

57<sup>a</sup> edizione

# **REGOLAMENTO GIOCHI IN PIAZZA**

**26 SETTEMBRE 2019**

(aggiornato con modifiche approvate dal Consiglio Direttivo maggio 2015)

(aggiornato con modifiche approvate dal Consiglio Direttivo 19 settembre 2016)

(aggiornato con modifiche approvate dal Consiglio Direttivo 29 agosto 2017)

(aggiornato con modifiche approvate dal Consiglio Direttivo 28 agosto 2018)

(aggiornato con modifiche approvato dal Consiglio Direttivo 06 novembre 2018)

(aggiornato con modifiche approvato dal Consiglio Direttivo 13 settembre 2019)

**57° PALIO DE SAN MICHELE**  
**PROGRAMMA DEI GIOCHI IN PIAZZA**  
**Piazza Mazzini, Giovedì 26 settembre 2019**

**INIZIO ORE 21:30**

**Gioco 1: Il tiro alla fune - 1° manche**

**Gioco 2: Il Puzzle**

**Gioco 1: Il tiro alla fune - 2° manche**

**Gioco 3: La corsa con il sacco**

**Gioco 1: Il tiro alla fune - 3° manche**

**Gioco 4: L' albero della cuccagna**

**Termine giochi - Classifica Finale**

## 1° GIOCO : IL TIRO ALLA FUNE

Ogni Rione dovrà formare una squadra di n. 12 elementi, i quali dovranno produrre certificati medici sportivi agonistici (visita medico sportiva di tipo B o C) ad ogni tirata partecipano n. 5 tiratori i quali complessivamente non dovranno superare i 500 kg di peso in tenuta da gara (scarpe comprese).

I concorrenti si presenteranno in Piazza Mazzini per effettuare le prove di pesatura in ordine alfabetico e rispettando il seguente orario:

ore 20:00 Rione Moncioveta

ore 20:10 Rione Portella

ore 20:20 Rione San Rocco

ore 20:30 Rione Sant'Angelo.

La pesatura ufficiale verrà comunque effettuata all'inizio di ogni tirata.

Ogni "tiratore" potrà indossare gli abiti che ritiene più consoni per tale disciplina. Inoltre, sono ammesse cinture protettive. Non sono ammessi guanti. Sono ammesse esclusivamente calzature da ginnastica con suola liscia (esempio scarpe indoor) prive di puntali, ramponi, tacchetti o piastre metalliche. Tali accessori dovranno essere approvati dall'arbitro prima di ogni tirata. Non sono ammessi appigli, sostanze applicate sotto le mani o sotto le scarpe, pena la squalifica con 0 (zero) punti al rione in difetto; verrà verificato dalla giuria il rispetto di questa norma. Sono ammesse invece protezioni per ernie purché pesate.

Per la pulizia delle scarpe, gli atleti dovranno utilizzare solo ed esclusivamente il panno asciutto fornitogli dall'Ente Palio. Il non rispetto della regola comporterà la squalifica del rione dal gioco con l'assegnazione di punti 0 (zero).

Le tirate verranno effettuate su una pedana in legno di 30 metri circa di lunghezza e una larghezza di 1,25 metri. Verranno segnate tre linee in corrispondenza dei segni posti sulla corda; i segni laterali corrisponderanno al limite del campo di gara delle due squadre.

Il gioco si svolgerà in tre manche, intervallate dallo svolgimento del 2° e 3° gioco, dove ogni Rione incontrerà tutti gli altri in una sfida di andata e ritorno.

I concorrenti si disporranno dietro la linea di partenza secondo il seguente ordine:

1° manche: A contro B / C contro D / B contro A / D contro C

2° manche: A contro C / D contro B / C contro A / B contro D

3° manche: D contro A / B contro C / A contro D / C contro B

(il Rione nominato per primo, A, si dispone nel settore Nord verso l'arco di Portella, l'altro nel settore Sud verso il Comune).

La corda dovrà essere tenuta con il palmo della mano evitando di arrotolarla alle braccia, alla vita o a qualsiasi altra parte del corpo: è vietato fare nodi alla corda.

La corda sarà lunga 25 metri e presenterà un segno in corrispondenza del centro della stessa e altri due segni laterali posti a 2 metri dal centro corda, oltre i quali si disporranno le squadre.

Prima del via le squadre si disporranno sul campo di gara con la corda in mano ed il giudice verificherà che il segno centrale della corda corrisponda con la linea centrale del campo di gara; al via del giudice i concorrenti cominceranno a tirare; risulterà vincente la squadra che riuscirà a portare il segno laterale della squadra avversaria all'esterno del segno laterale del proprio campo di gara delimitato dalla linea laterale, facendo così percorrere alla corda uno spostamento di 4 metri.

E' previsto un limite di tempo di 5 minuti; se oltre tale termine nessuna delle due squadre sarà riuscita ad aggiudicarsi la tirata, questa terminerà in pareggio e non verrà assegnato alcun punteggio.

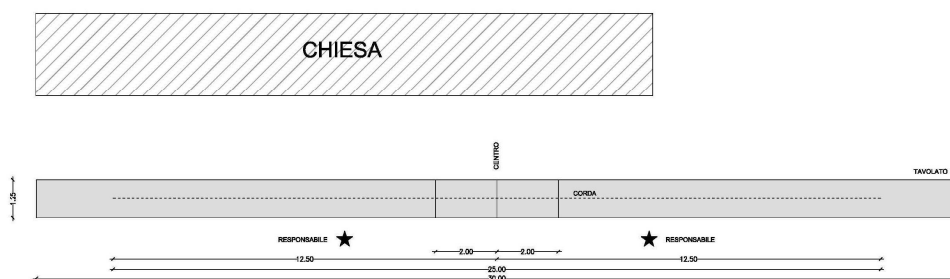
Nel caso che una squadra lasci improvvisamente e/o volontariamente la fune al solo scopo di provocare la caduta della squadra avversaria, verrà squalificata e non verrà assegnato alcun punteggio. Mentre all'altra squadra verrà assegnata la vittoria della tirata a 0 secondi.

Durante il gioco in piazza potrà essere presente un solo responsabile dei giochi, se diversamente, al rione in torto verrà data la tirata persa con il massimo del tempo previsto (5 min) e all'altro verrà assegnata la vittoria della tirata a 0 secondi.

La classifica finale del gioco sarà stilata in base alle tirate vinte; in caso di ex equo si valuteranno le seguenti casistiche elencate in ordine prioritario:

1. minor numero di tirate perse;
2. scontri diretti;
3. maggior tempo totale di durata nelle tirate perse (con tutti i Rioni) meno il tempo totale di durata nelle tirate vinte;
4. minor peso della squadra nel totale delle sei tirate.

## TIRO ALLA FUNE



## 2° GIOCO: IL PUZZLE

Lo scopo del gioco è il completamento di un puzzle composto da 12 pezzi dopo aver percorso un tragitto di varie difficoltà.

Al gioco partecipano n. 6 concorrenti (più massimo 4 riserve): 3 maschi e 3 femmine numerati dal n° 1 al n° 6 in base all'ordine di partenza che dovrà rimanere inalterato anche nella seconda tornata. Ogni concorrente dovrà effettuare il percorso sia in andata che al ritorno per 2 volte superando gli stessi ostacoli ad esclusione dell'ultimo frazionista che una volta posizionato l'ultimo pezzo si fermerà all'arrivo.

Ad ogni ANDATA il concorrente dovrà portare obbligatoriamente una sola tessera del puzzle alla volta che preleverà nella zona stabilita del percorso (vedi tragitto) e andrà a comporre il puzzle finale (composto da 12 pezzi). Parte per prima l'uomo e dopo la donna alternandosi così fino alla fine.

Il percorso si sviluppa nella lunghezza della piazza e tutti i Rioni partecipano contemporaneamente. La lunghezza del percorso è di 40 metri circa, nella quale è inclusa anche la zona di circa 2 metri posta dietro al pannello del Tabellone del Puzzle.

La larghezza delle corsie è di 140 cm, distanziate di 90 cm (vedi disegno).

In caso di prima partenza anticipata di un Rione il via verrà ripetuto.

Alla seconda falsa partenza dello stesso Rione, verrà data una penalità di 5" da aggiungere al tempo finale del gioco.

Infine in caso di terza falsa partenza sempre dello stesso Rione quest'ultimo verrà squalificato dal gioco con 0 punti in classifica del gioco stesso.

Gli ostacoli da superare lungo il percorso di andata e ritorno sono i seguenti:

1. 4 coppie di gomme (raggio 16) unite tra di loro (come da disegno). La fila di destra dovrà essere attraversata con il piede destro e la fila di sinistra con il piede sinistro. L'ordine di passaggio sulle gomme è sempre prima a destra e poi a sinistra (vedi sequenza del disegno). Il piede deve obbligatoriamente passare per il centro della gomma e toccare terra.

2. Un muro alto 155 cm da terra e largo 70 cm

Il muro dovrà essere obbligatoriamente superato nel seguente modo:

- l'atleta dovrà toccare entrambi i due scalini con un piede in entrata ed arrivato alla sommità del muro sedersi in cima allo stesso e poi scendere. Ciò sarà obbligatorio sia all'andata che al ritorno.

La seduta può essere effettuata in qualsiasi modo, purché sia evidente.

3. Una cesta in prossimità dell'ostacolo successivo (primo paletto) contenente i 12 pezzi utili per formare il puzzle disposti casualmente dai giudici prima del gioco.

4. N.5 paletti distanziati tra di loro (vedi misure disegno) che vanno superati esternamente.

5. N.1 trave in equilibrio lunga 5 mt, alta 40 cm, larga 10 cm che va attraversata nella sua interezza passando obbligatoriamente tra la porta iniziale e finale. Se durante il percorso il concorrente cade, ovvero tocca terra anche con un solo piede nel tratto compreso tra le due porte, dovrà ricominciare dall'inizio della trave stessa.

6. N.3 ostacoli (alti 90 cm posizionati su una base lunga mt 5,25 e larga mt 1,20, dove il primo ostacolo è posizionato ad 1,03 mt dall'inizio della base, il secondo a 2,06 mt dal primo e il terzo a 2,06 mt dal secondo) che il concorrente deve superare passando al di sotto.

7. Pannello posto a 2 mt dall'ultimo ostacolo dove posizionare i pezzi del puzzle.

Il gioco deve essere completato in un tempo massimo di 15 minuti.

Vince il gioco chi completa in maniera corretta per primo il puzzle (come da Tabellone allegato). La classifica verrà stilata tenendo conto del tempo impiegato più le penalità. Lo stop del tempo verrà preso alla posa dell'ultimo pezzo del puzzle dell'ultimo concorrente solo in caso di esatta disposizione delle tessere.

In caso contrario il cronometro continuerà a girare fino alla posa corretta di tutte le tessere. In caso di ex equo si valuterà il tempo della prima frazione, la cui fine coincide con la posa del primo pezzo di puzzle indipendentemente dal corretto posizionamento.

In caso di ulteriore ex equo si valuterà la posa della seconda tessera e così a seguire. In caso di non completamento del gioco da parte di più rioni, verrà stilata la classifica in base al maggior numero di tessere posizionate correttamente dal singolo rione. Eventuali tessere non posizionate correttamente non verranno prese in considerazione.

La caduta della tessera durante il percorso non comporta nessuna penalità e dovrà essere raccolta dal concorrente stesso.

L'accidentale uscita delle tessere dalla cesta durante il prelievo non comporta nessuna penalità. Sarà cura degli organizzatori riposizionare all'interno della cesta le tessere fuoriuscite.

Nel caso in cui il concorrente prelevi erroneamente 2 o più pezzi contemporaneamente potrà tornare indietro rimettendo i pezzi in più nella cesta, rifacendo il percorso a partire dalla cesta.

Nel caso due o più rioni non riuscissero a posizionare neanche una tessera gli verrà assegnato 1 punto ciascuno

Ogni concorrente nella propria frazione, può modificare il posizionamento delle tessere già sistemate dai precedenti compagni di squadra se si accorgerà che queste non sono state inserite correttamente. Per essere considerate valide le tessere devono rimanere attaccate al pannello finale. Nel caso una o più tessere cadono dal pannello potranno essere raccolte e riposizionate da qualsiasi concorrente durante la propria frazione.

Il concorrente in arrivo dovrà virare intorno ad un paletto superato il quale dovrà entrare con entrambi i piedi all'interno della zona cambio e solo allora può effettuare il cambio toccando il concorrente successivo che lo aspetterà dentro la zona cambio (zona cambio vedi disegno).

Eventuali sostituzioni dei concorrenti titolari con le riserve dovranno essere comunicate dai responsabili al Coordinatore, prima dell'inizio del gioco.

I responsabili, durante il gioco, devono stare uno prima della linea di partenza e uno alla fine del percorso dietro apposita striscia (2mt circa di distanza dal tabellone come da disegno). Il responsabile posizionato alla fine del percorso sarà controllato dai delegati dell'Ente Palio. In caso d'invasione del percorso, il responsabile verrà allontanato dalla piazza per il resto della serata.

#### **PENALITA':**

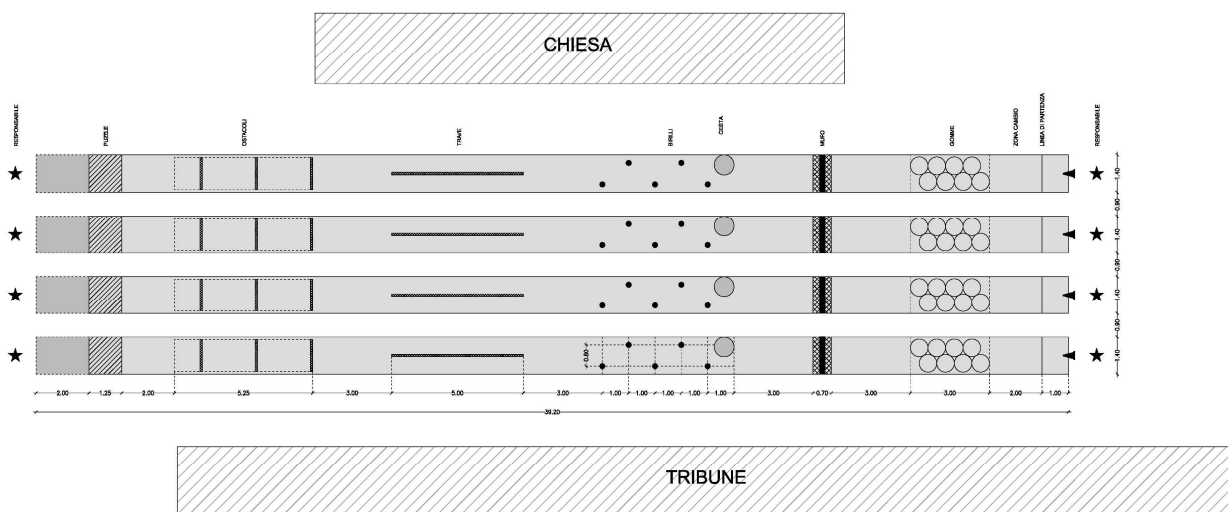
- Saltare una gomma durante l'attraversamento comporta 3 secondi di penalità a gomma.
- Saltare un paletto comporta 3 sec di penalità
- Far cadere il paletto comporta 3 sec di penalità
- Passaggio non corretto sotto gli ostacoli comporta 5 secondi di penalità per ogni ostacolo
- In caso di cambio fuori zona, irregolare, senza toccare il compagno comporta 10 secondi di penalità
- Toccare con il piede il ferro che sostiene la porta di entrata e di uscita della trave comporta 3 secondi di penalità . (Nel caso in cui il concorrente cade dalla trave senza oltrepassare la porta di uscita, dovrà rifare la trave dall'inizio ma non gli verrà attribuita la penalità di 3 secondi).
- Far cadere il paletto posizionato nella zona cambio comporta 3 secondi di penalità.
- Non toccare con il piede il primo gradino del muro 10 secondi di penalità.
- Non toccare con il piede il secondo gradino del muro 10 secondi di penalità.
- Non sedersi in modo evidente sulla sommità del muro 10 secondi di penalità

#### **SQUALIFICHE:**

- Aggirare il muro senza scavalcarlo comporta la squalifica al gioco con punti 0 (considerato come non completamento del gioco).
- il passaggio non completo della trave comporta la squalifica al gioco con punti 0 (es. se non passa mai tra le porte o se cade e non torna indietro)

- Il trasporto di più pezzi da parte del singolo concorrente o l'uscita di corsia che provochi danneggiamento od ostacolo ad altri concorrenti comporta la squalifica al gioco con punti 0.
- Il danneggiamento volontario ad altro concorrente è punito con la squalifica senza assegnazione di punteggio.
- Modificare il posizionamento delle tessere da parte di un concorrente che non sta effettuando la frazione comporta la squalifica al gioco con punti 0.
- Il non rispetto dell'ordine di partenza stabilito dai numeri (sia nel primo che nel secondo giro) comporta la squalifica al gioco con punti 0.
- La mancata virata intorno al paletto posizionato nella zona cambio comporta la squalifica dal gioco con assegnazione punti 0

## IL PUZZLE



## TABELLONE FINALE



### **3° GIOCO : LA CORSA CON IL SACCO**

Il gioco consiste in una gara a staffetta con le gambe infilate nel sacco; per ogni Rione partecipano 4 concorrenti (più massimo 4 riserve): 2 di sesso maschile e 2 di sesso femminile.

I Rioni concorreranno contemporaneamente in un percorso di 45 metri a frazione, da percorrere alternativamente donna-uomo. La larghezza delle corsie è di 140 cm, distanziate di 90 cm.

Tutti i concorrenti avranno i piedi legati con appositi legacci ad una distanza di 30 cm.

La 1° concorrente femminile avrà infilato il sacco e si disporrà sulla linea di partenza lato Comune per il via, mentre il 1° concorrente maschile attenderà, al di là della linea di delimitazione del percorso, il passaggio del sacco. E così per i successivi cambi.

In caso di prima partenza anticipata di un Rione il via verrà ripetuto.

Alla seconda falsa partenza dello stesso Rione, verrà data una penalità di 5" da aggiungere al tempo finale del gioco.

Infine in caso di terza falsa partenza sempre dello stesso Rione quest'ultimo verrà squalificato dal gioco con 0 punti in classifica del gioco stesso.

In caso di rottura accidentale del sacco, questo dovrà essere sostituito al momento del cambio (in questo caso il concorrente che riceve il cambio, prima di calzare il sacco nuovo, dovrà attendere che il concorrente precedente abbia terminato di sfilarsi il sacco rotto, pena la squalifica).

Ai fini della valutazione dell'arrivo farà fede il petto dell'ultimo frazionista. In caso di arrivo in parità tra due o più Rioni per stabilire la classifica finale varrà il tempo di percorrenza della prima frazione (preso all'uscita di cambio del secondo frazionista).

Se il concorrente cade, può rialzarsi e continuare la corsa con il sacco infilato.

#### **PENALITA':**

- l'uscita di corsia che provochi danneggiamento od ostacolo ad altri concorrenti comporterà 5 secondi di penalità
- Se durante il passaggio del sacco il concorrente ricevente si trovasse con parte del corpo all'interno del percorso verranno assegnati 5 secondi di penalità. L'eventuale tocco con la mano al di là della linea di cambio, non comporterà nessuna penalità.
- Durante lo svolgimento del gioco, i responsabili dovranno stare obbligatoriamente uno all'inizio e uno alla fine del percorso pena 5 secondi di penalità.

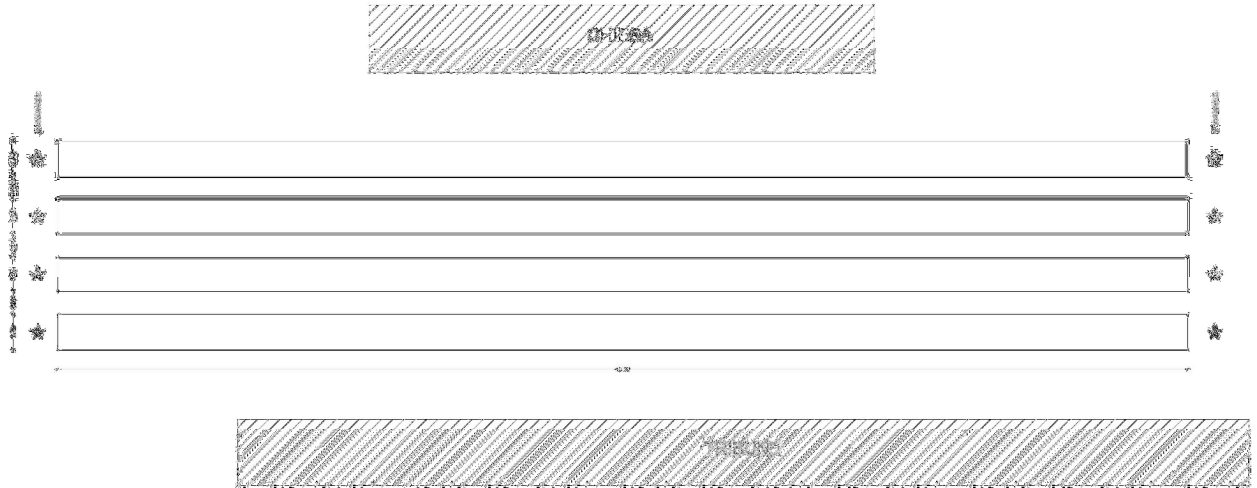
#### **SQUALIFICHE**

- Qualora il concorrente ricevente si trovasse totalmente all'interno del percorso durante il passaggio del sacco, il rione verrà squalificato con assegnazione punti 0.
- Il danneggiamento volontario ad altro concorrente è punito con la squalifica senza assegnazione di punteggio.
- La corsa senza gambe nel sacco sarà punita con la squalifica senza assegnazione di punteggio.

Eventuali sostituzioni dei concorrenti titolari con le riserve dovranno essere comunicate dai responsabili al Coordinatore, prima dell'inizio del gioco.



# CORSA CON IL SACCO



## 4° GIOCO: ALBERO DELLA CUCCAGNA

Lo scopo del gioco è di riportare i quattro premi posti in cima all'albero nelle ceste alla fine del percorso.

Al gioco partecipano 4 concorrenti (più massimo 4 riserve), di cui 2 di sesso femminile che restano a terra, mentre gli altri due concorrenti che saliranno sui pali possono essere sia di sesso maschile che femminile. I concorrenti che saliranno sull'albero effettueranno due salite a testa alternandosi l'uno con l'altro e saranno abbinati con una delle concorrenti a terra. Per la salita potranno indossare scarpe da ginnastica comuni o a scelta essere a piedi nudi, ma non potranno utilizzare nessuna polvere o additivi per piedi e per mani.

Le calzature dovranno essere approvate dall'arbitro prima del gioco. Verrà verificato dalla giuria il rispetto di questa norma. Non si può inoltre utilizzare nessun tipo di sostegno o attrezzo per salire sull'albero.

Per la pulizia delle scarpe, gli atleti dovranno utilizzare solo ed esclusivamente il panno asciutto fornitogli dall'Ente Palio. Il non rispetto della regola comporterà la squalifica dal gioco con assegnazione punti 0 (zero).

La pulizia del palo della cuccagna sarà esclusivamente a carico dell'Ente Palio prima dell'inizio del gioco.

Se un rione provvederà in autonomia, non rispettando la regola, verrà squalificato con l'assegnazione di punti 0 (zero).

Il gioco avrà una durata massima di 8 minuti.

Al via partirà il primo concorrente che salirà sull'albero, partendo frontalmente al proprio palo dalla propria linea di cambio posta ad una distanza di 7 metri dai materassi.

In caso di prima partenza anticipata di un Rione il via verrà ripetuto.

Alla seconda falsa partenza dello stesso Rione, verrà data una penalità di 5" da aggiungere al tempo finale del gioco.

Infine in caso di terza falsa partenza sempre dello stesso Rione quest'ultimo verrà squalificato dal gioco con 0 punti in classifica del gioco stesso.

Il concorrente si arrampicherà sul palo con l'ausilio delle mani, delle gambe e dei piedi, arrivato in cima (ad una altezza di 6 metri circa) staccherà e butterà a terra uno dei quattro premi; qualora il concorrente farà cadere a terra più di un premio il Rione sarà squalificato con l'attribuzione di punti zero per questo gioco.

Nel caso di caduta accidentale di uno o più premi il gioco verrà fermato e ripetuto dall'inizio da tutti e 4 i rioni.

Al di sotto dell'albero, nella zona cambio, ci sarà la concorrente di turno, che raccoglierà il premio (anche al volo se nella zona cambio) e affronterà un percorso della stessa lunghezza per tutti e 4 i Rioni (come da Planimetria allegata). Se il premio dovesse cadere fuori dalla zona cambio la concorrente potrà raccoglierlo, non al volo, e completare il percorso.

Nel tratto centrale la concorrente deve affrontare il passaggio di una serie di ostacoli (n.6) da superare uno al di sopra (altezza 70 cm) e uno al di sotto (altezza 90 cm); chi non lo eseguirà correttamente subirà una penalità di 5 secondi a ostacolo non fatto. Gli ostacoli sono posizionati in una base lunga mt 5,25 e larga mt 1,20 e inseriti partendo dall'inizio della base a mt 1,03 di distanza l'uno dall'altro.

All'inizio e alla fine della serie di ostacoli verranno posti due paletti (70 cm di distanza tra loro) all'interno dei quali dovrà passare la concorrente; il passaggio al di fuori dei suddetti paletti comporterà la penalità di 5 secondi.

La concorrente alla fine del percorso di andata dovrà depositare il premio all'interno della cesta e girare intorno alla cesta stessa per compiere il percorso di ritorno. La mancata virata intorno alla cesta comporta la penalità di 10 secondi.

Al ritorno la prima concorrente, dopo aver affrontato lo stesso percorso in senso inverso superando gli stessi ostacoli e passando obbligatoriamente all'interno dei paletti, darà il via per la successiva tornata toccando il concorrente successivo, il quale dovrà rimanere con i piedi obbligatoriamente nello spazio delimitato (di circa 1 metro); il non rispetto comporterà una penalità di 5 secondi.

Al termine della salita il concorrente farà cadere il secondo premio dando il via alla seconda concorrente per il suo percorso; e così via per le altre due salite.

La conclusione del gioco verrà decretata con la posa dell'ultimo premio nella cesta, che coinciderà con la rilevazione del tempo di gara.

Il danneggiamento volontario ad altro concorrente è punito con la squalifica senza assegnazione di punteggio.

I premi validi sono quelli che alla fine del gioco si trovano all'interno della cesta. Se il premio fuoriesce dalla cesta può essere rimesso dentro solo dalla concorrente che lo ha trasportato nella medesima frazione, in caso contrario il premio non verrà conteggiato.

Vince chi porterà tutti i premi nella cesta finale nel minor tempo possibile comprese le penalità.

A parità di premi si valuterà il minor tempo impiegato tenendo conto delle penalità.

La classifica verrà stilata in base allo stesso principio. In caso di ex equo si valuterà il miglior tempo nel deporre il primo premio nella cesta.

Nel caso due o più Rioni non riuscissero a riportare neanche un premio gli verrà assegnato un punto per uno.

Eventuali sostituzioni dei concorrenti titolari con le riserve dovranno essere comunicate dai responsabili al Coordinatore, prima dell'inizio del gioco.

L'assegnazione delle corsie e dei pali per il gioco dell' ALBERO DELLA CUCCAGNA seguiranno la turnazione iniziata nei giochi 2016, che dall'anno 2017 sarà, partendo dal palo più vicino alla tribuna, andando verso la chiesa di San Michele:

SAN ROCCO – MONCIOVETA – SANT'ANGELO – PORTELLA

Per l'anno 2018 la turnazione sarà:

PORTELLA – SAN ROCCO – MONCIOVETA – SANT'ANGELO

Per l'anno 2019 la turnazione sarà:

SANT'ANGELO – PORTELLA – SAN ROCCO – MONCIOVETA

Dall'anno 2020 l'Albero della Cuccagna tornerà ad essere ad estrazione come gli altri giochi

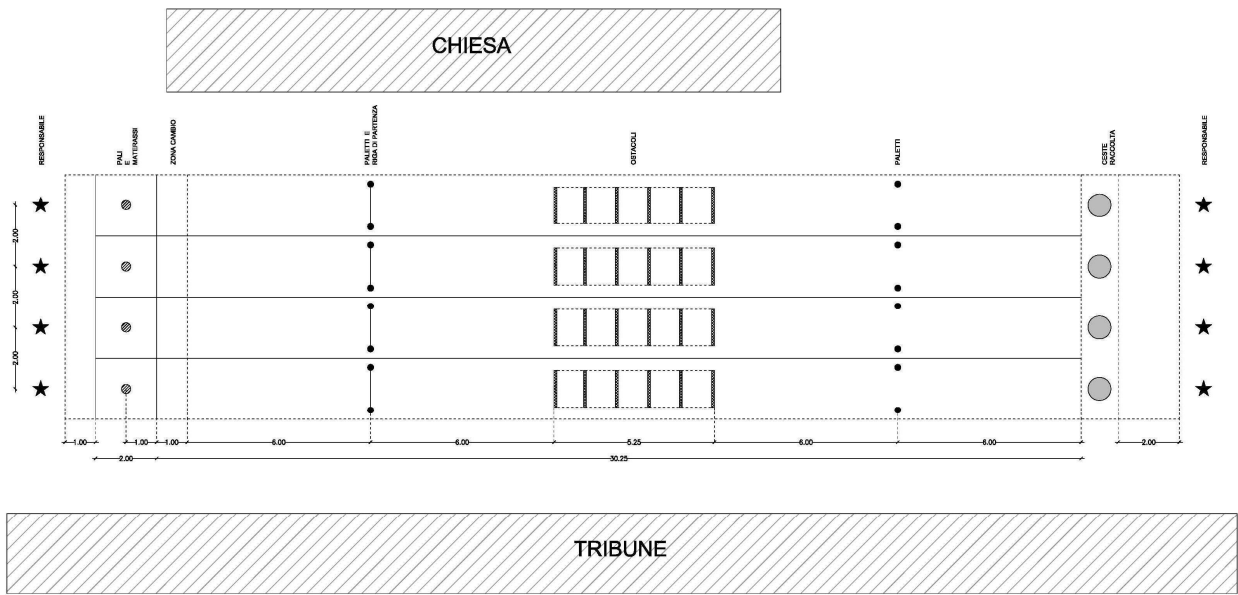
I responsabili, durante il gioco, dovranno posizionarsi:

- uno a 2 metri circa dalla cesta, dietro apposita riga
- uno a 1 metro circa dal materasso, dietro apposita striscia

I responsabili saranno controllati dai delegati dell'Ente Palio. In caso d'invasione del percorso, il responsabile o i responsabili verranno allontanati dalla piazza per il resto della serata.

Durante il riscaldamento è vietato toccare il cerchio posto in cima al palo della cuccagna; il non rispetto comporterà una penalità di 10 secondi.

# ALBERO DELLA CUCCAGNA



## **NOTA BENE:**

I Giochi in Piazza sono regolamentati in base agli art. 14-15-16-17-18-19-20-21-22-23 del Regolamento del Palio, come segue:

### **Art. 14**

Ogni anno i Giochi saranno scelti dal Consiglio Direttivo dell'Ente Palio.

### **Art. 15**

La classifica di ogni singolo gioco dovrà escludere la possibilità di ex equo, al termine di ogni gioco si dovrà avere la situazione di 1°, 2°, 3° e 4° classificato con conseguente assegnazione di punti 5, 3, 2 e 1. In caso di squalifica il Rione non sarà classificato e gli verranno assegnati 0 punti.

Nel caso di impossibilità di stabilire la classifica verrà effettuato un sorteggio con modalità decise da giudici e coordinatore.

### **Art. 16**

Nel caso che due o più Rioni si trovassero con lo stesso punteggio al termine dei Giochi, per stilare la classifica finale verranno presi in esame i migliori piazzamenti nei singoli giochi (maggior numero di primi posti, di secondi, ecc...).

In caso di ulteriore parità, sarà determinante la classifica di uno dei 4 giochi estratto a sorte dal Presidente o dal Coordinatore nella sede dell'Ente Palio, prima dell'inizio dei Giochi, ed in presenza dei rappresentanti dei 4 Rioni. La busta estratta verrà vidimata dal timbro dell'Ente Palio e dalle firme del Presidente, del Coordinatore e dei 4 rappresentanti dei Rioni.

La stessa verrà aperta in caso di necessità per stilare la classifica finale.

### **Art. 17**

Il giudizio della giuria in campo è indiscutibile. Ogni ricorso legato al risultato del gioco dovrà essere presentato dal responsabile del gioco al coordinatore entro 10 minuti dall'ufficializzazione del risultato.

### **Art. 18**

L'omissione totale e volontaria da parte di uno o più concorrenti di un gioco comporta la squalifica del Rione dal gioco stesso e l'assegnazione di punti 0.

### **Art. 19**

Tutti i giochi potranno essere provati in Piazza solo ed esclusivamente 10 minuti prima dell'inizio del gioco stesso. Il non rispetto della regola comporterà la squalifica del Rione dal gioco e l'assegnazione di punti 0.

### **Art. 20**

La manutenzione ed il montaggio dei giochi sarà a cura esclusiva dell'Ente Palio. Ogni manovra non autorizzata sulle attrezzature sarà passibile di squalifica o penalizzazione se ritenuta scorretta.

### **Art. 21**

Sono ammessi in Piazza, oltre agli atleti partecipanti due responsabili per ogni Rione oltre ad un responsabile per il gioco del Tiro alla Fune. I Responsabili dei giochi devono essere iscritti al libro dei Rionali o al libro dei Simpatizzanti.

### **Art. 22**

Durante lo svolgimento del gioco potranno stare in Piazza i soli atleti che vi prenderanno parte, insieme ai due responsabili designati per il gioco dal Rione.

### **Art. 23**

Qualunque evento straordinario non previsto dal regolamento sarà gestito a discrezione di giudici e coordinatore. In caso di interruzione del gioco deciso dal coordinatore e dai giudici per infortunio grave di un concorrente, il gioco ripartirà da zero con la partecipazione dei tre rioni non coinvolti.

**Art. 23 bis**

Nel caso in cui si verificano errori causati dall'inadempienza dell'organizzazione (ENTE PALIO) che non permettono il regolare svolgimento del gioco, questo sarà ripetuto dall'inizio da tutti e quattro i rioni. Regola valida per tutti i giochi.

**Art. 24**

Per partecipare ai Giochi in Piazza tutti gli atleti dovranno presentare al Coordinatore del Palio de San Michele, tramite il proprio responsabile, il certificato medico d' idoneità tipo B o C . Tali certificati dovranno essere consegnati entro la mezzanotte del giorno precedente ai Giochi in Piazza, pena l' esclusione dai giochi stessi.