



PRO LOCO 'PROF. UMBERTO FRAGOLA' DI FAICCHIO
Piazza Roma s.n.c. 82030 Faicchio (BN)
P. IVA e C.F. 00794060624 Tel 329 5411994



REGOLAMENTO GIOCHI MEDIEVALIA 2018



I giochi sono articolati in quattro giorni, *23/24/25/26 AGOSTO 2018*

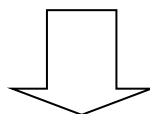
- **PALIO DELLE BOTTE**
- **PALO DELLA CUCCAGNA**
- **CORSA DEL GALLO**
- **CORSA NEL SACCO**
- **PALIO DELLA BOTTE JUNIOR**
- **LANCIO DEGLI ANELLI JUNIOR**
- **PALIO DEGLI ARCIERI DEL TITERNO**
- **QUINTANA STORICA**
- **PALLA DI PEZZA**
- **JOLLY**



PALIO DELLA BOTTE

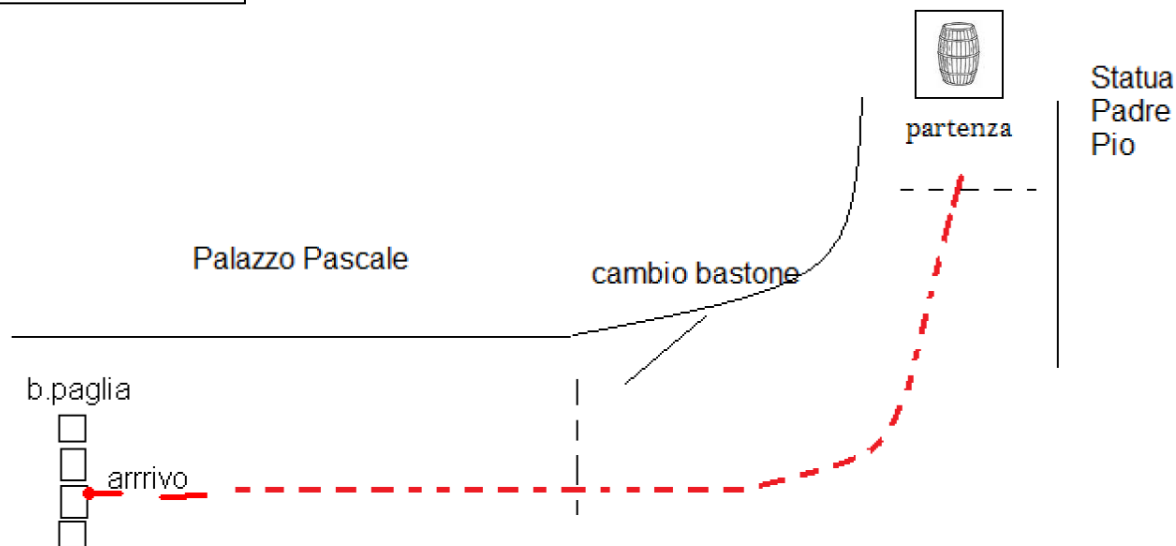
Possono partecipare 2 comparse indicate dai Responsabili delle Contrade. Il gioco consiste nello spingere una botte, nel tragitto sotto definito, con un bastone. Si deve effettuare un cambio di comparsa a circa metà tragitto obbligatoriamente prima del limite di demarcazione debitamente indicato con un nastro adesivo. Nel caso in cui la botte ha bisogno di essere raddrizzata, la manovra può essere effettuata con le mani solo ed esclusivamente dall'Araldo che deve seguire i contradaioi nella gara pena l'esclusione. Questo è un gioco che si svolge a TEMPO, una contrada per volta. E' uno dei giochi che si svolge in notturna durante il banchetto in Piazza Palmieri.

IL TRAGITTO



Punteggi:

1°class.	8 punti
2°class.	6 punti
3°class.	5 punti
4°class.	4 punti
5°class.	3 punti
6°class.	2 punti
7°/8°class.	1 punto





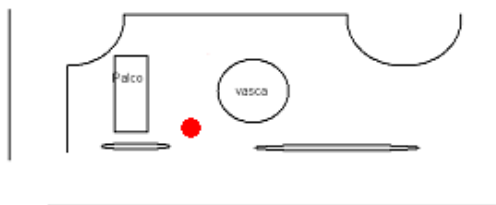
PALO DELLA CUCCAGNA

Partecipa un solo concorrente, indicato dal Responsabile della contrada. Il gioco consiste nello scalare un palo alto circa 4 metri nel minor tempo possibile, si hanno a disposizione tre minuti durante il quale il concorrente può effettuare diversi tentativi per raggiungere la cima e suonare una campanella che indica la fine della prova. Il gioco si svolge in Piazza Roma salvo possibili variazioni di location. Nel caso in cui il concorrente non riesce a raggiungere la cima, entro tre minuti, la prova risulta comunque terminata.

- Durante la prova è consentito:
 - SVESTIRSI di scarpe usate per il corteo e di calzini;
 - ALZARE il legghins;
 - USO di ciprie esclusivamente su mani;
- Durante la prova NON è consentito:
 - Usare altri tipi di calzature al di fuori di quelle fornite
 - Togliere la bandana
 - Usare prodotti o utensili aggrappanti
 - Indossare vestiti diversi da quelli forniti.

Punteggi:

1°class.	8 punti
2°class.	6 punti
3°class.	5 punti
4°class.	4 punti
5°class.	3 punti
6°class.	2 punti
7°/8°class.	1 punto





PRO LOCO 'PROF. UMBERTO FRAGOLA' DI FAICCHIO
Piazza Roma s.n.c. 82030 Faicchio (BN)
P. IVA e C.F. 00794060624 Tel 329 5411994

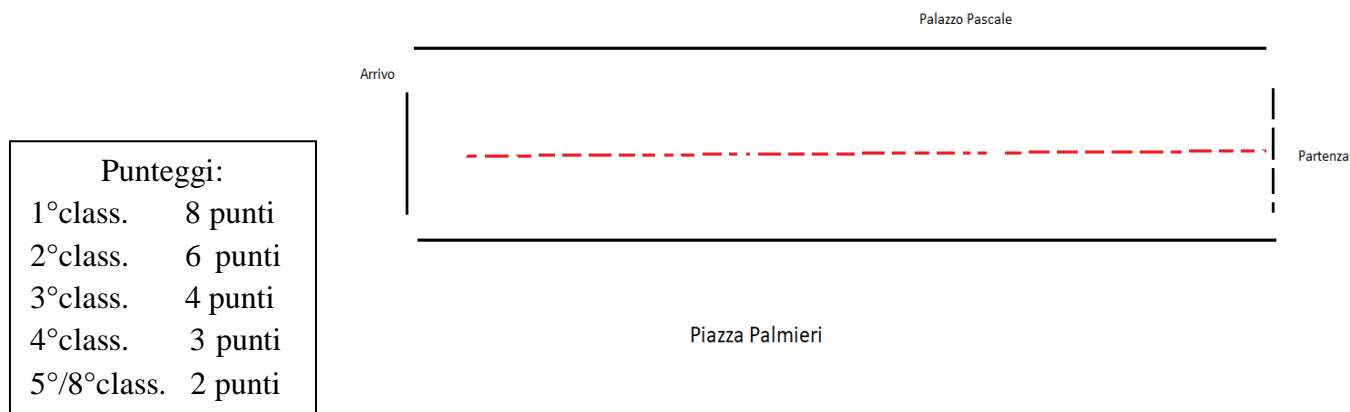


CORSA DEL GALLO

Partecipa alla gara un solo concorrente della contrada con il SUO Gallo. Al piede del Gallo deve essere legata una coccarda del colore della contrada. Si precisa che il Gallo può essere guidato solo con le mani e non deve essere in alcun modo maltrattato, pena la squalifica. La corsa del Gallo deve essere considerata una prova di abilità nel saper gestire il Gallo garantendo l'intrattenimento per lo spettatore.

La Corsa consiste in due prime manche con la partenza di quattro Galli per volta. Agli ultimi due Galli di ogni manche sono assegnati due punti. I primi due di ogni manche partecipano alla terza ed ultima manche che decreta il vincitore. Ogni gara dura al massimo cinque minuti durante il quale il concorrente può effettuare diversi tentativi per raggiungere l'arrivo, in quanto qualora il gallo fuoriesce dal tragitto, a causa della scarsa abilità del contradaio nella gestione del suo gallo, lo stesso deve riprendere la gara dal nastro di partenza, pena l'esclusione.

La fine della gara è considerata valida solo ed esclusivamente quando sia il gallo che il contradaio hanno superato la linea di arrivo, segnata a terra con nastro adesivo.



Per qualsiasi caso non contemplato dal regolamento in essere è il giudice di gara a valutare la situazione contingente secondo il buon senso. In nessun modo gli Araldi, i Capitani o i contradaioi stessi possono influenzare o contraddire la valutazione super-partes presa dal Giudice.



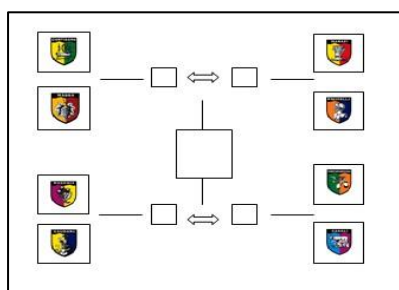
➤ PALLA DI PEZZA

E' il gioco novità dell'edizione del 2018. Partecipano per ogni contrada 2 uomini e 1 donna. Il gioco si sviluppa con la classica forma ad eliminazione diretta, partendo dai quarti di finale fino alla finale. Ogni incontro dura 12 minuti (due tempi da 6 minuti), eccezion fatta per la finale che dura 14 minuti (due tempi da 7). Non esiste recupero ma è il giudice stesso a bloccare il cronometro durante il gioco fermo. All'interno di un campo di circa 10 metri per 5 e delimitato da piccole balle di paglie, i giocatori devono passarsi la palla con le mani. Lo scopo è quello di fare centro all'interno della porta avversaria posta in alto (vedi figura).

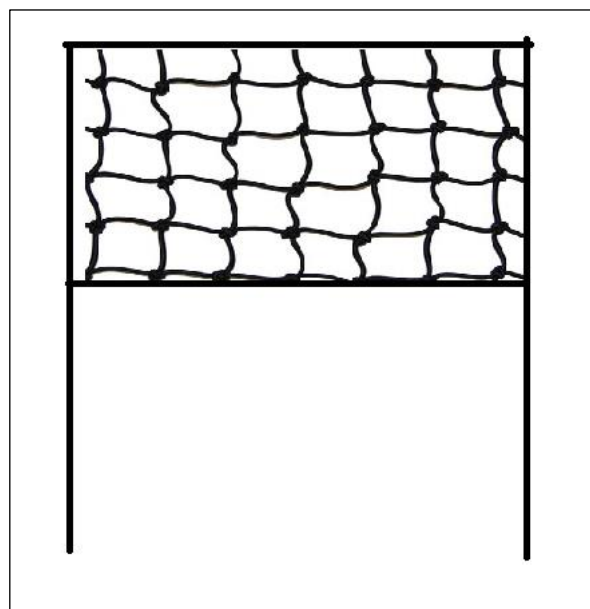
Il punto deve essere fatto calciando la palla di pezza "al volo" su passaggio di un compagno di squadra. Se la palla viene spinta fuori dal campo sui lati lunghi, il gioco riprende con un fallo laterale a favore della squadra avversaria dal punto in cui è uscita. Mentre se esce sui lati corti viene battuto, sempre con le mani, il fallo laterale dall'angolo o la rimessa dal fondo. Se la palla si ferma sulla paglia essa può essere ripresa da chiunque continuando il gioco.

La palla non può essere tenuta in mano per più di 5 secondi e non possono essere fatti più di tre passi con la palla in mano. Gli avversari possono intercettare la palla durante i passaggi della squadra avversaria. In nessun modo è possibile strappare la palla dalle mani dell'avversario. Un atteggiamento aggressivo e falloso nei confronti dell'avversario viene sanzionato con una punizione, la squadra che batte la punizione può decidere di passarla o calciarla direttamente a volo in porta. In caso di parità ogni componente della squadra deve battere un calcio di rigore al volo, in caso di ulteriore ex equo si procede fino al primo errore rispettando l'ordine di battuta dei componenti.

- Durante la prova è obbligatorio:
 - vestirsi di costume e bandana forniti per il corteo;
 - uso di scarpe ginniche.
- Durante la prova NON è consentito:
 - indossare vestiti diversi da quelli forniti;
 - togliere la bandana durante il gioco;
 - spingere, aggrappare o sgambettare l'avversario;
 - strappare la palla dalle mani dell'avversario;
 - calciare la palla con i piedi se essa è finita a terra;



Punteggi:
1° class. 8 punti
2° class. 6 punti
3° class. 4 punti
4° class. 4 punti
Dal 5° all'8° 2 punti





PRO LOCO 'PROF. UMBERTO FRAGOLA' DI FAICCHIO
Piazza Roma s.n.c. 82030 Faicchio (BN)
P. IVA e C.F. 00794060624 Tel 329 5411994



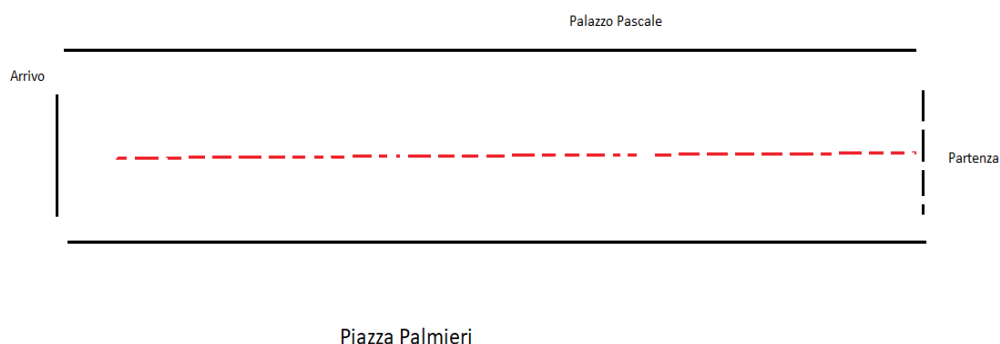
➤ **CORSA NEL SACCO**

Vengono disputate 3 manche. Le prime due semifinali con 4 contradaioli per volta. Gli ultimi due di ogni semifinale ricevono 2 punti a testa. I primi due di ogni semifinale partecipano alla finale e ricevono i punteggi indicati nel riquadro. I sacchi sono forniti dai giudici all'inizio di ogni gara.

L'ordine della griglia di partenza da sinistra verso destra viene decretata mediante sorteggio dai Giudici di gara. Il gioco consiste nel correre all'interno di un sacco di iuta, lungo il tragitto predeterminato in figura. La gara termina solo quando il contradaiolo ha superato la linea di arrivo con entrambi i piedi. All'arrivo viene installata una telecamera per il photofinish e vengono assegnati i seguenti punteggi. Il gioco si svolge in Piazza Palmieri salvo possibili variazioni di location.

Punteggi:

1°class.	8 punti
2°class.	6 punti
3°class.	5 punti
4°class.	4 punti
5°- 8°class.	2 punti





PRO LOCO 'PROF. UMBERTO FRAGOLA' DI FAICCHIO
Piazza Roma s.n.c. 82030 Faicchio (BN)
P. IVA e C.F. 00794060624 Tel 329 5411994



PALIO DELLA BOTTE JUNIOR

Devono partecipare TRE bambini indicati dai Responsabili delle Contrade. Il gioco consiste nello spingere una botte mini, con un bastone (percorso Palio della botte). E' obbligatorio effettuare un cambio di comparsa lungo il tragitto. Il punto entro cui deve essere effettuato il cambio è indicato a terra con un nastro adesivo, nei pressi del quale è presente un giudice di gara che controlla la validità del cambio. Il cambio deve essere effettuato obbligatoriamente prima del nastro adesivo di demarcazione.

Nel caso in cui la botte ha bisogno di essere raddrizzata, la manovra può essere effettuata con le mani da uno dei tre bambini della squadra o dall'Araldo. Questo è un gioco che si svolge a TEMPO una contrada per volta.

E' obbligatorio l'uso delle scarpe GINNICHE. Il punteggio viene assegnato secondo gli schemi del Palio della Botte. Partecipano al gioco i bambini nati dal 2005 in su.

LANCIO DEGLI ANELLI

Il Secondo gioco svolto dai bambini consiste nella sfida del tiro degli anelli. A questo gioco devono partecipare tutti i bambini appartenenti alla contrada. Sono messi a disposizione 15 anelli di tre grandezze diverse. Ogni bambino presente ha diritto a lanciare almeno un anello e non può superare un numero di lanci superiore a 5.

Gli anelli messi a disposizione possono essere suddivisi tra i bambini presenti in maniera del tutto casuale.

Gareggia una contrada per volta.

Il punteggio della sfida è dato dal seguente schema:

- 1 punto: anello grande
- 2 punti: anello medio
- 3 punti: anello piccolo.

La somma degli anelli messi a segno dai bambini assegna la posizione della Contrada nella Classifica parziale.

Successivamente è assegnato il punteggio ai fini della Classifica generale secondo lo schema seguente. Assegnando il primo posto alla Contrada col punteggio più alto e così via. In caso di ex equo è assegnato il punteggio più alto. Partecipano al gioco i bambini nati dal 2006 in su.

Punteggi:

1°class.	8 punti
2°class.	6 punti
3°class.	5 punti
4°class.	4 punti
5°class.	3 punti
6°class.	2 punti
7°/8°class.	1 punto



PRO LOCO 'PROF. UMBERTO FRAGOLA' DI FAICCHIO
Piazza Roma s.n.c. 82030 Faicchio (BN)
P. IVA e C.F. 00794060624 Tel 329 5411994



PALIO DEGLI ARCIERI DEL TITERNO



È il secondo anno che questo gioco è svolto da Arcieri locali iscritti alla Lega Nazionale Medievale (LAM). La compagnia storica Arcieri del Titerno è nata a Faicchio nel febbraio del 2014. E' composta da Arcieri provenienti dalle 8 Contrade. Per il Palio 2018 gli arcieri vengono assegnati alle contrade mediante un sorteggio effettuato durante la manifestazione.

Il Torneo valevole ai fini della classifica generale viene disputato il venerdì.

Il giovedì si tiene un torneo detto degli "accoppiamenti".

La classifica generata da questo torneo determina gli accoppiamenti per la sfida del venerdì:

1°vs 8°; 2°vs 7°; 3°vs 6°; 4°vs 5°;

Le sfide del venerdì consistono nel centrare un cerchio posizionato nel proprio paglione, il primo che riesce a piazzare tre frecce nel cerchio, passa a rompere il piatto su un terzo ed unico paglione.

Gli arcieri si sfidano nel classico schema ad eliminazione diretta che assegna i punteggi validi ai fini della classifica generale. Per questa gara i punteggi sono:

Punteggi:

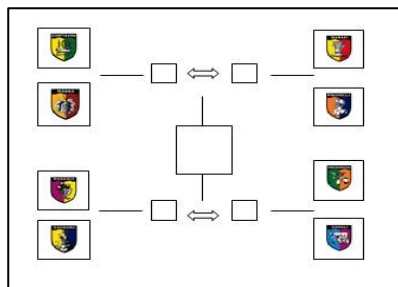
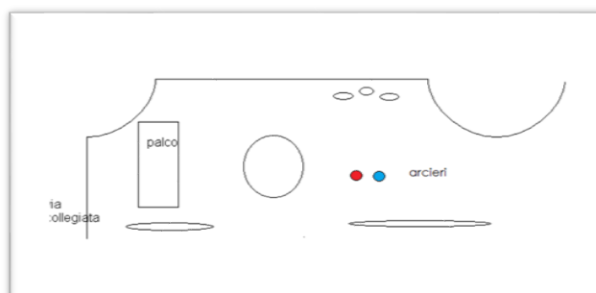
1° class. 8 punti

2° class. 6 punti

3° class. 4 punti

4° class. 4 punti

Dal 5° all'8° 2 punti





PRO LOCO 'PROF. UMBERTO FRAGOLA' DI FAICCHIO
Piazza Roma s.n.c. 82030 Faicchio (BN)
P. IVA e C.F. 00794060624 Tel 329 5411994



QUINTANA STORICA



Cavalieri del Carosello Storico

Il Palio della Quintana è il gioco eseguito dai Cavalieri del Carosello storico della Città di Cori. Ad ogni contrada viene assegnato mediante sorte un cavaliere con il suo cavallo. Il gioco consiste nell'infilarlo con una lancia un anello appeso al braccio del Saraceno, il tutto cavalcando un cavallo a galoppo. Il gioco si disputa il sabato sera in Piazza Palmieri.

Al primo turno partecipano gli otto cavalli assegnati alle contrade. Questo turno prevede 4 corse per ogni cavallo. La prima di prova e 3 di gara.

Ad ogni gara viene aumentato il livello di difficoltà cambiando gli anelli appesi al Saraceno che variano di diametro. (Grande; medio; piccolo;).

Le corse totali di gara del primo turno sono 24, tre per ogni contrada. Alla fine del primo turno i cavalieri che hanno infilato più anelli accedono al secondo turno detto di "Spareggio". Al contrario coloro che non accedono a questa fase vengono eliminati acquisendo 2 punti ai fini della classifica generale come da riquadro.

Il secondo turno prevede due corse per ogni cavallo qualificatosi al primo turno, con anelli di dimensione differente. Vince il Cavaliere che infila il maggior numero di Anelli, in caso di ex-equo tra due o più cavalieri si procede fino al primo errore solo sull'anello piccolo.

Il cavaliere vincitore assegna alla contrada 8 punti valevoli per la classifica generale del Palio di San Giovanni. Coloro che hanno disputato e perso il secondo turno assegnano alla contrada 4 punti.

Punteggi:

Eliminati 1° turno	2 punti
Eliminati 2° turno	4 punti
VINCENTE	8 PUNTI



JOLLY

Il Responsabile della Contrada deve indicare nel modulo contrade il gioco/jolly. In caso di Vittoria del gioco/jolly scelto la Contrada si vede assegnata 3 punti in aggiunta agli 8 del primo posto. Il jolly può essere sfruttato per tutti i giochi validi ai fini del Palio compreso Palio degli Arcieri e Palio della quintana. Per quest'ultimo nonostante l'assegnazione sia effettuata tramite sorte è discrezione del Capo contrada puntare il jolly su tale Palio e affidarsi alla fortuna.

NOTA BENE:

- Le contrade che incorrono in squalifica, in uno dei giochi del Palio di Medievalia, vengono sanzionate con la retrocessione all'ultimo posto nella classifica parziale del relativo gioco e l'acquisizione di soli due/uno punti. Viene sempre premiata la partecipazione delle contrade ai giochi per cui non verranno mai assegnati 0 punti.
- Gli Araldi e i Capitani devono solo incentivare i propri contradaioi in alcun caso possono contestare il giudizio dei giudici.
- Per i giochi ad eliminazione gli accoppiamenti vengono effettuati dal giudice in persona o estratti a sorte.
- In caso di ex equo per il primo posto valido per la vittoria del Palio Medievalia 2018, le contrade contendenti la vittoria finale si sfidano nel gioco della lotteria del lancio degli anelli. Partecipano 5 contradaioi adulti e in caso di ulteriore parità si continua fino al primo errore.
- Anche quest'anno durante la processione di San Giovanni, patrono di Faicchio a cui è intitolato il Palio i capi contrada sono invitati a partecipare con il Gonfalone della propria contrada.
- Possono partecipare ai giochi solo persone residenti, domiciliate, con origini o affinità diretta a Faicchio.
- La contrada Macchia è invitata ad indicare al Direttivo della Pro Loco la DUCHESSA per l'anno 2018.
- Il modulo contrada va consegnato entro il 10 agosto.
- Eventuali variazioni del regolamento verranno comunicate tempestivamente ai capi contrada.

Il Direttivo