

Associazione
Tradizioni
Sanginesine



COMUNE DI
SAN GINESIO

SAN
GINE
SIO
OLTRE L'INCANTO

Palio di San Ginesio Regolamento 2024

Approvato dalla Commissione Regolamento nella seduta del 02 maggio 2024





REGOLAMENTO DEL PALIO DI SAN GINESIO
ANNO 2024
Indice

I Regole generali	4
Art. 1 - Giochi	4
Art. 2 – Calendario	4
Art. 3 - Rioni o Porte partecipanti	4
Art. 4 – Partecipanti ai giochi	4
Art. 5 – Giudici di gara	4
Art. 6 - Delegato Tecnico	5
Art. 7 – Direttore di Campo	5
Art. 8 – Ordine di partenza	5
Art. 9 – Cortei	6
II Il campo di gara	6
Art. 10 – Campo di gara	6
Art. 11 – Personale ammesso al Campo della Giostra	6
Art. 12 - Lance	7
Art. 13 – Ingresso al campo	7
III Cavalieri e cavalli	7
Art. 14 – Cavalieri giostranti	7
Art. 15 – Staff dei Cavalieri	8
Art. 16 – Cavalli	8
VI La Giostra dell’Anello	8
Art. 17 – Il Gioco	8
Art. 18 – I punteggi	8
Art. 19 – Rifiuto del bersaglio e lancia spezzata	9
Art. 20 – Penalità specifiche per la Giostra dell’Anello	9
Art. 21 – Vincitore e classifica	9
V Il Palio della Pacca	9
Art. 22 – Il Gioco	9
Art. 23 – I punteggi	9





Art. 24 – Rifiuto del bersaglio e lancia spezzata	10
Art. 25 – Penalità specifiche per il Palio della Pacca	10
Art. 26 – Vincitore e classifica	10
V Penalità	10
Art. 25 – Mancata risposta alla chiamata	10
Art. 26 – Infrazioni al percorso	10
Art. 27 – Cavaliere disarcionato	10
Art. 28 – Sostituzione del cavallo durante la gara	11
Art. 29 – Abbandono del campo	11
Art. 30 – Altri comportamenti scorretti	11
VI Norme finali	11
Art. 33 - Ricorsi	11
Art. 34 - Rinvio dei giochi	11





I Regole generali

Art. 1 - Giochi

1. Il Palio di San Ginesio 2024 prevede la disputa delle seguenti due giostre distinte e separate:
 - a) Palio di San Ginesio – Giostra dell’anello – 1° edizione
 - b) Palio di San Ginesio - Palio della Pacca – 53° edizione

Art. 2 – Calendario

1. I Palii si svolgeranno secondo il seguente calendario:
 - 02 Giugno - Palio di San Ginesio – Giostra dell’anello – 1° edizione
 - 15 Agosto - Palio di San Ginesio - Palio della Pacca – 53° edizione;
2. In caso di maltempo e/o impraticabilità del campo per uno dei due Palii, i rioni e l’Associazione Tradizioni Sanginesine concorderanno la data di eventuale recupero
3. Le gare hanno inizio orientativamente alle ore 17:00.
4. Alle ore 20:00 del 2 giugno e alle ore 19:30 del 15 agosto nel caso la gara non fosse ancora terminata, il palio si concluderà con il completamento della tornata in corso di svolgimento in quel momento.

Art. 3 - Rioni o Porte partecipanti

1. Partecipano alle due gare i seguenti Rioni o Porte o Contrade (ai fini del presente regolamento tali termini possono essere utilizzati indistintamente)
 - PORTA ALVANETO (Colore VERDE)
 - PORTA ASCARANA (Colore GIALLO)
 - PORTA OFFUNA (Colore AZZURRO)
 - PORTA PICENA (Colore ROSSO)
2. La definizione delle contrade avviene sulla base della ripartizione territoriale delle porte già precedentemente utilizzata, siglata dai rappresentanti delle porte per accettazione e conservata negli archivi dell’Associazione Tradizioni Sanginesine;

Art. 4 – Partecipanti ai giochi

1. Per le giostre equestri le porte sono libere di iscrivere qualsiasi cavaliere con le caratteristiche di cui al successivo art. 14 a prescindere dalla residenza nel Comune di San Ginesio.
2. Il Priore o Capo Porta è tenuto a trasmettere al Presidente ATSG, entro il termine indicato nell’apposita comunicazione che dovrà essere inviata con almeno 15 giorni di anticipo rispetto alla scadenza, attraverso il modello allegato al n. 1, i seguenti nominativi:
 - a. il cavaliere giostrante ed i cavalli che intende sottoporre a visita;
 - b. l’eventuale delegato ai sensi dell’art. 5 comma 6;
 - c. l’eventuale delegato ai sensi dell’art. 33;
 - d. il Custode della porta;
 - e. i due controllori di percorso.

Art. 5 – Giudici di gara

1. La Giuria di Gara è formata, per ogni giostra, dal Presidente della giuria, designato dal Direttivo dell’ATSG, dal Direttore di Campo, dal Delegato Tecnico FISE e da un rappresentante per ogni singola porta. Tale rappresentante (Custode della Porta) potrà essere diverso per ogni gara.
2. Sarà cura di ogni Porta accertarsi che il proprio rappresentante sia adeguatamente edotto e preparato sui regolamenti dei giochi.
3. Nel caso un Rione non presenti alcun Custode della Porta, perderà il diritto di partecipare alla Giuria e sarà sanzionato con una penalità di punti 50 sul punteggio complessivo.
4. I regolamenti dei singoli giochi possono prevedere la partecipazione di ulteriori figure di controllo.





5. La Giuria di Gara è coadiuvata da 2 controllori di percorso per ogni porta. I controllori di percorso rappresentanti delle Porte devono essere domiciliati o ex domiciliati a San Ginesio. I Controllori di percorso devono rilevare e segnalare tutte le eventuali irregolarità commesse dal Cavaliere giostrante durante la gara che saranno penalizzate attraverso una riduzione di punteggio dal Presidente di Giuria (vedasi articoli penalizzazioni). Essi dovranno mantenere, per tutta la durata della tornata, la posizione assegnata loro dalla Giuria di Gara. **Al termine di ogni tornata i controllori di percorso effettueranno una rotazione in senso orario spostandosi di una posizione.** Essi avranno a disposizione 3 bandierine:
 - di colore BIANCO per segnalare il percorso netto
 - di colore ROSSO per segnalare la penalità
 - di colore NERO per segnalare il percorso nullo.
6. Il Priore o Capo Porta o un suo Delegato (modello di delega all. 1) sarà l'unico interlocutore con la Giuria di Gara.
7. **Tutti gli addetti presenti in campo, sia con funzioni di giuria, sia con funzioni di supporto, così come indicati nell'art. 12, commi 1 e 2, devono essere tesserati FISE.**

Art. 6 - Delegato Tecnico

1. Il Delegato Tecnico è la massima autorità sportiva durante la manifestazione.
2. Tutti gli addetti presenti in campo sono tenuti a prestare la massima collaborazione al Delegato Tecnico, rendendosi disponibili ad effettuare gli interventi dallo stesso richiesti al fine di un ottimale svolgimento della manifestazione.
3. Il Delegato Tecnico può imporre maggiori prescrizioni o, qualora ravvisi che le misure di prevenzione o di sicurezza sportiva non soddisfino quanto necessario anche a causa di fattori esterni o sopravvenuti o imprevedibili, decidere anche la sospensione, il rinvio o l'annullamento della manifestazione.
4. La responsabilità relativa all'organizzazione dell'evento e al rispetto della legislazione nazionale o locale resta in capo esclusivamente all'Associazione Tradizioni Sanginesine.

Art. 7 – Direttore di Campo

1. Il Direttore di Campo ha i seguenti compiti:
 - a) Soprintendere alla preparazione delle aree di gioco in collaborazione con i Rioni, che si adopereranno insieme alla preparazione dei campi di gioco;
 - b) Vigilare sull'applicazione dei regolamenti;
 - c) Vigilare sull'adozione di norme adeguate alla sicurezza dei cavalieri giostranti e degli spettatori;
 - d) Vigilare, ove richiesto, sulla correttezza e adeguatezza della documentazione da presentare insieme alla Commissione Regolamenti;
 - e) Comandare i giochi;
 - f) Esprimere il proprio insindacabile giudizio in caso di contestazioni e parità dei giudizi da parte della Giuria di Gara composta dai rappresentanti delle porte;
2. **La Commissione Regolamento, con propria deliberazione, nomina il Direttore di Campo, per ognuna delle due gare oggetto del presente regolamento.**

Art. 8 – Ordine di partenza

1. L'ordine di partenza del Palii verrà deciso tramite estrazione a sorte da effettuarsi rispettivamente il 25 maggio 2024 e il 10 agosto 2024 in occasione della presentazione dei drappi.
2. Per l'estrazione vengono predisposte due urne. Nella prima vengono inseriti 4 foglietti di eguale misura e colore che riportano i nomi delle 4 porte. Nella seconda urna vengono inseriti 4 foglietti di eguale misura e colore che riportano i numeri romani, I, II, III e IV. L'estrazione dalla prima urna è effettuata dai rappresentanti delle porte secondo la classifica della singola gara dell'anno precedente. Prima di procedere all'estrazione del successivo foglietto dalla prima urna, il rappresentante della porta estratta procede all'estrazione dalla seconda urna del numero romano indicante l'ordine di partenza.
3. Nell'ultima tornata l'ordine sarà determinato partendo dal rione che ha totalizzato il minor punteggio nella sommatoria delle tornate precedenti.





Art. 9 – Cortei

1. Il Priore o Capo Porta è l'unico responsabile del comportamento dei figuranti del proprio Rione nel corso della manifestazione.
2. Ogni Rione ha il compito di trovare i propri figuranti per la partecipazione a tutti i cortei, qualora non vi riuscisse, la rappresentanza della porta sarà garantita dall'ATSG ed il rione sarà sanzionato con una penalità di punti 200 sul punteggio della gara in questione.
3. L'abbigliamento deve essere consono al periodo rappresentato (XII-XIV sec.). È ammesso solo per i maggiorenni il porto di armi bianche per uso scenico, riproduzione di originali del periodo rappresentato, purché non affilate.
4. È vietato indossare braccialetti moderni, orologi, occhiali da sole ed in generale qualsiasi accessorio in contrasto con il periodo storico rappresentato. È ammesso l'uso di occhiali da vista. Il trucco sarà supervisionato ed approvato dalle responsabili dell'intero corteo.
5. Le manifestazioni si svolgeranno nel seguente modo:
 - a) sfilata per le vie cittadine del corteo storico rievocativo con le rappresentanze delle 4 Porte ed arrivo al campo di gara;
 - b) benedizione dei cavalieri e delle loro cavalcature;
 - c) cerimonia del fazzoletto;
 - d) svolgimento della competizione;
 - e) proclamazione della vittoria;
 - f) al termine della gara, sfilata per le vie cittadine del corteo storico fino a Piazza A. Gentili e consegna del Palio al Rione vincitore.
6. All'approntamento delle opere e del materiale occorrente provvederà il personale competente su incarico dell'A.T.S.G.

Il campo di gara

Art. 10 – Campo di gara

1. Il percorso di gara è a forma di 8, lungo 720 m. circa e largo 3 m, delimitato ai lati da una riga bianca continua e da paletti verticali colorati distanziati tra loro.
2. La gara inizia e termina sulla linea ove risulterà posizionata la cellula fotoelettrica per la determinazione del tempo impiegato.
3. Il tempo sarà rilevato dai Giudici della Federazione Italiana Cronometristi.
4. Le gare si svolgeranno nel rispetto delle Ordinanze del Ministero della Salute, dei regolamenti FISE e delle altre normative vigenti in materia.
5. Il Cavaliere nel momento in cui parte per la tornata accetta il percorso e lo reputa idoneo per la disputa della competizione.

Art. 11 – Personale ammesso al Campo della Giostra

1. Possono accedere al campo della giostra:
 - a) I cavalieri e i loro staff di cui agli artt. **14 e 15**;
 - b) il Delegato Tecnico
 - c) la Giuria di Gara di cui all'art. **5 comma 1**;
 - d) il Priore o Capo Porta o suo delegato di cui all'art. **5 comma 6**;
 - e) i controllori di percorso di cui all'art. **5 comma 5**;
 - f) i cronometristi di cui all'art. 10 comma 3;
 - g) gli addetti alla sicurezza e il personale tecnico autorizzato dal Presidente ATSG;
 - h) eventuali soggetti autorizzati espressamente dal Direttore di Campo.

Tutti coloro che accedono al campo, ad eccezione dei cronometristi, degli addetti alla sicurezza e del personale tecnico autorizzato dal Presidente ATSG devono essere tesserati FISE.

2. I figuranti ospitati sul palco allestito al margine del campo di gara hanno l'obbligo di mantenere la posizione assegnata fino al termine della gara, non rientrano tra il personale di cui al comma 1 e non sono soggetti ad obbligo di tesseramento FISE.





3. Durante lo svolgimento della Giostra nessun estraneo, sia in borghese che in costume, potrà stazionare lungo il percorso o nei pressi della Giuria, al di fuori delle figure previste dal presente articolo, oltre a due palafrenieri assistenti del Cavaliere. Responsabile di tale norma è la Giuria o il personale addetto a tale ruolo incaricato dall'A.T.S.G.

Art. 12 - Lance

1. Le giostre potranno essere effettuate dai Cavalieri giostranti con proprie lance e con quelle fornite dall'Associazione Tradizioni Sanginesine. Le lance presentate dai cavalieri dovranno rientrare negli standard forniti ed approvati dalla commissione Regolamento e descritti nelle seguenti immagini:

Immagine 1: Lancia storica per "Giostra dell'anello"

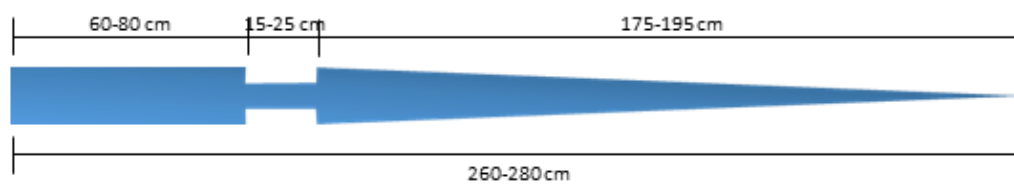
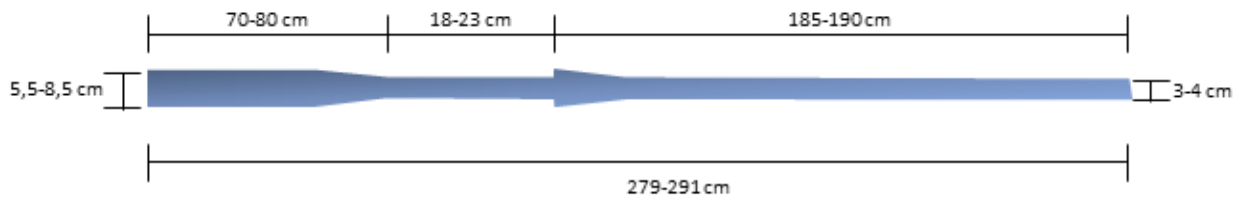


Immagine 2: Lancia per "Palio della Pacca"



2. La verifica della corrispondenza delle lance con gli standard di cui al comma 1 sarà effettuata dopo le visite veterinarie, alla presenza del Direttore di campo e dei rappresentanti di almeno altri 2 rioni. Al termine delle operazioni le lance saranno identificate e verranno conservate fino all'inizio della gara in un apposito spazio chiuso e sigillato predisposto dall'Associazione.
3. Il Rione è tenuto a dichiarare nel modulo di cui all'art. 4 comma 2 la volontà di chiedere la verifica della corrispondenza delle lance con gli standard di cui al comma 1. Tale richiesta non pregiudica la possibilità di utilizzare le lance messe a disposizione dall'Associazione, a prescindere dall'esito della verifica di cui al comma 2.

Art. 13 – Ingresso al campo

1. Ogni Cavaliere giostrante sarà chiamato dal Giudice di gara ad entrare in campo entro un tempo limite di due (2) minuti per effettuare la propria tornata.
2. Alla chiamata il Cavaliere giostrante si presenterà in campo dove impugnerà la lancia prescelta, ed attenderà il via del Giudice di gara, previa segnalazione del percorso libero. Il Cavaliere dovrà prendere il via entro trenta (30) secondi dal via dato dal Giudice di gara, pena l'eliminazione da quella tornata.
3. È fatto obbligo ai cavalieri di indossare i mezzi di protezione personali previsti dal Regolamento Generale FISE, ed in particolare l'apposito casco protettivo ed il giubbino protettivo di livello 3.

III Cavalieri e cavalli

Art. 14 – Cavalieri giostranti

1. L'art. 4 stabilisce le regole generali per la scelta dei cavalieri da parte dei rioni.
2. I cavalieri devono essere in possesso del brevetto BPO pali e quintane FISE rinnovato per l'anno 2024
3. I cavalieri dovranno produrre la scheda allegata al presente Regolamento al n. 2, compilata in ogni sua parte.





4. I cavalieri, con l'avvio della tornata, dichiarano di essere in condizioni psico-fisiche idonee ad affrontare la stessa in sicurezza, assumendosi tutte le responsabilità connesse.
5. I cavalieri saranno sottoposti alla prova dell'Alcol-test nei minuti antecedenti la gara.

Art. 15 – Staff dei Cavalieri

1. I cavalieri dovranno dichiarare nella scheda di cui al comma 3 dell'art. 14 i nominativi di massimo 3 persone, tesserate FISE, alle quali saranno rilasciati i rispettivi pass per le rispettive gare, con i quali potranno accedere al campo di gara e stazionare nell'area a fianco gli spogliatoi del campo (fermo restando il divieto di accedere al perimetro di gara se non autorizzati dal Direttore di Campo o dalla Giuria di gara e a quanto previsto dall'art. 11 comma 3). Non potranno in ogni caso trovarsi all'interno del campo di gara se non forniti di abbigliamento consono al periodo rappresentato (XII - XIV secc.).

Art. 16 – Cavalli

1. Ogni rione è tenuto a presentare a visita almeno un cavallo titolare ed un cavallo di riserva.
2. I cavalli devono essere iscritti ai ruoli federali FISE per il 2024 per discipline non olimpiche.
3. Ai sensi dell'Ordinanza Ministeriale vigente, è vietato l'utilizzo di equidi di età inferiore ai quattro anni.
4. Le gare si svolgono, per quanto di competenza, in applicazione del "Regolamento di disciplina Eventi Storici" e del "Regolamento Veterinario" - FISE
5. Il Veterinario dell'ATSG di servizio, secondo il calendario stabilito dall'Associazione di concerto con le Porte, procederà al controllo sanitario di tutti i cavalli che saranno a disposizione delle rispettive Porte per partecipare alle singole Giostre Cavalleresche al fine della loro ammissione alle gare. Perderà il diritto alla visita e quindi a partecipare alla gara il cavallo che non verrà presentato alla visita entro l'orario del giorno stabilito.
6. In tale occasione, i Cavalieri o i Proprietari dovranno produrre per ogni cavallo sottoposto a visita la seguente documentazione:
 - a) **PASSAPORTO**
 - b) **TEST DI COGGINS REGOLARE**
 - c) **VACCINAZIONE ANTI INFLUENZALE E ANTITETANICA IN REGOLA**
 - d) **FOGLIO ROSA MOD.4;**
 - e) **CERTIFICATO VETERINARIO CHE CERTIFICHIL'IDONEITA' ALL'ATTIVITA' AGONISTICA**
 - f) **OGNI ALTRA DOCUMENTAZIONE RICHIESA ESPRESSAMENTE DALLA COMMISSIONE**
7. Al termine della gara l'Associazione Tradizioni Sanginesine, per il tramite del servizio veterinario FISE, effettuerà prelievi di sangue al fine di eseguire uno screening completo sostanze proibite sugli animali, secondo il protocollo e modalità concordate tra l'Organizzatore e la FISE.

VI La Giostra dell'Anello

Art. 17 – Il Gioco

1. La Giostra dell'Anello consiste nell'infilzare gli anelli, sorretti da un supporto metallico, in tre assalti consecutivi, da ripetersi per quattro tornate, con la lancia prescelta.
2. Il bersaglio della tornata è costituito da tre anelli, di uguale dimensione, sorretti da una struttura portante di metallo che si trova nel punto di intersezione delle due diagonali del percorso, con due bracci dove saranno posizionati gli anelli di uguale dimensione.
3. Il Cavaliere dovrà riconsegnare la lancia con gli anelli ancora infilzati, che saranno i soli conteggiati per il calcolo del punteggio, solo dopo aver superato completamente, con il cavallo, la linea del traguardo.
4. Il Direttore di Campo o un suo delegato sono gli unici titolari a ritirare la lancia dal Cavaliere.
5. Nessun punteggio al bersaglio sarà assegnato al Cavaliere che non riconsegna la lancia secondo quanto previsto dai commi 3 e 4.

Art. 18 – I punteggi

1. Il punteggio è dato dalla sommatoria dei punti degli Anelli, che saranno di diverse dimensioni nelle quattro tornate, iniziando dal più grande al più piccolo, e dai punti relativi al tempo impiegato a percorrere il tragitto.
2. Punti al bersaglio:





- 1° tornata: anello del diametro di cm 8 = punti 40;
2° tornata: anello del diametro di cm 6 = punti 60;
3° tornata: anello del diametro di cm 5 = punti 80;
4° tornata: anello del diametro di cm 4 = punti 100;
3. Punti al tempo: Il percorso deve essere coperto nel tempo limite di 60 secondi (corrispondente a 100 punti). Ogni decimo di secondo in meno impiegato comporta l'attribuzione di 1 punto a favore del Cavaliere giostrante, mentre ogni decimo di secondo in più comporta la riduzione di 1 punto, (vedi tabella allegata al n. 3).
 4. I giudici effettueranno il computo dei punti da assegnare, **sommando al punteggio degli anelli presi il punteggio relativo al tempo impiegato** da ogni singolo cavaliere per ogni singola tornata, detraendo le eventuali penalità effettuate.
 5. Nessun punteggio sarà assegnato al Cavaliere che, nel corso della tornata, non riuscirà ad infilare nessun anello.

Art. 19 – Rifiuto del bersaglio e lancia spezzata

1. Se nel corso degli assalti di tornata il bersaglio (anello) non è sistemato nella giusta posizione, o si rende inefficace, il Cavaliere può rifiutare il bersaglio alzando la lancia ed arrestando la corsa. Ripeterà immediatamente la tornata, previa conferma dell'irregolarità da parte della Giuria.
2. Il Cavaliere dovrà ripetere la tornata qualora si verifichi la rottura della lancia, la ripetizione avverrà immediatamente.

Art. 20 – Penalità specifiche per la Giostra dell'Anello

1. Il Cavaliere che colpisce il bersaglio non tenendo la lancia da gara nell'impugnatura, perderà i punti realizzati in quella tornata e gli saranno attribuiti solo i punti acquisiti con il tempo.
2. Al Cavaliere che perde la lancia o anche soltanto gli anelli infilati durante la tornata, sarà assegnato soltanto il punteggio acquisito con il tempo.
3. Il Cavaliere, dopo aver finito la tornata, dovrà consegnare la lancia con gli anelli al Direttore di gara che, dopo aver constatato gli anelli presi, riconsegnerà la stessa al suo palafreniere che provvederà a rimetterla a posto, in caso contrario non verranno assegnati punti al bersaglio.

Art. 21 – Vincitore e classifica

1. La vittoria sarà assegnata alla Porta o al Rione il cui Cavaliere giostrante avrà totalizzato il punteggio più alto, ottenuto dalla sommatoria delle quattro tornate, dati dai punti agli anelli più i punti al tempo.
2. Nel caso di parità del punteggio totalizzato sarà effettuata un'unica tornata di spareggio con gli anelli della misura di 4 cm.
3. Gli altri cavalieri verranno classificati secondo l'ordine decrescente del punteggio realizzato.

V Il Palio della Pacca

Art. 22 – Il Gioco

1. Il Palio della Pacca consiste nel colpire il bersaglio, sorretto dal Saraceno, in tre assalti consecutivi, da ripetersi per tre tornate, con una lancia di gara, lungo un percorso prestabilito.
2. Il bersaglio è costituito da uno scudo posizionato su una struttura portante di legno (Saraceno) che si trova nel punto di intersezione delle due diagonali del percorso.
3. Il punteggio è dato dalla sommatoria dei punti dei bersagli e dai punti relativi al tempo impiegato a percorrere il tragitto.
4. Il Cavaliere dovrà riconsegnare la lancia solo dopo aver superato completamente, con il cavallo, la linea del traguardo.

Art. 23 – I punteggi

1. Il punteggio è dato dalla sommatoria dei punti al bersaglio e dai punti relativi al tempo impiegato a percorrere il tragitto.





2. Punti al bersaglio: Il bersaglio è diviso in tre (3) quadrati di diversa grandezza; il punteggio graduato va dal centro verso l'esterno con punti (100) al centro, ottanta (80) e sessanta (60); nel caso in cui il bersaglio sia colpito nella zona bianca delimitata (esterno), il punteggio sarà di venti (20).
3. L'impronta lasciata sulla sezione del bersaglio determina l'assegnazione del relativo punteggio.
4. Al colpo che tocca la linea di divisione tra due sezioni sarà assegnato il punteggio relativo alla sezione ove risulta preponderante l'impronta centrale del gommino della lancia. Nel caso in cui l'impronta del centro del gommino della lancia risulti essere perfettamente coincidente con la linea di separazione delle due sezioni, sarà assegnato il punteggio relativo alla sezione più esterna, cioè quella avente minor punteggio.
5. Punti al tempo: Il percorso deve essere coperto nel tempo limite di 60 secondi (corrispondente a 100 punti). Ogni decimo di secondo in meno impiegato, comporta l'attribuzione di 1 punto a favore del Cavaliere giostrante, mentre ogni decimo di secondo in più comporta la riduzione di 1 punto, (vedi tabella allegata al n. 3).
6. I giudici effettueranno il computo dei punti da assegnare, **sommando al punteggio ottenuto con i bersagli il punteggio relativo** al tempo impiegato da ogni singolo cavaliere per ogni singola tornata, detraendo le eventuali penalità effettuate.

Art. 24 – Rifiuto del bersaglio e lancia spezzata

1. Se nel corso degli assalti di tornata il bersaglio non è sistemato nella giusta posizione, o si rende inefficace, il Cavaliere può rifiutare il bersaglio alzando la lancia ed arrestando la corsa. Ripeterà immediatamente la tornata, previa conferma dell'irregolarità da parte della Giuria.
2. Il Cavaliere potrà ripetere la tornata qualora si verifici la rottura della lancia, la ripetizione avverrà immediatamente.

Art. 25 – Penalità specifiche per il Palio della Pacca

1. Il Cavaliere che colpisce il bersaglio non tenendo la lancia da gara nell'impugnatura, perderà i punti realizzati in quella tornata.
2. Il Cavaliere che perde la lancia, durante il percorso perderà tutti i punti realizzati nella tornata.

Art. 26 – Vincitore e classifica

1. La vittoria sarà assegnata alla Porta o al Rione il cui Cavaliere giostrante avrà totalizzato il punteggio più alto, ottenuto dalla sommatoria dei punti realizzati nelle tre tornate, dei punti realizzati al bersaglio più i punti ottenuti con il tempo.
2. Gli altri cavalieri verranno classificati secondo l'ordine decrescente del punteggio realizzato.
3. Nel caso di parità, fra due o più Cavalieri, del punteggio totalizzato, sarà effettuata un'unica tornata di spareggio.

VI Penalità

Art. 25 – Mancata risposta alla chiamata

1. Il Cavaliere che non rispetta i tempi previsti dall'art. 13 o che per qualsiasi motivo non si presenti alla partenza al momento della chiamata in campo (tempo a disposizione 2 minuti) o non prenda il via entro 30 secondi dal segnale del Giudice di gara, sarà squalificato per quella tornata.

Art. 26 – Infrazioni al percorso

1. Il Cavaliere, che durante la tornata oltrepassa con l'intera cavalcatura la delimitazione del percorso, (riga bianca a terra e paletti verticali), non ha diritto ad alcun punteggio.
2. La caduta completamente a terra o appoggiato allo steccato di protezione (collo d'oca), di ogni singolo paletto verticale delimitante il percorso, dà luogo a una penalizzazione di 10 punti sul punteggio realizzato in quella tornata.
3. Il Cavaliere dovrà percorrere le tornate al galoppo; nel caso in cui il cavallo si ferma o cambia andatura, rimanendo però sempre all'interno del percorso, subirà una penalizzazione pari a 10 punti sul punteggio della tornata.

Art. 27 – Cavaliere disarcionato

1. Nessun punteggio sarà assegnato al Cavaliere disarcionato o che cade durante **lo svolgimento della tornata**.





Art. 28 – Sostituzione del cavallo durante la gara

1. Il Cavaliere che si avvarrà, durante la gara, della sostituzione del cavallo con un altro precedentemente sottoposto ai controlli ed avente le caratteristiche previste all'art. 16, sarà penalizzato di 60 punti.
2. Il cavallo sostituito, essendo "tra quelli che hanno gareggiato", parteciperà al sorteggio previsto dall'art. 16 comma 6, salvo diverse indicazioni da parte del veterinario di servizio.

Art. 29 – Abbandono del campo

1. Il Rione che abbandona il Campo di gara e/o ostacola il regolare svolgimento della manifestazione, sarà retrocesso all'ultimo posto e perde il diritto a qualsiasi premio in palio.

Art. 30 – Altri comportamenti scorretti

1. Sarà compito del Direttore di Campo, del Delegato Tecnico FISE e/o della Giuria di gara e/o chi da essi incaricato, richiamare all'ordine gli addetti delle scuderie e dei rioni presenti in campo laddove non tengano un comportamento idoneo alla manifestazione, o abbiano un atteggiamento che comporti una violazione delle regole generali e/o delle disposizioni del direttore di Campo, del Delegato Tecnico FISE e/o della Giuria e/o dell'Associazione Tradizioni Sanginesine.
2. Al terzo richiamo ufficiale (quindi verbalizzato), il Rione di provenienza di tali addetti sarà sanzionato con una penalità di 50 punti.
3. Il Rione il cui Cavaliere o uno dei Palafrenieri che si renderanno colpevoli, nel corso della Giostra, di gesti provocatori e/o osceni nei confronti del pubblico, della Giuria o delle Autorità, perderà l'acquisizione di tutti i punti relativi alla tornata e, se reiterati, anche la squalifica dalla gara.

VI Norme finali

Art. 33 - Ricorsi

1. Le contestazioni ed i ricorsi potranno essere presentati entro trenta (30) minuti dalla proclamazione del vincitore, in forma scritta, motivata, previo versamento di Euro 100,00 (cento). Tale somma sarà restituita se il ricorso sarà ammesso; in caso contrario, sarà trattenuta dalla Giuria e versata all'Associazione Tradizioni Sanginesine.
2. Qualsiasi decisione della Giuria è inappellabile.

Art. 34 - Rinvio dei giochi

1. La Giuria, sentiti i Priori o Capi Porta e il Direttore di Campo e il Delegato Tecnico FISE, avrà la facoltà di sospendere momentaneamente o definitivamente la singola gara per sopravvenuti motivi di ordine pubblico, di sicurezza o di condizioni atmosferiche avverse.



Il presente Regolamento, formato da 11 pagine e da 3 allegati (3 pagine), viene firmato in un unico originale dai rappresentanti delle Porte, dal Presidente dell'ATSG e dal Direttore di Campo, e sarà conservato dalla Presidenza dell'ATSG.

San Ginesio, li ____ 2024

I Rappresentanti dei Rioni:

PORTA ALVANETO

PORTA OFFUNA

PORTA ASCARANA

PORTA PICENA

Il Direttore di Campo

Il Presidente A.T.S.G.:

Gianluca Lucchese



PALIO DI SAN GINESIO 2024
Scheda Cavaliere

Porta PORTA ALVANETO PORTA ASCARANA PORTA OFFUNA PORTA PICENA

Il sottoscritto _____

nato a _____ prov. _____ il _____

residente a _____ prov. _____ CF _____

sotto la propria responsabilità

DICHIARA

nel rispetto del “Regolamento di disciplina Eventi Storici” della Federazione Italiana Sport Equestri – FISE

- di essere in possesso dell’Autorizzazione a montare B o B/PQ n. _____

- di aver attivato la seguente polizza assicurativa annuale attualmente in vigore:

- di non aver riportato condanne per maltrattamento o uccisione di animali, spettacoli o manifestazioni vietati, competizioni non autorizzate e scommesse clandestine:

DICHIARA INOLTE

- Che i cavalli con i quali intende partecipare alle giostre sono:

- Che i suddetti cavalli sono essere regolarmente identificati e iscritti ai ruoli federali FISE ai sensi della normativa vigente e federale di età non inferiore ai quattro anni, come si evince dai relativi documenti allegati;

Dichiara infine che lo staff che, ai sensi dell’art. 17 del Regolamento, lo assisterà durante la giostra è formato da:

	Nominativo	Tessera FISE n.	Ruolo
1			Palafreniere
2			
3			

Firma

Allega alla presente:

- Copia del documento di identità in corso di validità: _____ n. _____ sc. _____

- Copia della seguente Autorizzazione a montare B o B/PQ _____

- Copia della documentazione, comprensiva del certificato di idoneità alla gara e di eventuali esami radiologici, a supporto degli esami che saranno svolti in loco, relativa ai cavalli indicati (_____



Allegato 3 al Regolamento del Palio di San Ginesio – Anno 2024

**GIOCHI EQUESTRI
TABELLA PUNTI AL TEMPO**

70,00	0	66,00	40	62,00	80	58,00	120	54,00	160	50,00	200	46,00	240	42,00	280
69,90	1	65,90	41	61,90	81	57,90	121	53,90	161	49,90	201	45,90	241	41,90	281
69,80	2	65,80	42	61,80	82	57,80	122	53,80	162	49,80	202	45,80	242	41,80	282
69,70	3	65,70	43	61,70	83	57,70	123	53,70	163	49,70	203	45,70	243	41,70	283
69,60	4	65,60	44	61,60	84	57,60	124	53,60	164	49,60	204	45,60	244	41,60	284
69,50	5	65,50	45	61,50	85	57,50	125	53,50	165	49,50	205	45,50	245	41,50	285
69,40	6	65,40	46	61,40	86	57,40	126	53,40	166	49,40	206	45,40	246	41,40	286
69,30	7	65,30	47	61,30	87	57,30	127	53,30	167	49,30	207	45,30	247	41,30	287
69,20	8	65,20	48	61,20	88	57,20	128	53,20	168	49,20	208	45,20	248	41,20	288
69,10	9	65,10	49	61,10	89	57,10	129	53,10	169	49,10	209	45,10	249	41,10	289
69,00	10	65,00	50	61,00	90	57,00	130	53,00	170	49,00	210	45,00	250	41,00	290
68,90	11	64,90	51	60,90	91	56,90	131	52,90	171	48,90	211	44,90	251	40,90	291
68,80	12	64,80	52	60,80	92	56,80	132	52,80	172	48,80	212	44,80	252	40,80	292
68,70	13	64,70	53	60,70	93	56,70	133	52,70	173	48,70	213	44,70	253	40,70	293
68,60	14	64,60	54	60,60	94	56,60	134	52,60	174	48,60	214	44,60	254	40,60	294
68,50	15	64,50	55	60,50	95	56,50	135	52,50	175	48,50	215	44,50	255	40,50	295
68,40	16	64,40	56	60,40	96	56,40	136	52,40	176	48,40	216	44,40	256	40,40	296
68,30	17	64,30	57	60,30	97	56,30	137	52,30	177	48,30	217	44,30	257	40,30	297
68,20	18	64,20	58	60,20	98	56,20	138	52,20	178	48,20	218	44,20	258	40,20	298
68,10	19	64,10	59	60,10	99	56,10	139	52,10	179	48,10	219	44,10	259	40,10	299
68,00	20	64,00	60	60,00	100	56,00	140	52,00	180	48,00	220	44,00	260	40,00	300
67,90	21	63,90	61	59,90	101	55,90	141	51,90	181	47,90	221	43,90	261		
67,80	22	63,80	62	59,80	102	55,80	142	51,80	182	47,80	222	43,80	262		
67,70	23	63,70	63	59,70	103	55,70	143	51,70	183	47,70	223	43,70	263		
67,60	24	63,60	64	59,60	104	55,60	144	51,60	184	47,60	224	43,60	264		
67,50	25	63,50	65	59,50	105	55,50	145	51,50	185	47,50	225	43,50	265		
67,40	26	63,40	66	59,40	106	55,40	146	51,40	186	47,40	226	43,40	266		
67,30	27	63,30	67	59,30	107	55,30	147	51,30	187	47,30	227	43,30	267		
67,20	28	63,20	68	59,20	108	55,20	148	51,20	188	47,20	228	43,20	268		
67,10	29	63,10	69	59,10	109	55,10	149	51,10	189	47,10	229	43,10	269		
67,00	30	63,00	70	59,00	110	55,00	150	51,00	190	47,00	230	43,00	270		
66,90	31	62,90	71	58,90	111	54,90	151	50,90	191	46,90	231	42,90	271		
66,80	32	62,80	72	58,80	112	54,80	152	50,80	192	46,80	232	42,80	272		
66,70	33	62,70	73	58,70	113	54,70	153	50,70	193	46,70	233	42,70	273		
66,60	34	62,60	74	58,60	114	54,60	154	50,60	194	46,60	234	42,60	274		
66,50	35	62,50	75	58,50	115	54,50	155	50,50	195	46,50	235	42,50	275		
66,40	36	62,40	76	58,40	116	54,40	156	50,40	196	46,40	236	42,40	276		
66,30	37	62,30	77	58,30	117	54,30	157	50,30	197	46,30	237	42,30	277		
66,20	38	62,20	78	58,20	118	54,20	158	50,20	198	46,20	238	42,20	278		
66,10	39	62,10	79	58,10	119	54,10	159	50,10	199	46,10	239	42,10	279		

