

ENTE AUTONOMO GIOSTRA DELLA QUINTANA FOLIGNO

Regolamento tecnico e di gara

Approvato con delibera del Comitato Centrale in data 28 maggio 2013

Regolamento tecnico

- Il Cavaliere di Giostra di ciascun Rione deve essere iscritto nel corrispondente libro dei soci.
- Il rapporto tra Rione e cavaliere ha inizio con il deposito della lettera di accordo firmata dal priore e controfirmata dal cavaliere.
- La firma del cavaliere deve essere autenticata da un membro del direttivo dell'Ente Giostra.
- **Ogni Rione può ingaggiare tre cavalieri, purché questo risulti dalla lettera di accordo. Agli stessi è riservata la partecipazione alle sessioni di prove stabilite dall'Ente Giostra e l'ingresso alle strutture tecniche di allenamento di proprietà dell'Ente.**
- La lettera di accordo deve essere depositata presso la segreteria generale dell'Ente Giostra inderogabilmente entro il 31 maggio di ogni anno ed ha validità di 12 (dodici mesi).
- Qualora il Consiglio rionale, a suo insindacabile giudizio, deliberi la sostituzione del cavaliere, i termini di cui sopra sono spostati a non oltre quindici giorni dopo la data della delibera, risultante dal libro dei verbali regolarmente tenuto, ma comunque precedentemente alla partecipazione alla Giostra.
- La copia della deliberazione deve essere depositata presso la segreteria generale dell'Ente Giostra entro cinque giorni dalla data della sua adozione.
- Dalla data di scadenza prevista per il deposito della scrittura, di cui al **quinto punto**, il cavaliere non potrà correre per altro Rione per un periodo di diciotto mesi.
- Con il parere favorevole del Consiglio direttivo del Rione interessato, il cavaliere è libero.
- La lettera di accordo non potrà contenere clausole in contrasto con le presenti norme.
- Il mancato rispetto di quanto stabilito comporterà la squalifica del cavaliere ed il deferimento del priore e del cavaliere alla commissione disciplinare.
- **Il controllo e la tutela dei cavalli indicati dai Rioni è delegata alla commissione sanitaria nominata dall'Ente Giostra che si avvale di un apposito regolamento.**
- **Alle sessioni di prove, indette dall'Ente Giostra della Quintana, possono partecipare solo i cavalli ritenuti idonei dalla commissione sanitaria.**

Regolamento di gara

Art. 1

Ogni Rione farà gareggiare un cavaliere che dovrà percorrere al galoppo il tracciato a forma di "8", delimitato a destra e a sinistra da 44 bandiere.

Art. 2

Possono giostrare cavalieri professionisti o dilettanti con cavalli di ogni razza e paese. Il cavaliere di Giostra di ogni Rione è obbligato a partecipare alle manifestazioni precedenti le gare (arruolamento, corteo storico); cavaliere e cavallo, ritenuto idoneo dalla commissione sanitaria, dovranno essere iscritti presso la giuria almeno trenta minuti prima dell'inizio della gara. Il cambiamento del cavaliere rispetto a quello che ha partecipato alle manifestazioni può avvenire solo per cause di forza maggiore che dovranno essere motivate e documentate. Decide, al riguardo, la giuria di gara. Il giudizio della Giuria di gara è inappellabile.

Art. 3

Il cavaliere deve compiere l'intero percorso al galoppo ed infilare con la lancia di prescrizione tre anelli che devono restare infilati alla lancia. La lancia con gli anelli infilati sarà presentata alla giuria di gara per la convalida della tornata.

Art. 4

Gli anelli della prima tornata saranno del diametro interno di centimetri 8 (otto).

Art. 5

A parità di punteggio i cavalieri ripeteranno il percorso con tre anelli del diametro interno di centimetri 6 (sei).

Art. 6

I cavalieri restanti in gara, verificandosi ancora parità di punteggio, ripeteranno il percorso con anelli del diametro interno di centimetri 5 (cinque). Nel caso in cui permanesse tale parità, la classifica sarà fatta in base alla somma dei tempi impiegati nelle tre tornate.

Art. 7

Qualora a parità di punteggio si dovesse registrare uguale somma dei tempi, espressi in millesimi di secondo, tra due o più cavalieri, dovrà essere effettuato uno spareggio, con ordine di partenza a sorteggio, con anelli del diametro interno di centimetri 5 (cinque).

Per ogni anello consegnato alla giuria infilato nella lancia, verranno assegnati punti 30.

Una volta iniziata la gara, qualora per qualsiasi motivo venisse sospesa, per la proclamazione del vincitore e della classifica, viene considerata valida la classifica delle tornate completamente disputate.

In caso di rinvio prima dell'inizio oppure in caso di sospensione durante lo svolgimento, la Giostra viene rinviata alla data successiva conformemente a delibera del Comitato centrale.

Art. 8

L'ordine di partenza viene stabilito con le seguenti modalità:

a – prima tornata: estrazione a sorte effettuata in occasione dell'arruolamento.

b – seconda tornata: in ordine inverso dei tempi conseguiti nella prima tornata, inizierà per

primo il cavaliere che avrà impiegato il tempo maggiore.

c – terza tornata: si applica lo stesso criterio di cui al punto b, sommando il tempo della prima e della seconda tornata.

Art. 9

Il tempo massimo viene stabilito dai componenti della giuria, la mattina del giorno in cui si svolge la gara, previo sopralluogo al Campo de li Giochi, per verificare lo stato della pista.

Il Presidente, il Vice Presidente ed i Magistrati, sentito il parere della Giuria di gara, hanno facoltà di rinviare o sospendere la Giostra.

Art. 10

Il tempo viene calcolato dal momento in cui il petto del cavallo supera i pali di partenza, fino a quello in cui attraversa i pali di arrivo.

Art. 11

Le lance di gara e le bandierine, vengono controllate e punzonate dalla giuria nei giorni antecedenti la Giostra, presso la sede dell'Ente Giostra.

Esse devono avere le seguenti caratteristiche:

- **lunghezza millimetri 3150**
- **diametro millimetri 24-26**
- **peso chilogrammi 2,00-3,00**
- **impugnatura a millimetri 1600-1700 dal puntale**
- **bandierina da millimetri 220x150 a millimetri 280 dal puntale.**

Il controllo della punzonatura della lancia di gara e delle bandierine sarà effettuata dalla giuria al Campo, all'ingresso di ciascun Rione. Le lance saranno raccolte in una rastrelliera sotto il controllo diretto di una persona in costume, scelta dalla giuria; la lancia e/o la bandierina può essere sostituita durante la gara con un'altra, purché punzonata e esibita per convalida alla giuria.

Il costume di gara dei cavalieri dovrà essere presentato, nello stesso luogo e nella stessa data di cui al primo comma, alla giuria di gara integrata dal presidente della commissione artistica o da suo delegato, ai fini della convalida del costume.

Art. 12

Il cavaliere, in costume d'epoca, con il cavallo di gara, partecipa obbligatoriamente al giro d'onore.

Per la cerimonia del giro d'onore è consentito l'ingresso al Campo di gara di tre addetti ai box per ogni Rione. Terminato il giro d'onore i cavalieri lancia in mano porgeranno il saluto rivolti alla tribuna figuranti.

Il cavaliere gareggia in costume d'epoca completato di mantello o mantellina, di stivali e di cappello d'epoca supportato da casco protettivo che rispetti le vigenti normative di sicurezza; resta facoltativo l'uso dei guanti d'epoca, degli speroni da equitazione mozzati e non stellati. E' fatto obbligo a chiunque accompagni in Campo i cavalli di Giostra di indossare un costume adeguato all'epoca storica di riferimento.

Tutte le persone addette ai box, devono essere iscritte nel libro dei soci dei rispettivi Rioni.

Art. 13

La bardatura del cavallo è libera, ma con coperta sottosella completata dallo stemma del Rione.

Art. 14

All'inizio della prima tornata e al termine di tutte le altre, il cavaliere deve presentarsi alla giuria di gara accompagnato dal maestro di Campo.

Art. 15

La giuria di gara entra nel pieno delle sue funzioni all'ingresso in Campo de li Giochi del primo figurante componente il Corteo Storico.

Art. 16

La gara inizia nel momento in cui il maestro di Campo abbassa la bandierina, dopo che avrà ricevuto il benestare dai giudici di curva e dalla giuria di gara. Il cavaliere dovrà superare la linea di partenza entro 120 secondi dal via. Per questa operazione potranno assistere il cavaliere tre addetti ai box i quali dovranno lasciare il campo nel momento in cui il cavaliere supera la linea di partenza. La giuria non deve convalidare la partenza se rileva irregolarità sul percorso di gara nei 120 secondi (es. abbattimento bandierine).

La gara si considera conclusa nel momento in cui il binomio taglia il traguardo. Il punteggio viene assegnato alla consegna degli anelli dal cavaliere a cavallo di fronte al tavolo della Giuria.

Art. 17

Il cavaliere e il cavallo che abbiano compiuto la prima prova e non possano partecipare alle successive, per qualsiasi ragione, non possono essere sostituiti.

Art. 18

Il cavallo eliminato dalla gara non può essere utilizzato da altro Rione.

Art.19

La giuria di gara, nominata dal Comitato Centrale in composizione ristretta, è costituita da:

- un presidente
- nove giudici ordinari (tre di loro verranno indicati dalla Commissione tecnica, due si collocheranno all'interno delle curve e uno nei pressi della statua al fine di un corretto controllo delle curve e del posizionamento degli anelli)

In caso di impedimento o di assenza di un giudice, il presidente della giuria nomina il sostituto fra i giudici supplenti .

In caso di votazione, stante il risultato di parità, il voto del presidente vale doppio.

Il Comitato centrale nomina altresì sette commissari di percorso (compreso il maestro di Campo), i quali collaborano con la giuria di gara avendo le seguenti attribuzioni; quattro di loro, commissari di curva, dovranno:

- segnalare alla giuria le penalità nelle quali i concorrenti sono incorsi, in riferimento al percorso;

- provvedere a far ricollocare correttamente ed esattamente al loro posto le bandierine eventualmente abbattute o spostate;
- provvedere a controllare lo stato del fondo della pista, specialmente nelle curve, facendo effettuare agli addetti gli interventi necessari.

Due di questi quattro commissari dovranno essere eletti su indicazione della Commissione tecnica, con specifiche competenze per quanto previsto al punto 3.

Due di loro, “commissari agli anelli”, hanno il compito specifico del corretto posizionamento della statua e della corretta sistemazione degli anelli durante la gara.

Al maestro di Campo, oltre alle funzioni di cui agli articoli 14 e 16, è affidato il collegamento tra la giuria di gara e gli altri commissari.

Art. 20

Il servizio di cronometraggio è effettuato dalla Fic (Federazione italiana cronometristi), con rilevamento dei tempi al centesimo e al millesimo di secondo.

Art. 21

La giuria adotta tutte le decisioni e impartisce le disposizioni che saranno da essa ritenute opportune per il migliore svolgimento della gara. Ha facoltà, altresì, di iniziativa in tutti quei casi in cui dovessero riscontrarsi irregolarità, assicurandosi in particolare dell'identità dei cavalieri, della regolarità della lancia di gara e dell'abbigliamento. Spetta alla giuria di gara, prima dell'inizio della stessa, controllare che l'altezza da terra al braccio della statua, dove viene appeso l'anello, sia da metri 2,03 a metri 2,05.

Art. 22

Nel caso in cui la Commissione sanitaria nominata dall'Ente Giostra riscontri a vista una menomazione fisica di un cavallo, essa decide sulla idoneità o meno del cavallo di gara. Il parere della Commissione è vincolante nel caso di giudizio di non idoneità del cavallo alla gara e la giuria deve escludere il cavallo dalla gara stessa.

Art. 23

E' proibito prestare aiuto, dalla linea di partenza fino alla consegna degli anelli, al cavallo e al cavaliere di Giostra.

Art. 24

Le bandierine delimitanti il percorso si considerano penalità solo quando, urtate dal binomio in gara, vengono abbattute e si adagiano a terra. Le bandierine abbattute devono essere immediatamente rimosse.

La bandierina si intende adagiata a terra anche quando tocca il terreno solo con la testa, intendendosi per testa la parte dove è legata la bandierina in stoffa.

L'abbattimento costituisce penalità anche quando la bandierina urtata non cade subito, ma comunque prima che il cavaliere tagli il traguardo.

Le bandierine abbattute, prima che il cavallo tagli la linea di partenza, oppure dopo che abbia tagliato la linea di arrivo, non sono da considerarsi penalità.

Quando le bandierine, essendo urtate dal cavallo e/o cavaliere, si inclinano con la proiezione perpendicolare della testa della bandierina all'interno della pista, i giudici collocati all'interno delle

curve e/o i commissari di percorso devono rimuovere la bandierina inclinata ed in questo caso senza che ciò costituisca penalità per il Rione giostrante.

Art. 25

Le bandierine lungo il percorso sono l'unico riferimento di delimitazione; in caso di uscita di pista, il rientro dovrà avvenire prima della bandierina successiva a quella di uscita, pena la squalifica. Il rientro in pista nello stesso punto di uscita si considera errore di percorso rettificato. Il numero delle bandierine previste lungo il percorso tracciato di gara è 44 posizionate come risulta dalla planimetria già approvata dal Comitato centrale.

Le anime che sostengono le bandierine devono scrupolosamente essere: della stessa lunghezza, dello stesso diametro, dello stesso spessore, dello stesso tipo di materiale plastico. Tali anime, al centro, per la lunghezza di 5 centimetri, devono essere visibilmente colorate, in modo tale che, quando inserite nel supporto conficcato nel terreno, si inseriscano sino al punto contrassegnato.

Art. 26

Penalità

- | | |
|--|--------------------------------|
| • cambiamento di andatura, arresto o difesa | Punti 15 |
| • abbattimento di bandiera che delimita la pista | Punti 10 |
| • errore di percorso rettificato | Punti 10 |
| • mancanza o perdita della coperta sottosella | Punti 10 |
| • perdita di qualsiasi oggetto di vestiario | Punti 5 |
| • ogni secondo impiegato in più del tempo massimo | Punti 5 |
| • uso da parte del cavaliere di vestito o parte di esso non approvati al momento della punzonatura | Punti 5 |
| h) ingresso nelle diagonali nel giro d'onore | Centesimi 20 di secondo |
| i) percorso contrario a quello del maestro di campo durante il giro d'onore | Centesimi 30 di secondo |

Eliminazione

- caduta del cavallo o del cavaliere o di entrambi
- arresto o difesa del cavallo, che non permette di superare la linea di partenza, entro 120 secondi dal via
- arresto o difesa del cavallo, superiore a 60 secondi, durante la gara
- errore di percorso non rettificato
- tempo limite superiore
- aiuti al cavaliere o al cavallo durante la gara, come citato precedentemente
- perdita della lancia
- lancia non presentata alla giuria, a fine di ogni prova, per il controllo degli anelli infilati
- terza difesa, arresto e cambiamento di andatura, terza bandiera abbattuta, terzo errore di percorso rettificato
- gesti o parole che offendono platealmente la giuria o gli spettatori
- mancata partecipazione al giro d'onore con il cavallo di gara

Il Cerimoniale al Campo de li Giochi non può subire interruzioni per attendere un Rione ritardatario.

Art. 27

Il vincitore, in base alla classifica presentata dalla giuria di gara, viene proclamato tale e riceve il Palio dal presidente dell'Ente Giostra. La classifica può subire variazioni, solo e soltanto, dopo l'esito dei test anti-doping, effettuato come previsto dal Regolamento per il controllo e tutela dell'animale, depositato presso l'Ente Giostra della Quintana di Foligno.

Art. 28

Il rione il cui cavallo risulterà positivo al test anti doping, post gara, sarà retrocesso all'ultimo posto in classifica con restituzione immediata del palio e/o del premio vinto che verranno assegnati al rione successivo risultante dalla classifica ufficiale. Per l'ordine di sfilata, in caso di ex aequo, verrà effettuato un sorteggio.

Art. 29

L'Ente Giostra Quintana non è responsabile di eventuali danni che possano accadere ai cavalli, ai cavalieri o che, da questi, possano essere causati.

Art. 30

Per tutto quanto non previsto dal presente regolamento, la giuria adotta, con giudizio inappellabile, tutte le decisioni, compresa quella della sospensione della gara per fatti incompatibili con il proseguimento momentaneo della stessa. La giuria, con giudizio inappellabile, può decidere altresì la ripetizione di una tornata da parte di un cavaliere, nel caso abbia accertato fatti eccezionali che impediscono lo svolgimento regolare della gara.

Art. 31

Durante la gara, l'eventuale reclamo deve essere presentato alla giuria dal priore o dal suo vice.

E' vietato a chiunque l'ingresso in campo per sollecitare l'esito del reclamo.

La giuria può convocare il reclamante per chiarimenti.

La giuria dovrà decidere su eventuali reclami, prima di dare il via alla tornata successiva.

In caso di reclamo relativo alla terza tornata lo stesso dovrà essere presentato prima della consegna del palio.

Art. 32

Se uno o più rioni, con i propri figuranti, ritardano il regolare svolgimento della gara per dimostrare protesta o, addirittura, abbandonano il Campo de li giochi, sono passibili delle seguenti sanzioni:

- il collocamento all'ultimo posto in classifica
- deferimento dell'intero Consiglio Rionale alla Commissione di Disciplina.
- Radiazione dall'elenco dei soci iscritti all'Ente Giostra della Quintana di Foligno dei figuranti direttamente responsabili.