

nell'intento di promuovere il miglioramento turistico, sociale ed economico del Comune di Sessa Aurunca facendo partecipare – con spirito di sano agonismo – la Cittadinanza a gare e giochi tradizionali e rievocando allo stesso tempo pagine dell'illustre storia dell'antica Città di Sessa Aurunca.

Il "Gran Torneo", pertanto, è disciplinato dal seguente

R E G O L A M E N T O

Art. 1

Possono prendere parte alla XVIII^a edizione del "Gran Torneo", tutti i Quartieri di Sessa Aurunca centro, tradizionalmente costituiti, che abbiano dato la loro preventiva adesione mediante la consegna, al Protocollo del Comune di Sessa Aurunca, **entro e non oltre le ore 12:00 del giorno 12 Agosto 2016**, della scheda di adesione allegata al presente Regolamento [cfr. All. 1].

Art. 2

Ogni Quartiere partecipante, **dalle ore 18:00 e non oltre le ore 20:00 del giorno 19 Agosto 2016**, dovrà presentare, presso la sede operativa del Comitato Territoriale del Centro Sportivo Italiano di Sessa Aurunca (C.S.I.), sita in Via Raccomandata c/o I.C.S. "Sessa A. Lucilio", la propria scheda di partecipazione, allegata al presente Regolamento [cfr. All. 2], compilandola in ogni sua parte, sottoscritta dal Sindaco e dal Magistrato del Quartiere e corredata da tutta la documentazione in essa indicata, pena l'esclusione dal "Gran Torneo".

Nelle 48 ore successive verranno fatte pervenire a tutti i Quartieri partecipanti copie delle suddette schede.

Art. 3

Unitamente alla scheda di partecipazione, il Sindaco del Quartiere dovrà sottoscrivere a pena di esclusione dalla competizione, apposita dichiarazione allegata al presente Regolamento [cfr. All. 3], con la quale assumerà l'impegno di rispettare e far rispettare tutte le norme che disciplinano lo svolgimento del "Gran Torneo" per una migliore riuscita dello stesso.

Art. 4

Il Quartiere dovrà essere così costituito:

1) **N° MASSIMO DI 35 ATLETI**, aventi la residenza anagrafica nel centro urbano di Sessa Aurunca ed ivi effettivamente dimoranti alla data del 01 Agosto 2016. Allo stesso modo è consentito di indicare non più di n° 3 Atleti residenti in altri centri urbani del Comune di Sessa Aurunca e, comunque, rientranti nel numero massimo dei 35 Atleti.

L'Atleta ovvero gli Atleti eccedenti il numero massimo consentito saranno direttamente depennati dall'elenco così come coloro che saranno indicati in più di una lista di partecipanti;

2) **SINDACO** a cui è demandato il compito di promuovere l'organizzazione del Quartiere e rappresentarlo in tutte le cerimonie ufficiali.

Prerogativa per assumere la carica è un'età non inferiore ai 40 anni, diversamente, il Sindaco di Quartiere, in ogni caso maggiorenne, dovrà indicare – pena l'esclusione dal "Gran Torneo" – per lui un "*Garante*" che abbia tale requisito e che lo surrognerà all'occorrenza;

3) **MAGISTRATO** il quale interviene per nome e per conto del Quartiere che rappresenta

esclusivamente in materia di eventuali controversie;

- 4) **MAESTRO DI CAMPO** unico al quale può essere consentito di intervenire soltanto per chiedere spiegazioni di ordine tecnico inerenti la gara in programma;
- 5) **CAPITANO** che avrà la responsabilità della squadra durante tutti i momenti del “Gran Torneo” ad eccezione di quelli riguardanti lo svolgimento delle gare, salvo quando espressamente indicato;
- 6) **PAGGIO** che sarà il portatore del gonfalone ufficiale del Quartiere.

Per i rappresentanti ufficiali dei Quartieri, che intendano prendere parte alle gare, vige quanto stabilito nel presente Regolamento per gli Atleti.

Art. 5

Il Quartiere partecipa con tutti gli Atleti nonché gli altri rappresentanti ufficiali di cui all'Art. 4, sia alla cerimonia di presentazione che a quella di sorteggio ed apertura del “Gran Torneo”. In ogni altro momento il Quartiere viene rappresentato secondo i compiti sanciti, per ogni responsabile, dal precedente Art. 4.

Art. 6

Ogni Atleta deve essere sottoposto a visita medica con rilascio del certificato di sana e robusta costituzione idoneo per svolgere *attività sportiva non agonistica*, eccezion fatta per gli Atleti che gareggiano in particolari discipline e precisamente: **Corsa dei Quartieri, Corsa nei sacchi e Tiro alla fune**, dove è richiesto il certificato medico per *attività sportiva agonistica*. Tale certificazione medica, deve essere in possesso del Sindaco del Quartiere alla data di inizio delle gare e dovrà essere esibita e/o depositata, qualora dovesse essere richiesta dal C.S.I., a pena di esclusione dal “Gran Torneo”.

Art. 7

Tutti gli Atleti, alla data di inizio delle gare, dovranno essere coperti da assicurazione nei modi da convenirsi con il C.S.I. che, tuttavia, declina ogni e qualsiasi responsabilità per eventuali danni ed infortuni che dovessero capitare ad Atleti, responsabili e terzi, fatto salvo quanto espressamente contemplato dalla parte assicurativa della tessera C.S.I..

Art. 8

Il sorteggio inerente l'ordine di partecipazione dei Quartieri alle gare, sarà effettuato il giorno **01 Settembre 2016 alle ore 18:00** presso il Salone dei Quadri del Municipio di Sessa Aurunca alla presenza dei Maestri di Campo, la cui attesa sarà pari a 5 minuti, dopodiché il sorteggio avrà ugualmente luogo previa la presenza di almeno la metà dei Quartieri partecipanti.

Art. 9

Tutti i Quartieri e per essi gli Atleti, dovranno trovarsi presenti e pronti per partecipare alla gara per la quale, dal proprio Quartiere, sono stati prescelti.

A tal fine, prima di ogni competizione e/o turno, il Maestro di Campo dovrà compilare e presentare, per il proprio Quartiere, apposita “*distinta di gara*”, allegata al presente Regolamento [**cf. All. 4**], accompagnata dai relativi documenti di identità degli Atleti. L'Atleta privo del documento di identità, altrimenti non identificabile, sarà escluso dalla gara. Gli Atleti non indicati nella “*distinta di gara*” non potranno prendere parte alle gare.

L'Atleta (ovvero gli Atleti) sarà atteso per una durata massima di 5 minuti decorrenti dalla chiamata del Quartiere alla gara da parte del Giudice, trascorso tale termine il Quartiere sarà

dichiarato rinunciataro alla gara.

Art. 10

I mezzi di segnalazione di inizio, interruzione e fine gara, saranno indicati all'atto della chiamata dei concorrenti.

Art. 11

La presenza sul campo di gara sarà così consentita:

- a) Prima dell'inizio della gara immediatamente in programma, potranno accedere sul terreno di gioco esclusivamente il Maestro di Campo, munito di apposito contrassegno rilasciato dal C.S.I. e l'Atleta o Atleti che dovranno prendere parte al gioco. Il Maestro di Campo potrà farsi sostituire mediante delega scritta da presentare al Giudice di gara;
- b) Durante il gioco, il campo dovrà essere occupato soltanto dall'Atleta o dagli Atleti in gara (salvo quanto previsto per alcune discipline), mentre il Maestro di Campo raggiungerà la propria postazione, denominata "*area tecnica*", che verrà demarcata per ogni Quartiere e dalla quale non potrà allontanarsi per tutta la durata della gara stessa a pena di provvedimenti di carattere disciplinare e/o tecnico.

Art. 12

Per qualsiasi tipo di comportamento tenuto da parte di Atleti, rappresentanti ufficiali e sostenitori, che contrasti con l'andamento ed il prestigio del "Gran Torneo" creando peraltro disagi agli organizzatori, il C.S.I. si riserverà di adottare provvedimenti di carattere disciplinare e/o tecnico, in relazione alla gravità del fatto commesso, sia nei confronti dei singoli che nei confronti dell'intero Quartiere.

Art. 13

Il Quartiere vincitore di ogni gara otterrà un punteggio pari al numero dei Quartieri partecipanti; a tutti gli altri un punteggio che scala di 1 (uno) punto per ogni posizione di classifica conquistata.

In caso di *ex aequo* verrà assegnato il punteggio, scalato di 1 (uno) punto, per la posizione di classifica conquistata.

Il Quartiere che, per qualsivoglia motivo, rinunci a gareggiare, non porti a termine la propria gara ovvero verrà escluso dalla stessa, otterrà un punteggio pari a 0 (zero).

Art. 14

Ciascun Quartiere può avvalersi di un solo "*Jolly*" da impiegare in una gara a scelta del "Gran Torneo" eccetto che per **La Pignata** e la **Gara della Balestra**.

Tale possibilità dà diritto a raddoppiare i punti ottenuti nella gara.

Il suo impiego deve essere espressamente indicato nella apposita "*distinta di gara*", allegata al presente Regolamento [*cf.* **All. 4**], che il Maestro di Campo dovrà compilare e presentare, per il proprio Quartiere, prima di ogni competizione.

Art. 15

Tutti i risultati, nonché l'aggiornamento della Classifica Generale, saranno comunicati al termine di ogni gara, dopo l'avvenuta omologazione da parte del Giudice Unico, da parte dell'addetto ufficiale del C.S.I., che lo renderà pubblico. Soltanto in quel momento il risultato avrà carattere di ufficialità.

Art. 16

È ammesso il reclamo relativo alle irregolarità che dovessero essere riscontrate:

- 1) nella presentazione delle schede di partecipazione;
- 2) in ordine ai fatti, da chiunque commessi, avvenuti nel corso delle gare;
- 3) sulla regolarità dello svolgimento delle gare, con esclusione dei fatti che investono decisioni di natura tecnica o disciplinare adottate sul campo di gara dal Giudice ovvero che siano devoluti alla esclusiva discrezionalità di questi.

Il reclamo relativo al punto 1) dovrà pervenire alla segreteria del C.S.I. entro e non oltre 72 ore dalla ricezione della copia delle schede di partecipazione degli altri Quartieri, mentre quello relativo ai punti 2) e 3) dovrà essere presentato al Giudice di gara entro e non oltre 10 minuti dall'avvenuta omologazione, da parte del Giudice Unico, della gara oggetto di reclamo e, nello stesso termine, consegnato al Magistrato od in sua assenza ad un altro rappresentante ufficiale del Quartiere o dei Quartieri controparte, purché non sia un Atleta, che potranno presentare, nei successivi 5 minuti, le proprie controdeduzioni.

In ogni caso, il reclamo deve essere presentato in forma scritta, firmato dal Magistrato e presentato da quest'ultimo od in sua assenza da un altro rappresentante ufficiale che non sia comunque un Atleta.

L'attestazione indicante l'ora della consegna al rappresentante ufficiale del Quartiere o Quartieri controparte, da questi controfirmata, deve essere allegata al reclamo che viene consegnato al Giudice di gara.

Il motivo del reclamo deve essere ampiamente documentato e la esposizione dei fatti chiaramente circostanziata.

I reclami redatti o presentati in difformità a quanto innanzi stabilito non saranno accolti ed esaminati.

Art. 17

Tutte le comunicazioni riguardanti lo svolgimento del "Gran Torneo" ivi compreso: l'esame dei reclami, spostamenti di gare ed orari, saranno diramate in forma ufficiale dal C.S.I. con i mezzi che lo stesso riterrà più idonei e tempestivi.

Art. 18

Al Quartiere vincitore dell'edizione annuale verrà consegnato temporaneamente e simbolicamente il "Palio". Il Quartiere che, secondo tradizione, si aggiudicherà per due anni consecutivi il "Gran Torneo" vincerà definitivamente il "Palio del Gran Torneo dei Quartieri". Saranno, inoltre, consegnati i seguenti premi:

- a) **TROFEO DISCIPLINA**, assegnato, ad insindacabile giudizio, dal Comune di Sessa Aurunca al Quartiere che avrà tenuto il comportamento più corretto ed esemplare nel corso dell'intero "Gran Torneo";
- b) **TARGA DECORO**, assegnato al Quartiere che sarà riuscito ad allestire l'addobbo meglio rispondente ai caratteri storici ed ambientali delle proprie contrade;
- c) **COPPA SIMPATIA**, al Quartiere che andrà ad occupare l'ultima posizione in classifica generale al termine del "Gran Torneo";
- d) **PERGAMENA RICORDO** ai Sindaci di tutti i Quartieri partecipanti;
- e) **MEDAGLIA** agli Atleti vincitori dei vari giochi.

Art. 19

Data l'importanza del "Gran Torneo", che ha ormai assunto carattere nazionale, particolare cura dovrà essere data all'aspetto coreografico nell'addobbo dei singoli Quartieri della Città. Pertanto i drappi con i colori ed i simboli dei propri Quartieri dovranno essere sistemati con

ordine e gusto e rispondenti al significato della manifestazione soprattutto per le strade e le piazze principali.

Si consiglia di badare piuttosto che alla quantità alla qualità ed al pregio dei simboli che dovranno essere comunque attinenti all'epoca storica del "torneo" ed alle antiche tradizioni cittadine.

A tal fine, l'Amministrazione Comunale designerà un'apposita commissione per eventuali consigli in merito.

Art. 20

La partecipazione al "Gran Torneo" implica la perfetta conoscenza del presente Regolamento, e l'operato dei Giudici e di tutta l'organizzazione deve ritenersi comunque insindacabile.

Art. 21

Le gare per l'aggiudicazione della XVIII^a edizione del "Gran Torneo dei Quartieri" sono:

- 1) **DAMA;**
 - 2) **I PORTATORI D'ACQUA;**
 - 3) **TESORO INFARINATO;**
 - 4) **CORSA DEI QUARTIERI - FEMMINILE;**
 - 5) **CORSA DEI QUARTIERI - MASCHILE;**
 - 6) **LA MAXI-PETTOLA;**
 - 7) **LA BELLA CASTELLANA;**
 - 8) **LA PIGNATA;**
 - 9) **CORSA NEI SACCHI;**
 - 10) **TIRO ALL'ERCOLE;**
 - 11) **TIRO ALLA FUNE;**
 - 12) **GARA DELLA BALESTRA,**
- di cui si riportano i singoli

REGOLAMENTI

1) DAMA.

Parteciperà 1 Atleta (uomo/donna) per Quartiere.

La gara si svolgerà secondo il regolamento della F.I.D. (Federazione Italiana Dama) e sarà diretta dal Circolo di Scacchi A.D. Matidia di Sessa Aurunca, pertanto, il Giudice di gara del C.S.I. si limiterà a ricevere dalle mani del legale rappresentante di detta Associazione l'esito del risultato tecnico della gara e ad attribuire il conseguente punteggio a norma degli Artt. 13 e 14 del presente Regolamento.

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "*non agonistica*".

2) I PORTATORI D'ACQUA.

Parteciperanno 6 Atleti (uomini e/o donne) per ogni Quartiere nati negli anni dal 1998 (purché minorenni) al 2004, di cui 4 denominati "*portatori*".

La gara si svolge in un tempo massimo di 3 minuti ed in 3 *manche*, su di un percorso di 20 metri. Ogni Quartiere avrà a disposizione 12 sottovasi di plastica aventi un diametro di 18 cm ed una profondità di 2,5 cm ciascuno.

Al segnale di inizio gara, il primo Atleta dovrà prelevare l'acqua da un fusto di plastica di 50 litri di capienza posizionato fuori dal campo di gara, a 2 metri di distanza dalla linea di partenza, riempire i primi quattro sottovasi di plastica posti a terra e collocarli sulla pedana di legno, retta in spalla dai quattro Atleti "*portatori*" posti dietro la linea di partenza.

Questi, con la pedana in spalla, senza che sia sorretta dalla mani e senza toccare i sottovasi, dovranno percorrere una distanza di 20 metri, superare interamente la linea di arrivo e raggiungere così l'ultimo Atleta che provvederà a prelevare i quattro sottovasi dalla pedana, sempre tenuta a spalla dai compagni, ed a svuotare l'acqua nell'apposito fusto, posto a due metri dalla linea di arrivo.

Una volta prelevati tutti i sottovasi dalla pedana, i quattro Atleti "portatori" dovranno raggiungere, insieme con la pedana, la linea di partenza ed eseguire la stessa azione di gara.

Sarà cura del Capitano di Quartiere riportare i sottovasi necessari al proseguimento della gara al punto di partenza.

Vince il Quartiere che, al termine del tempo stabilito, avrà riportato il maggior numero di litri d'acqua (conteggiati a peso).

Qualora, nel corso della gara, uno ovvero più sottovasi dovessero rovesciarsi, la squadra potrà decidere di ritornare indietro e provvedere ad un ulteriore carico d'acqua ovvero continuare il percorso di gara.

Sarà ritenuta persa l'acqua presente nei fusti fatta rovesciare dal primo ed ultimo Atleta.

Per ogni infrazione di gioco riscontrata dal Giudice di gara, verranno scalati dal conteggio del peso 150 grammi.

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "non agonistica".

3) TESORO INFARINATO.

Parteciperanno 3 Atleti (uomini e/o donne) per ogni Quartiere nati/e negli anni dal 1998 (purché minorenni) al 2004.

La gara si svolgerà in un tempo massimo di 3 minuti ed in 3 *manche*, su di un percorso di 20 metri.

Verranno mischiate su di un tavolo n° 10 monete di color oro, dal diametro di 3 cm e 3 Kg di farina.

Al segnale di inizio gara, l'Atleta partirà dal proprio blocco di partenza/arrivo e raggiungerà il tavolo dove sono le monete e la farina; una volta giunto, con l'ausilio di un cucchiaino in legno trattenuto in bocca – fornito dal C.S.I., di lunghezza totale pari a 29,8 cm e dalla paletta concava ovale lunga 63 mm e larga 40 mm – dovrà con questo rinvenire le monete mischiate alla farina.

L'Atleta dovrà, quindi, portar via con le mani una moneta per volta a condizione che sia distintamente visibile nella farina e consegnarla al Giudice di gara collocato in posizione di partenza/arrivo. Una volta che l'Atleta abbia superato per intero la linea di partenza/arrivo, potrà partire il compagno di Quartiere ed eseguire la stessa azione di gara e così fino al raggiungimento delle 10 monete nel tempo massimo stabilito.

Qualora, nella fase di ricerca, una o più monete dovessero cadere, l'Atleta ne potrà raccogliere solo una e consegnarla al Giudice di gara collocato in posizione di partenza/arrivo, mentre le restanti saranno considerate nulle.

Nel caso che, prelevata correttamente la moneta, nella fase di completamento del percorso di gara, l'Atleta con la moneta ovvero la sola moneta, dovessero cadere, è consentito all'Atleta di rialzarsi e/o prelevare la moneta e completare il percorso di gara.

È fatto assoluto divieto ad ogni Atleta di toccare con le mani il tavolo su cui sono le monete e la farina ed il cucchiaino una volta infilato in bocca per rinvenire le monete, in caso contrario verrà irrogata una penalità di 5 secondi sul tempo totale.

Per ogni altra infrazione di gioco rilevata, al Quartiere sarà aggiunta una penalità di 5 secondi sul tempo realizzato.

Durante lo svolgimento della prova, le infrazioni di gioco verranno rese note dal Giudice di

gara attraverso una bandierina rossa, la quale indicherà altresì la nullità della moneta consegnata.

Ai fini della classifica di gioco, in caso di parità di monete regolarmente consegnate, si terrà conto del minor tempo impiegato per la consegna dell'ultima moneta.

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "*non agonistica*".

4) CORSA DEI QUARTIERI – FEMMINILE.

Parteciperà 1 Atleta per Quartiere.

La gara si svolgerà sul seguente circuito cittadino:

PARTENZA: Piazza XX Settembre → Via Taddeo de Matricio → Piazza Giordano Bruno → Via Paul Harris → Largo Macello → Via San Leo (salita Hotel San Leo) → Piazza Ercole → Corso Lucilio → Via Garibaldi → Piazza Duomo → Via Paolini → Via Ferranzio → Piazza San Domenico → Piazzetta San Carlo → Via Mozart → Corso Lucilio → Piazza Ercole → Corso Umberto I → Piazza XX Settembre: **ARRIVO.**

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "*agonistica*" per la quale vigono le norme tecniche in uso presso il C.S.I. e la F.I.D.A.L..

5) CORSA DEI QUARTIERI – MASCHILE.

Parteciperà 1 Atleta per Quartiere.

La gara si svolgerà sul seguente circuito cittadino:

PARTENZA: Piazza XX Settembre → Corso Umberto I → Piazza Ercole → Corso Lucilio → Largo Cappuccini → Via Franali → Piazza San Domenico → Via Ferranzio → Via Paolini → Piazza Duomo → Via Garibaldi → Via Ettore Massimo → Via Marcone → Corso Lucilio → Piazza Ercole → Piazza Mercatiello → Via Patrone → Vico San Leo → Largo Macello → Via Paul Harris → Piazza Giordano Bruno → Via Taddeo de Matricio → Piazza XX Settembre: **ARRIVO.**

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "*agonistica*" per la quale vigono le norme tecniche in uso presso il C.S.I. e la F.I.D.A.L..

6) LA MAXI-PETTOLA.

Parteciperà 1 Atleta donna per ogni Quartiere.

L'Atleta si fornirà di apposito tagliere e mattarello che potranno essere di qualsiasi dimensione.

La pettola dovrà essere eseguita e stesa in un tempo limite di 20 minuti, dal segnale di inizio gara; tale tempo però non viene considerato ai fini della classifica che sarà invece ottenuta in relazione al diametro della pettola, misurato sulla parte rientrante nel tagliere, partendo dal centro della pettola fino al punto più vicino ad esso.

Per ogni tipo di pezza, buco o lesione ci sarà una penalizzazione di 2 centimetri.

La gara si svolgerà in un unico turno.

Verrà fornita agli Atleti una bottiglia sigillata contenente 2 litri di acqua ed 1 Kg di farina tipo "00".

Vincerà chi riuscirà a stendere la pettola dal diametro più grande.

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "*non agonistica*".

7) LA BELLA CASTELLANA.

Parteciperanno 3 Atleti per ogni Quartiere di cui almeno 1 donna che fungerà da Castellana ed 1 uomo che rappresenterà il Cavaliere.

Scopo del gioco è quello di portare in salvo quante più uova possibili in un tempo massimo di 2

minuti e 30 secondi per mezzo di un cucchiaio in legno, fornito dal C.S.I., di lunghezza totale pari a 29,8 cm e dalla paletta concava ovale lunga 63 mm e larga 40 mm.

Al segnale di inizio gara, il primo Atleta depositerà sul cucchiaio in legno, tenuto in bocca dal Cavaliere, un uovo.

Il Cavaliere dovrà poi raggiungere la torre della Castellana posta a 15 metri dalla linea di partenza, salire su almeno un piolo di una scala, mantenuta ferma dal Capitano del Quartiere, aiutandosi con le mani, senza però mai toccare il cucchiaio o l'uovo su di esso depositato, e far giungere l'uovo alla Castellana, senza lanciarlo, specificando che non potrà strisciare il cucchiaio di legno sulla struttura, quindi ritornare al punto di partenza, anche toccando il cucchiaio con le mani, e ripetere quante più volte l'azione di gioco.

Nel momento in cui viene posto l'uovo sul cucchiaio il Cavaliere non può più toccare né il cucchiaio né l'uovo con le proprie mani altrimenti non verrà conteggiato.

L'Atleta ed il Cavaliere, verranno seguiti solo ed esclusivamente dal Giudice di gara, il quale accerterà la validità dell'azione, in caso contrario l'eventuale infrazione di gioco verrà subito segnalata attraverso una bandiera rossa.

La Castellana, dalla finestra di una torre posta a 3 metri da terra, dovrà prelevare l'uovo, senza appoggiarlo alla struttura, depositarlo integro in un apposito paniere, mantenendo per tutta la sua azione il contatto di almeno un piede con il suolo. Insieme all'Atleta, che fungerà da Castellana, ci sarà la presenza di un ulteriore Giudice di gara il quale verificherà l'esatto svolgersi dell'azione; lo stesso Giudice segnalerà con bandiera rossa l'eventuale irregolarità dell'azione.

Vince la gara il Quartiere che nel tempo di 2 minuti e 30 secondi avrà portato alla castellana il maggior numero di uova integre.

A parità di uova portate verrà preso il minor tempo impiegato nel portare l'ultimo uovo.

In caso di rottura accidentale del cucchiaio, l'Atleta verrà fornito di un ulteriore cucchiaio, fermo restando che il tempo di gara sarà bloccato per consentire la sostituzione del cucchiaio e ripreso dal punto in cui è stato interrotto.

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "non agonistica".

8) LA PIGNATA.

Parteciperanno 1 Atleta uomo ed 1 Atleta donna per ogni Quartiere.

Verranno predisposte sul campo di gara tre aree aventi le seguenti funzioni:

- a) PRIMA AREA: fungerà sia per il bendaggio dell'Atleta che impugnerà altresì un bastone di lunghezza pari a 130 cm che per le giravolte che verranno fatte eseguire all'Atleta prima di raggiungere l'area successiva;
- b) SECONDA e TERZA AREA: postazioni di partenza dal quale l'Atleta uomo partirà per rompere la pignata. Saranno poste dalla prima area ad una distanza di 5 mt.

Il sorteggio dell'area di partenza avverrà nel momento in cui l'Atleta è completamente bendato nella PRIMA AREA e verrà effettuato dalla sua compagna di squadra, la quale occuperà l'area opposta. Inoltre verrà effettuato un ulteriore sorteggio del bussolotto che andrà posto nella pignata contenente un *bonus* che va da 1 a 3 punti, che si aggiungeranno ai punti ottenuti nella classifica finale del gioco stesso.

All'Atleta maschio verranno fatti eseguire tre giri su se stesso nella PRIMA AREA per poi essere accompagnato nell'area estratta.

L'asta sulla quale verrà sospesa la pignata verrà posta ad una distanza di 15 metri dalla PRIMA AREA, mentre la distanza del fondo della pignata da terra sarà di cm. 240.

Vincerà la gara chi riuscirà ad impiegare il minor tempo a rompere la pignata.

La pignata sarà considerata rotta nel momento in cui il bussolotto, fuoriuscito dalla pignata,

sarà caduto a terra; soltanto in questo caso la pignata sarà considerata rotta; se il bussolotto non fuoriesce dalla pignata l'Atleta dovrà continuare la gara. Il tempo verrà preso solo quando il bussolotto toccherà il suolo.

In caso di sospensione accidentale la gara verrà ripetuta per intero.

Sarà a disposizione un solo microfono, attraverso il quale l'Atleta donna guiderà con qualsiasi forma di comando il compagno, che sarà amplificato per l'intera area di gioco.

L'Atleta uomo deve, attraverso il suo mezzo di rottura, esclusivamente rompere la pignata, senza cercare l'asta in ferro per orientarsi, pena la squalifica dell'Atleta, totalizzando dunque un punteggio per il proprio Quartiere pari a 0 (zero).

L'Atleta che si scioglie deliberatamente il bendaggio, sarà squalificato totalizzando un punteggio per il proprio Quartiere pari a 0 (zero).

Qualora al termine della gara l'Atleta lancerà, senza motivo, il bastone in qualsiasi direzione verrà squalificato, dunque riportando per il proprio Quartiere un punteggio pari a 0 (zero).

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "*non agonistica*".

9) CORSA NEI SACCHI.

Parteciperà 1 Atleta uomo per ogni Quartiere.

La gara si svolge su un percorso di 40 metri, di cui 20 metri all'andata, con passaggio attorno ad un cono, e 20 metri al ritorno.

Il campo di gara sarà suddiviso in 3 corsie avente ciascuna una larghezza di 3 metri.

I vincitori delle singole batterie, disputeranno quella valevole dal primo al terzo posto in classifica; i secondi classificati quella dal quarto al sesto posto in classifica e così via.

L'Atleta può eseguire qualsiasi tecnica di salto, purché vengano impiegati solo gli arti inferiori del corpo.

L'Atleta partecipa con il proprio sacco di materiale di juta che verrà bretellato e legato in vita a cura del proprio Maestro di Campo con la supervisione del Giudice di gara.

Il Maestro di Campo, una volta assolte le sue funzioni, raggiungerà la propria postazione così come stabilito all'Art. 11, lett. b), del presente Regolamento.

L'Atleta, quindi, dovrà restare immobile con gli arti inferiori fino al segnale di inizio gara e non gli è consentito il molleggiarsi sulle gambe. In caso contrario, verrà ammonito una prima volta dal Giudice di gara mentre alla seconda ammonizione l'Atleta verrà squalificato, totalizzando un punteggio per il proprio Quartiere pari a 0 (zero).

È concessa solo una falsa partenza, alla seconda falsa partenza l'Atleta verrà squalificato, totalizzando un punteggio per il proprio Quartiere pari a 0 (zero); è ritenuta falsa partenza sia partire prematuramente che muoversi durante la fase di concentrazione (la fase che va dal segnale del Giudice di campo al segnale di partenza).

In caso di caduta accidentale, l'Atleta dovrà rialzarsi e continuare la gara.

In caso di invasione di corsia altrui senza aver arrecato danno all'avversario l'Atleta dovrà continuare la gara, rientrando però nella propria corsia mentre, in caso di invasione di corsia altrui, se verrà arrecato danno all'avversario, anche accidentalmente, la gara verrà ripetuta e l'Atleta in questione verrà automaticamente squalificato, riportando un punteggio per il proprio Quartiere pari a 0 (zero).

Qualora, durante la gara, il sacco, per qualsiasi motivo, dovesse slegarsi, l'Atleta dovrà continuare la gara tenendosi questo con le mani.

L'Atleta avrà superato il traguardo allorché oltrepassi la linea di arrivo con l'intero corpo.

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "*agonistica*".

10) TIRO ALL'ERCOLE.

Parteciperà 1 Atleta per ogni Quartiere.

L'Atleta effettuerà, con palle da tennis infarinate e servendosi di una fionda in ferro munita di tiranti di gomma e senza elementi di aggiunta, cinque tiri con i quali colpire la sagoma raffigurante Ercole con il leone Nemeo.

Ciascun Quartiere dovrà munirsi della propria fionda personale che, al momento della consegna delle "distinte di gara", dovrà essere consegnata nelle mani del Giudice di Gara. Pertanto non è consentito prendere e/o dare in prestito la propria fionda. In caso contrario, l'Atleta gareggerà con la fionda messa a disposizione del C.S.I..

La gara è prevista in un'unica *manche*.

In caso di parità di classifica verrà adottato il sistema previsto dall'art. 13, co. 2, del presente Regolamento.

I tiri dovranno essere compiuti da una distanza di 15 metri.

Sarà consentito l'effettuazione di un solo tiro di prova.

Nel caso in cui, durante i cinque tiri, la palla colpisca seppure parzialmente, una qualunque delle linee di demarcazione tra una zona e l'altra o quella che contorna la sagoma, seppure di striscio, il tiro sarà ripetuto.

Parimenti saranno ripetuti i successivi tiri che avranno sortito il medesimo effetto.

Il punteggio riservato ad ogni zona colpita è il seguente: 10 pt = cuore; 8 pt = testa; 7 pt = arto destro; 6 pt = base; 5 pt = arto sinistro; 4 pt = corpo.

Per usufruire del punteggio riservato alla zona del cuore, la palla dovrà passare attraverso questa zona lasciata appositamente vuota in modo pulito, vale a dire senza strisciare sui bordi di detta zona.

In caso di rottura dei tiranti in gomma della fionda, questi potranno essere sostituiti una sola volta, altrimenti verrà assegnato il punteggio acquisito fino a quel momento.

Qualora l'Atleta getti volontariamente a terra la fionda, verrà squalificato totalizzando per il proprio Quartiere un punteggio pari a 0 (zero).

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "non agonistica".

11) TIRO ALLA FUNE.

Parteciperanno 4 oppure 3 Atleti uomini, maggiorenni, per ogni Quartiere.

Gli Atleti ammessi alla gara non dovranno superare complessivamente i 410 kg (è ammessa una tolleranza fino a 10 kg). Il rilevamento del peso degli Atleti avverrà immediatamente prima dello svolgimento della gara.

La Gara è ad eliminazione diretta.

Gli Atleti dovranno gareggiare con scarpe di gomma ovvero di suola, in ogni caso senza ventose o chiodi agganciati, oppure scalzi e sempre a mani nude.

La fune misura mt. 20 di lunghezza per un diametro di mm. 250.

La gara avrà inizio al segnale del Giudice di gara, che sarà preventivamente indicato e terminerà quando l'ultimo Atleta avrà oltrepassato con i piedi la linea di demarcazione che sarà appositamente segnata.

In ogni caso la gara è da ritenersi conclusa nel momento in cui il Giudice di gara avrà emesso un apposito segnale (acustico e/o visivo).

L'Atleta che si schiererà in prima fila dovrà collocarsi con i piedi e con le mani interamente dietro una linea posta a 2 metri dalla linea di demarcazione; gli altri 3 Atleti potranno distanziarsi a loro piacimento.

Gli Atleti, nel tirare la fune potranno avvalersi di qualsiasi tecnica, ma non potranno avvolgere la fune né al braccio né a qualsiasi parte del corpo, pena la squalifica del singolo Atleta, che sarà invitato ad abbandonare la gara. Qualora l'Atleta squalificato continuerà a

gareggiare il Giudice di gara decreterà la fine della gara squalificando il Quartiere che totalizzerà un punteggio pari a 0 (zero).

L'Atleta che abbandona la fune con entrambe le mani sarà ritenuto rinunciatario e pertanto sarà invitato ad abbandonare la gara. Qualora l'Atleta continuerà a gareggiare il Giudice di gara decreterà la fine della gara squalificando il Quartiere che totalizzerà un punteggio pari a 0 (zero).

Il Maestro di Campo, una volta assolte le sue funzioni, raggiungerà la propria postazione così come stabilito all'Art. 11, lett. b), del presente Regolamento.

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "agonistica".

12) GARA DELLA BALESTRA.

Per questo tipo di prova il Giudice di gara del C.S.I. si limiterà a ricevere dalle mani del Capo dei Balestrieri l'esito del risultato tecnico ed a imbussolarlo contemporaneamente al nome di ogni Quartiere il tutto alla presenza dei Maestri di Campo.

Successivamente si procederà, in forma pubblica, al sorteggio degli abbinamenti del Quartiere con il Balestriere estraendo alternativamente il nome dell'uno e quello dell'altro dalle rispettive urne ed assegnando, di conseguenza, il relativo punteggio a norma degli Artt. 13 e 14 del presente Regolamento.

Art. 22

Avverso il presente Regolamento non è ammesso alcun tipo di reclamo.

Eventuali ulteriori norme che disciplinano dal punto di vista tecnico-organizzativo lo svolgimento del "Gran Torneo", saranno comunicate tempestivamente a cura del Comitato Territoriale del Centro Sportivo Italiano di Sessa Aurunca.

Sessa Aurunca (CE), addì 08 Agosto 2016

Il Sindaco di Sessa Aurunca

Avv. Silvio Sasso

Il Presidente del C.S.I. di Sessa Aurunca

Dott. Fabio Falso

10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		

IL MAGISTRATO

IL SINDACO DI QUARTIERE

LIBERATORIA MINORENNE

Io sottoscritto/a

nato/a a il

residente in comune

DICHIARA

- di essere a conoscenza che a Sessa Aurunca si svolgerà la manifestazione Gran Torneo dei Quartieri;
- che mio/a figlio/a è stato sottoposto/a agli accertamenti sanitari previsti dalle vigenti normative di legge con dichiarazione d'idoneità allo svolgimento della attività sportiva e che la relativa documentazione è conservata agli atti del Quartiere di appartenenza;
- di accettare l'organizzazione e lo Spirito della manifestazione;
- di accettare il trattamento dei miei dati personali e di quelli di mio/a figlio/a per scopi inerenti la manifestazione e le attività ad essa legate;
- di esercitare a pieno titolo la patria potestà.

Tutto ciò premesso il/la sottoscritto/a

AUTORIZZA

Suo/a figlio/a

nato/a a il a partecipare alla manifestazione

GRAN TORNEO DEI QUARTIERI

liberando gli organizzatori da ogni forma di responsabilità, diretta e indiretta, civile e penale, relativa ad eventuali infortuni durante la disputa delle gare e/o allo smarrimento di effetti personali per furto o qualsivoglia altra ragione e/o eventuali danni e/o spese (ivi comprese le spese legali) che dovessero derivargli a seguito della partecipazione alla competizione in oggetto, anche in conseguenza del proprio comportamento, di eventi accidentali e/o fortuiti. Solleva inoltre l'organizzazione da ogni responsabilità civile e penale in merito all'idoneità della/e struttura/e sportiva/e così come attrezzata/e. Il/La sottoscritto/a dichiara inoltre di accettare il trattamento ed alla comunicazione dei miei dati e di quelli di mio/a figlio/a qualificati come personali e/o sensibili della citata legge, nonché alla comunicazione e diffusione dei dati, delle immagini, dei video e quant'altro per scopi inerenti la Manifestazione Sportiva e le attività ad essa legate.

Firma

Data

XVIII ^ EDIZIONE DEL
^^
“GRAN TORNEO DEI QUARTIERI”
^^

DICHIARAZIONE
DA COMPILARE A MACCHINA O IN STAMPATELLO

Q U A R T I E R E

Il sottoscritto _____ nella sua qualità di
SINDACO del Quartiere _____, con la presente

D I C H I A R A

di assumere l’impegno di rispettare e far rispettare tutte le norme che disciplinano lo svolgimento del **“Gran Torneo dei Quartieri”**, garantendone, da parte del proprio Quartiere, la regolare effettuazione per una sua migliore riuscita.

Sessa Aurunca (CE), li _____

Il Sindaco
