gioco, il referente della commissione gioco, il Presidente e/o suo sostituto dell'Associazione Palio, il giudice di campo, aiutante/i dei cavalieri.

Sarà cura dell'Associazione Palio di fornire, nei modi che ritiene più opportuni, un riconoscimento visibile alle persone autorizzate all'ingresso al campo e alla zona cavalli.

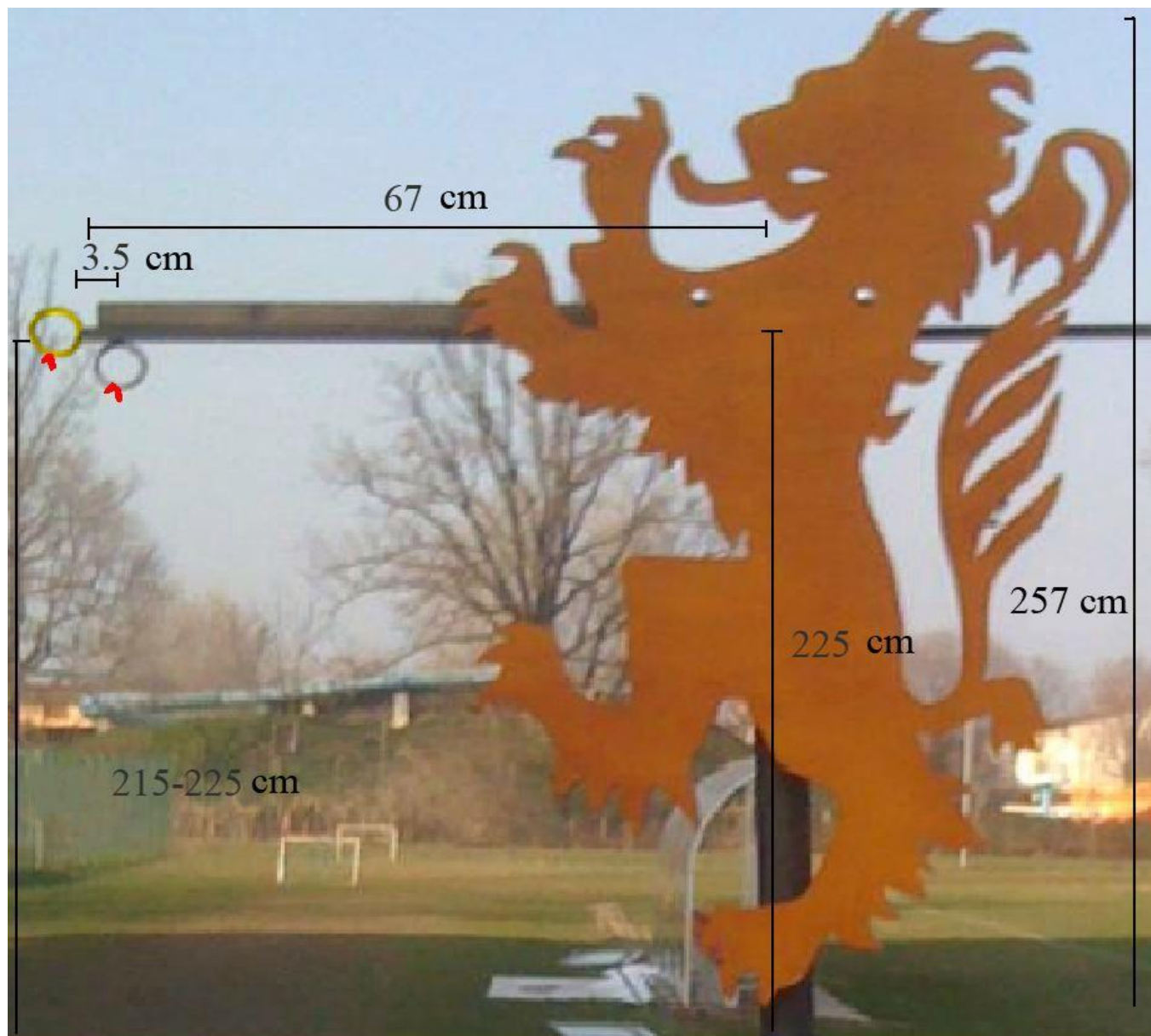
Tutte le persone non provviste di tale riconoscimento, verranno allontanate.

L'Associazione Palio si riserva il diritto di variare l'orario delle prove solo in casi estremi (per esempio: maltempo, variazione del programma ufficiale).

- **Articolo 20: Buratto** -

Sono definiti “buratti” i quattro supporti per gli anelli inseriti lungo la pista.

L’aspetto del buratto e le sue dimensioni ufficiali, sono quelle descritte nella seguente figura:



- **Articolo 21: Lance** -

I cavalieri giostranti devono usare lance tutte uguali nella forma e nella sostanza, omologate dal Provveditore di campo.

- **Articolo 22: Iscrizione cavalli** -

Le contrade devono iscrivere alla giostra un solo cavallo entro le ore 12.00 del terzo giorno di palio.

- Articolo 23: Ricovero cavalli -

I cavalli sono normalmente ospitati nei box predisposti all'interno del campo sportivo. L'Ass.Palio per questi cavalli disbrigherà tutte le pratiche amministrative e sanitarie. Le contrade che non intendono usufruire dei box soprascritti, devono specificarlo in forma scritta all'Ass.Palio. Sarà a loro carico il disbrigo delle pratiche amministrative e sanitarie.

- Articolo 24: Ritrovo cavalli -

Tutti i Cavalli devono essere presenti ai box entro le ore 15.00 della seconda giornata (sabato) del "Palio" . per poter effettuare le visite veterinarie.
La commissione veterinaria, d'accordo col giudice di campo, ha diritto di impedire ad un cavallo di correre le prove e la corsa, nel caso nel cavallo stesso vengano riscontrati problemi di qualsiasi natura.
Nel caso in cui un cavallo non superi le visite mediche o si infortuni durante le prove, la sua contrada ha la possibilità di sottoporre un altro cavallo alle visite mediche fino a al terzo giorno del "Palio" (domenica) alle ore 11.00; in modo da poterlo poi iscrivere alla corsa entro le ore 12.00 come da articolo 22.

- Articolo 25: Tutela della salute dei cavalli -

Rispetto delle leggi vigenti in materia di tutela e salute animale.

- Articolo 26: Idoneità del cavallo -

I cavalli destinati alla giostra degli anelli, prima di essere ammessi alle prove ufficiali sul campo di gara, devono presentare patente o certificato sanitario attestante la buona salute.
I cavalli saranno sottoporsi a controllo veterinario. Nell'accertamento d'idoneità del cavallo può essere presente il cavaliere giostrante o palafreniere, il capo contrada o suo delegato.
Se durante la giostra il cavallo, s'infortuna, sarà esaminato dal medico veterinario, che deciderà sul suo proseguimento nella gara.

- Articolo 27: Assicurazione -

L'Ass.Palio provvederà alla copertura assicurativa dell'intera manifestazione.

- Articolo 28: Prescrizione abbigliamento fantino -

Il fantino dovrà indossare, durante la giostra, la casacca recante i colori della contrada fornita dall'Ass.Palio, pantaloni lunghi, stivali e gli elementi, obbligatori per legge, adatti alla sua incolumità . Durante le prove è esonerato dal portare la casacca con i colori della sua contrada.

- Articolo 29: Bardatura cavallo -

Sono ammessi alle prove ed alla gara tutti i finimenti che il cavaliere ritiene più opportuno utilizzare per la maggior tutela del cavallo e per la migliore riuscita della sua prestazione.
E' altresì compito del giudice di campo e del veterinario ufficiale della manifestazione, identificare eventuali finimenti troppo esasperati e quindi dannosi per la salute del cavallo.
I cavalieri sorpresi con finimenti che possano causare danni al cavallo saranno invitati dal giudice a modificare i finimenti stessi prima di iniziare le tornate di gara.
Nel caso in cui il cavaliere non adempia a tale richiesta, verrà squalificato dalla gara stessa.

- Articolo 30: Squalifica fantino -

Il fantino dovrà sottostare agli articoli di sua pertinenza del presente regolamento. Dovrà partecipare alle cerimonie previste e coordinate dal Provveditore di campo. Mantenere un contegno consono alla manifestazione. Nel caso di grave infrazione il fantino sarà squalificato dalla giostra degli anelli del Palio di San Secondo per le successive due edizioni della manifestazione.

