

# **COMPAGNIA DI SANT'ANDREA - VOLO DEL CIUCO EMPOLI**

## **“PALIO DEL CIUCO 2012”**

### **Regolamento**

I Giochi si svolgeranno in Piazza Farinata degli Uberti in Empoli (FI), i giorni 06-07-08/06/2012 come da programma predisposto dal Comitato Promotore e sono:

**“TIRO DEL CARCIOFO”**

**“CORSA NEI SACCHI”**

**“TIRO ALLA FUNE”**

**06/06/2012 categoria GIOVANI\* fino a 14 anni**

**07/06/2012 categoria DONNE oltre 18 anni**

**08/06/2012 categoria UOMINI oltre 18 anni**

**\*La categoria giovani si intende o solo maschile, o solo femminile o mista.**

Il Castello che per somma di punteggio delle tre serate, compreso i jolly, risulterà vincitore, avrà diritto di trattenere per un anno il **“PALIO DEL CIUCO”**, che poi sarà rimesso in gioco l'anno successivo.

Nel caso in cui più Castelli risultassero primi classificati a parità di punti, la vittoria sarà assegnata al Castello, che avrà collezionato più primi posti nei singoli giochi. In caso di ulteriore parità saranno conteggiati i secondi posti e così via fino a quando sarà possibile stabilire un unico vincitore.

Il Palio verrà assegnato definitivamente al Castello che avrà vinto per tre anni, anche non consecutivi.

**Tutti i Castelli dovranno presentare la lista dei concorrenti, entro il Lunedì 28/05/2012 antecedente l'inizio dei Giochi, indicando nome, cognome e data di nascita e indirizzo di giocatori e riserve ed allegando una fotocopia di un documento di identità.**

Potranno inoltre partecipare ai giochi soltanto i nati e/o residenti e/o dimoranti nel Comune Empoli, saranno consentiti nr. 6 prestiti per ogni Castello nati e/o residenti nei comuni confinanti con il Comune di Empoli con la limitazione all'impiego di due prestiti per gioco sia titolari o riserve. Eccezioni a tali Regole saranno valutate dal Comitato Organizzatore.

Il Capo dei Giochi, indicato da ogni singolo Castello nella lista sopradetta, avrà l'obbligo di consegnare le liberatorie firmate dai giocatori entro il Lunedì antecedente l'inizio dei Giochi; sarà compito della Giuria accertarne la validità.

Il numero di riserve per ogni gioco sarà indicato all'interno dei regolamenti dei giochi stessi.  
Ogni giocatore potrà prendere parte anche a più giochi purché sempre con lo stesso Castello.  
Pena la squalifica del giocatore e penalizzazione di 2 punti nel punteggio finale del Castello che lo ha fatto giocare..

Il **Punteggio** per ogni gioco sarà così assegnato:

- **1° Castello Classificato.....6 Punti**
- **2° Castello Classificato.....4 Punti**
- **3° Castello Classificato.....2 Punti**

Chi non terminerà il gioco non rientrerà nella classifica e gli sarà attribuito arbitrariamente 2 punti.  
La squadra che verrà squalificata non avrà assegnato alcun punto e la classifica verrà ridotta come se la squadra non avesse partecipato.

A parità di risultato il punteggio assegnato sarà il medesimo per entrambe i concorrenti .

Prima dell'inizio dei Giochi ogni Castello, per ogni serata, dovrà presentare un **jolly** che raddoppierà i punti ottenuti nel gioco per il quale viene presentato. Il jolly prescelto dovrà rimanere segreto ed essere presentato in busta chiusa al Sindaco, o a persona di sua fiducia, che lo conserverà fino alla fine dei Giochi di ogni serata determinando così il vincitore della categoria.

Durante la serata finale dei giochi e cioè venerdì 08 Giugno 2012, al termine sarà redatta la classifica finale ed effettuata la premiazione in base ai punti realizzati dai Castelli nelle tre giornate di gare.

Il Castello che si aggiudicherà il "**PALIO DEL CIUCO 2012**", parteciperà alla sfilata storica del giorno 09/06/2012 del volo del ciuco come primo Castello sfilante con i suoi atleti che hanno partecipato. Sfileranno anche gli altri giocatori in testa al proprio Castello in ordine di classifica finale del Palio.

La Giuria sarà composta da 1 persona nominata da ogni Castello più 2 figure esterne al Comitato, nominate dal Comitato stesso, per un totale di 5 giudici.

In caso di infrazioni la competenza decisionale è solo della Giuria che adotterà il criterio della maggioranza relativa. La presentazione dei reclami da parte dei Castelli avverrà entro e non oltre 30 minuti dal termine del Gioco oggetto del reclamo c/o la sede della giuria.

Alla presentazione del reclamo, il Castello che lo avrà effettuato dovrà versare a titolo cauzionale la somma di € 50,00 che verranno trattenute nel caso che il reclamo venga respinto, altrimenti verranno restituite. i soldi trattenuti verranno donati in beneficenza.

Eventuali reclami e i relativi nominativi potranno essere presentati esclusivamente dal capo giochi direttamente alla giuria.

I capi dei giochi non potranno partecipare ai giochi come concorrenti e potranno occupare le aree di gioco nei modi preventivamente concordati con i giudici e il Comitato organizzatore.

Per quanto non contemplato dal presente regolamento, sarà competenza insindacabile della giuria.

Le decisioni riguardanti irregolarità costruttive e/o manomissioni degli strumenti di gioco saranno prese dalla giuria e dal comitato organizzatore a maggioranza relativa.

I giochi dovranno terminare necessariamente entro le ore 24.00 dello stesso giorno di inizio.

# TIRO DEL CARCIOFO

**Sede:** All'interno della Piazza Farinata degli Uberti ad Empoli.

**Concorrenti:** Per tutte le categorie N° 3 coppie partecipanti più n° 1 riserva per ciascuna Castello partecipante.

**Regolamento:** Il gioco si svolgerà su di un rettangolo di 20 metri per 6 per gli UOMINI, di 18 metri per 6 per le DONNE e di 15 metri per 6 per i GIOVANI. Ogni squadra giocherà nella corsia nr. 2 (quella centrale). Al via il concorrente di ciascuna squadra sarà bendato e dovrà lanciare i 5 carciofi uno per volta, stando con i piedi fuori dalla linea di delimitazione orizzontale d'inizio corsia, cercando di centrare un corbello di 50 cm di diametro tenuto con le mani da un concorrente dello stesso Castello il quale dovrà "parare" facendo entrare nel corbello il carciofo, spostandosi solo lateralmente o indietro; il corbello sarà posto a 20 metri per gli UOMINI, a 18 metri per le DONNE e 15 metri per i GIOVANI.

Ovviamente saranno validi ai fini del punteggio solo i carciofi che resteranno dentro la cesta e non quelli che pur parati riescono fuori a causa del rimbalzo all'interno del corbello.

Vince la squadra che, al termine dei 15 lanci, avrà effettuato più centri.

**Penalità:** i carciofi parati dentro la cesta all'interno delle linee di delimitazione di ciascuna categoria, non saranno validi

**Svolgimento:** nr. 3 manche per complessivi 15 tiri per ogni Castello.

# LA CORSA NEI SACCHI

**Sede:** All'interno della Piazza Farinata degli Uberti ad Empoli.

**Concorrenti:** N° 5 partecipanti più n° 1 riserva per ciascun Castello partecipante.

**Regolamento:** Il gioco si svolgerà su di un rettangolo di 20 metri per 6. Per ogni squadra sarà assegnata una corsia. (numerata da 1 a 3 ed assegnata ai Castelli per sorteggio). Al via il primo concorrente di ciascuna squadra dovrà percorrere l'intera corsia in andata e ritorno dentro al sacco; giunto al termine del percorso cioè alla linea di partenza, fuori dalla linea di delimitazione orizzontale della corsia, verrà effettuato il cambio: il partecipante dovrà togliersi dal sacco e far posto al proprio compagno senza l'aiuto di altre persone. Così gli altri concorrenti dovranno percorrere la propria corsia in andata e ritorno fino a terminare la corsa al punto di partenza con le stesse modalità. Vince la squadra che, con cambi regolari, taglierà per prima il traguardo in piedi e con il sacco "in vita".

**Penalità:** Essendo una gara a staffetta un'infrazione di un concorrente comporterà la penalizzazione di tutta la squadra.

Verrà retrocessa all'ultimo posto con 0 (zero) punti la squadra i cui concorrenti non rispettino le norme del presente regolamento.

**Svolgimento:** A staffetta, tutti i Castelli insieme.

## Note:

- I concorrenti possono saltare, correre, camminare ma devono tenere il sacco con ambedue le mani almeno sopra la vita, pena la squalifica della squadra.
- E' obbligatorio compiere il percorso all'interno della corsia assegnata a ciascuna squadra senza invadere le corsie avversarie.
- I cambi devono avvenire esclusivamente negli spazi appositi.

- Poiché non c'è limite di tempo il percorso deve essere completato da tutte le squadre.
- Se si rompe il sacco si ripete la gara, a meno che tale rottura risulti ininfluente per l'esito della gara stessa.
- I sacchi di juta per il gioco verranno forniti dai giudici di gara.
- In caso di caduta l'atleta dovrà rialzarsi da solo e ripartire dallo stesso punto; inoltre all'arrivo l'atleta non dovrà buttarsi, ma superare in piedi la linea del traguardo.

## **TIRO ALLA FUNE**

Ogni Castello potrà schierare nella lista dei partecipanti fino a n. 6 titolari e 1 riserva.  
Le squadre che parteciperanno ai vari strappi saranno composte di n. 6 concorrenti che **non dovranno superare i:**

**460 kg complessivi per la categoria "GIOVANI MASCHI E/O FEMMINE"**

**560 kg complessivi per la categoria "DONNE"**

**660 kg complessivi per la categoria "UOMINI"**

Ad ogni strappo potranno essere effettuati dei cambi tra i partecipanti al gioco, sempre, rispettando il peso massimo della squadra.

I giocatori saranno pesati, alla presenza dei giudici e del comitato organizzatore, mezz'ora prima dell'inizio della gara, coloro che rifiuteranno tale verifica non saranno ammessi a partecipare al gioco.

I concorrenti dovranno indossare le magliette dei singoli Castelli.

I concorrenti potranno calzare solo scarpe da ginnastica.

La corda durante la tirata dovrà essere sempre in tensione e lasciata solo quando tutti i partecipanti non correranno il rischio di cadere.

E' vietato l'uso dei guanti o di qualsiasi altra protezione alle mani.

E' vietato girarsi la corda attorno alle mani o a qualsiasi altra parte del corpo, i giocatori che si macchieranno di tale infrazione saranno eliminati dal gioco e lo strappo sarà assegnato all'altra squadra.

I Castelli si affronteranno per sorteggio tra loro una volta, esempio A-B. A-C, B-C.

Vince la squadra che sposterà il fiocco o bandierina posto al centro della corda di 1,5 metri nella propria direzione o come indicato dai giudici prima dell'inizio della gara.

Ad ogni Castello sarà assegnato un numero per sorteggio alla presentazione delle liste dei giocatori.

La scelta del campo di gara sarà effettuata tramite lancio della monetina.

### **Riepilogo:**

**Giocatori max partecipanti per ogni Castello\*: 17**

**Giudici per ogni Castello: 1**

**Capo dei giochi per ogni Castello: 1**

**\* compreso le riserve (3) – numero non obbligatorio in quanto ogni concorrente può partecipare a più giochi con lo stesso castello.**

### **GIURIA:**

**Dai Castelli: 3**

**Del Comitato: 2**