



## Associazione Culturale Festa della Primavera

**OLTRE**

www.festadellaprimavera.com

Revisione: 3

### Regolamento della gara del PALIO DEGLI ANELLI (modificato in data 12/05/2008)

Il Palio avverrà nella data e nell'ora stabilite, preventivamente per ogni edizione, dall'Associazione e si svolgerà presso l'impianto sportivo del Comune di Montelibretti.

In caso di maltempo, il giorno antecedente il palio o il giorno stesso, l'Associazione, sentiti i cavalieri, deciderà se dare luogo o meno alla gara. Si stabilirà, eventualmente, la nuova data della gara, inteso restando che la decisione finale spetta comunque al Direttivo dell'Associazione. Qualora un cavaliere, contrariamente alla volontà degli altri, decidesse di non partecipare, verrà escluso dalla gara e squalificato.

Ogni Contrada provvede, a sue spese, a procurarsi il cavallo.

Ogni Cavaliere, che dovrà essere necessariamente maggiorenne, patentato ed assicurato, gareggerà individualmente per tre manches non di seguito, rispettando, per ogni percorso, l'ordine di partenza, stabilito con sorteggio pubblico il giorno della benedizione delle contrade. Il cavaliere avrà a disposizione un tempo di tre minuti per compiere i tre giri completi del percorso. Il tempo economizzato, al termine delle tre manches, potrà essere utilizzato dal cavaliere in una eventuale quarta manche. Una volta partito e terminato il giro, il cavaliere potrà continuare "ad oltranza", andare, cioè, direttamente ai pilieri senza dover ripassare per la partenza, fino al termine del tempo a disposizione o all'esaurimento degli anelli, compresi quelli eventualmente caduti (per qualsiasi ragione). Se nella quarta manche si verificasse l'eventualità della caduta o dello spostamento di uno o più pilieri o di uno o più anelli, a causa dell'urto del cavaliere o del cavallo, il tempo continuerà a scorrere ed il piliere sarà lasciato come si trova, a meno che non arrechi grave pericolo. In tal caso sarà tempestivamente rimosso. Ogni cavaliere sarà fermato, con apposito segnale acustico, in qualunque punto del percorso si trovi, nel momento in cui avrà esaurito il tempo utile (assegnato o economizzato). Gli anelli dovranno essere portati al Presidente dell'Associazione dal cavaliere a cavallo e infilati nella lancia; gli anelli che dovessero cadere prima della consegna saranno considerati non validi. Il cavaliere, dalla zona prestabilita per la partenza, dopo aver alzato l'asta in cenno di saluto, inizierà la prova.

La partenza dovrà essere effettuata, da fermo o in movimento, all'interno delle due righe del rettangolo.

Il tempo inizierà a partire dal momento in cui il cavallo supererà la linea prefissata dal circuito e sarà rilevato elettronicamente da un'apposita fotocellula presente sul terreno di gara.

I pilieri, sui quali sono posti gli anelli, sono in numero di otto e sono dislocati nel percorso (Vedi schema).

Gli anelli sono di tre tipi, di diverso colore, grandezza e punteggio:

ANELLO GRANDE (verde):	diametro cm. 9	punti 3
ANELLO MEDIO (rosso):	diametro cm. 7	punti 6
ANELLO PICCOLO (bianco):	diametro cm. 5	punti 9

Vincerà il Palio il cavaliere e quindi la Contrada, che avrà ottenuto il maggior punteggio.

Il cavaliere disarcionato (può esser aiutato dal palafreniere, che potrà entrare sul terreno di gara solo in questo caso) potrà risalire sul cavallo e ultimare il percorso. Il percorso potrà essere continuato e utilizzato anche in caso di caduta del cavallo. In caso di infortunio a uno o pi cavalieri, la



Associazione Culturale Festa della Primavera

**OLTRE**

www.festadellaprimavera.com

gara continuerà ugualmente, a meno che l'entità dell'accaduto non comporti la necessità di agire diversamente ed eventualmente sospendere la gara.

In caso di infortunio a un cavallo o a un cavaliere che dovesse impedire l'ultimazione del percorso, la Contrada sarà inserita in classifica col punteggio acquisito al momento dell'infortunio.

Non sono ammesse sostituzioni di cavalli.

Il trofeo messo in palio è "trasmissibile" e sarà assegnato definitivamente alla Contrada che avrà vinto il Palio per tre volte di seguito.

Le lance dovranno essere di lunghezza, dall'imbuto, tra metri 1,72 e 1,74 che verranno misurate prima dell'inizio della gara.

Se lo zoccolo del cavallo oltrepassa la linea interna bianca disegnata nel circuito incorrerà in una penale di punti 3 ogni zoccolo.

Nel caso di rottura di lancia durante il percorso il cavaliere è obbligato a terminare il percorso senza prendere anelli, nella successiva manche potrà utilizzare la lancia di un'altra contrada a propria scelta.

Saranno considerati validi soltanto gli anelli consegnati al Presidente dell'Associazione.

In caso di parità di punteggio finale, vincerà la Contrada che avrà realizzato il miglior punteggio totalizzato in una manche. In caso ulteriore parità sarà il minor tempo della stessa manche a determinare il vincitore. Se la parità persistesse ancora, verrà effettuato lo spareggio con un ulteriore manche sempre di un giro.

Gli anelli verranno disposti nel seguente modo:

1^ manche:	VERDE	ROSSO	BIANCO
2^ manche:	ROSSO	BIANCO	VERDE
3^ manche:	BIANCO	VERDE	ROSSO
4^ manche (ev.):	VERDE	ROSSO	BIANCO

Schema e misure del percorso:

