



Il *Centro Sportivo Italiano* Comitato di Sessa Aurunca
L'*Amministrazione Comunale* della Città di Sessa Aurunca
La *Pro Loco* di Sessa Aurunca, fondata nel 1958

organizzano il

“GRAN TORNEO DEI QUARTIERI”

[illegible]

XIX EDIZIONE

△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△△

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 dei Quartieri” è disciplinato dal seguente

REGOLAMENTO

Art. 1

Possono prendere parte alla XIX edizione del “Gran Torneo dei Quartieri” (in seguito *Manifestazione*), 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 06 luglio 2018**, della scheda di adesione e partecipazione in triplice copia, allegata al presente Regolamento [cfr. All. 1].

Art. 2

Ogni Quartiere partecipante, **entro e non oltre le ore 20:00 del giorno 28 Luglio 2018**, dovrà presentare, presso la sede operativa del Centro Sportivo Italiano Comitato Territoriale di Sessa Aurunca (C.S.I.), ubicata presso la sede dell'Arciconfraternita del SS. Crocifisso e Monte dei Morti, la propria scheda contenente l'elenco degli Atleti, 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 dalla *Manifestazione*.

Per ogni atleta partecipante dovrà essere indicata la disciplina per la quale gareggerà.

Nelle 48 ore successive verranno fatte pervenire a tutti i Quartieri partecipanti copie delle sud-

dette schede.

Art. 3

All'atto della consegna del Regolamento ufficiale, 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 della *Manifestazione* per una migliore riuscita della stessa.

Art. 4

Il Quartiere dovrà essere così costituito:

1) **N° MASSIMO DI 16 ATLETI**, aventi la residenza anagrafica nel centro urbano di Sessa Aurunca ed ivi effettivamente dimoranti alla data del 21 Luglio 2018. Allo stesso modo è consentito di indicare non più di n° 4 Atleti residenti in qualsiasi altro centro urbano del Comune di Sessa Aurunca e, comunque, rientranti nel numero massimo dei 16 Atleti.

Per ogni atleta partecipante dovrà essere indicata la disciplina per la quale gareggia, all'atto della consegna della lista, di cui all'art. 2.

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;

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 e di accompagnare e/o sostenere i propri atleti durante le gare, secondo disposizioni dei giudici;

5) **CAPITANO**, che avrà la responsabilità della squadra durante tutti i momenti della *Manifestazione* ad eccezione di quelli riguardanti lo svolgimento delle gare, salvo quando espressamente indicato;

6) **PAGGIO**, che sarà il portatore del gonfalone ufficiale del Quartiere.

I rappresentanti ufficiali di ogni Quartiere, di cui al punto 2), non saranno reputati atleti pertanto non ritenuti idonei a prendere parte alle gare; diversamente per gli altri rappresentanti ufficiali, di cui ai punti 3), 4), 5), saranno reputati atleti pertanto idonei a gareggiare, dunque rientranti nel numero ufficiale di cui al punto 1). Il rappresentante, di cui al punto 6), avrà solo la funzione di portatore del vessillo del proprio quartiere.

Art. 5

Il Quartiere partecipa con tutti gli Atleti di cui all'Art. 4, sia alla cerimonia di presentazione che a quella di sorteggio ed apertura della *Manifestazione*. 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 tra i 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 dalla *Manifestazione*.

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 **Lunedì 13 Agosto 2018 alle ore 17:00** 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 [cfr.All.4], accompagnata da i 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 rinunciatario 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 gli Atleti che dovranno prendere parte al gioco. Il Maestro di Campo potrà essere sostituito mediante delega scritta da presentare al Giudice Unico all'inizio della giornata di gara, pertanto potrà essere sostituito unicamente dagli altri responsabili ufficiali del quartiere, di cui all'art. 4;

Durante il gioco, il campo dovrà essere occupato soltanto dall'Atleta o dagli Atleti in gara, mentre il Maestro di Campo, del quartiere in gara, raggiungerà una postazione assegnata dal Giudice di Campo. Diversamente, lo stesso Maestro di Campo sosterrà in una determinata postazione, denominata "*area tecnica*", che verrà demarcata per ogni Quartiere. Nell'area appena descritta potranno sostare solo ed unicamente il Sindaco,

il Maestro di Campo, il Capitano ed il Magistrato; gli stessi, ad eccezione del Maestro di Campo, dovranno portare un segno di riconoscimento visibile (fornito dal quartiere stesso), diversamente il Maestro di Campo verrà munito di apposito tesserino di riconoscimento visibile (fornito dal CSI).

Art. 12

Per qualsiasi tipo di comportamento tenuto da parte di Atleti, rappresentanti ufficiali e sostenitori, che contrasti con l'andamento ed il prestigio della *Manifestazione* 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 della *Manifestazione* 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 [cfr. 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. Sol tanto 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 48 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 della gara (da parte del Giudice Unico) 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 della *Manifestazione* 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 ri-

spondente ai caratteri storici ed ambientali delle proprie contrade;

c) **PERGAMENA RICORDO** ai Sindaci di tutti i Quartieri partecipanti;

d) **MEDAGLIA** agli Atleti vincitori dei vari giochi.

Art. 19

Data l'importanza del "Gran Torneo dei Quartieri", 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 alla qualità ed al pregio dei simboli, piuttosto che alla quantità, 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 alla *Manifestazione* 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 XIX edizione del "Gran Torneo dei Quartieri" sono:

- 1) **CORSA TRA I QUARTIERI ~ FEMMINILE;**
- 2) **CORSA TRA I QUARTIERI ~ MASCHILE;**
- 3) **TESORO INFARINATO**
- 4) **LA BELLA CASTELLANA;**
- 5) **LA PIGNATA;**
- 6) **CORSA NEI SACCHI;**
- 7) **TIRO ALL'ERCOLE;**
- 8) **TIRO ALLA FUNE;**
- 9) **GARA DELLA BALESTRA**

di cui si riportano i singoli

REGOLAMENTI

1) CORSA TRA I QUARTIERI ~ FEMMINILE.

Parteciperà 1 Atleta per Quartiere.

La gara si svolgerà lungo il seguente circuito cittadino:

PARTENZA: Piazza Castello → Piazza XX Settembre → Via Taddeo de Matricio → Piazza Giordano Bruno → Via Paul Harris → Largo Macello → Via San Leo → Via Annunziata → Piazza Ercole → Corso Caio Lucilio → Via Giuseppe Garibaldi → Piazza Duomo → Via Paolini → Via Ferranzio → Piazza San Domenico → Piazzetta San Carlo → Via W. A. Mozart → Corso Caio Lu-

cilio → 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..

2) CORSA TRA I QUARTIERI ~ MASCHILE.

Parteciperà 1 Atleta per Quartiere.

La gara si svolgerà lungo il seguente circuito cittadino:

PARTENZA: Piazza Castello → Piazza XX Settembre → Corso Umberto I → Piazza Ercole → Corso Caio Lucilio → Largo Cappuccini → Via San Seville → Via Franali → Piazza San Domenico → Via Ferranzio → Via Paolini → Piazza Duomo → Via Giuseppe Garibaldi → Via Ettore Massimo → Via Guglielmo Marconi → Corso Caio Lucilio → Piazza Ercole → Via Annunziata → Via 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..

3) TESORO INFARINATO

Partecipano tre atleti (maschi e/o femmine) per ogni Quartiere nati negli anni dal 2001 al 2005; è permessa la partecipazione, eccezionalmente anche di un atleta nato negli anni 2000 e a seguire (ossia maggiorenni), ovviamente rientrando sempre nel numero necessario di partecipazione (ovvero tre atleti).

La gara si svolgerà su di un percorso di venti metri, verranno inserite, a caso, numero tre monete in tre chili di farina. Al segnale di partenza, il primo concorrente raggiungerà la postazione del tesoro (monete) ed aiutandosi con un cucchiaino di legno tenuto in bocca – con le mani dietro la schiena – dovrà trovare delle monete nascoste nella farina, potrà correre tenendo il cucchiaino in mano e metterlo in bocca al punto di arrivo per cercare il relativo tesoro. Potrà prendere, una moneta per volta, purché visibile, e portarla alla posizione di partenza e consegnarla nelle mani del giudice preposto, per consentire una più fluida e veloce staffetta verrà disegnata un'area di partenza di due metri nella quale si procederà alla staffetta degli atleti, dunque il secondo od il terzo atleta potrà partire solo quando l'atleta precedente si trova nell'area appena descritta, quindi eseguire la stessa azione di gara fino al raggiungimento delle tre monetine. Ai fini della classi-

fica finale del gioco, vincerà chi avrà riportato per primo la terza monetina.

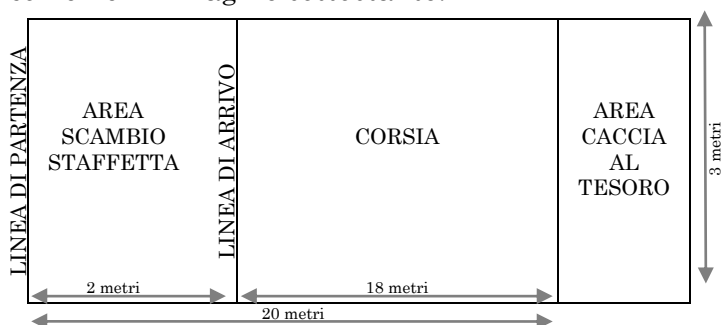
È concessa solo una falsa partenza, alla seconda falsa partenza l'atleta verrà squalificato, totalizzando un punteggio per il proprio Quartiere pari a 0 (zero); è ritenuta falsa partenza partire prematuramente, nella fase che va dal segnale del Giudice di Campo al segnale di partenza del Giudice di Gara.

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, diversamente, in caso di invasione di corsia altrui, arrecando però 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).

L'Atleta avrà superato il traguardo allorché oltrepassi la linea di arrivo con la prima parte utile del proprio corpo, salvo consegna della terza monetina.

Le linee di arrivo e di partenza sono delimitate come nell'immagine sottostante:



Nel caso in cui, nella fase di ricerca del tesoro, una o più monete dovessero cadere a terra, volontariamente o accidentalmente, il turno dell'atleta sarà ritenuto nullo, quindi dovrà ritornare al punto di arrivo per dare la possibilità alla propria squadra, dunque al suo compagno di squadra, di continuare la gara, in tal caso la moneta dovrà restare a terra quindi verrà raccolta dal giudice al termine della gara. Nel caso in cui, prelevato correttamente il tesoro, nella fase di completamento del percorso, l'atleta con la moneta, o la sola moneta, dovessero cadere, è consentito all'atleta rialzarsi e prelevare la moneta completando il percorso.

E' fatto divieto ad ogni atleta di toccare con le mani il banchetto del tesoro, in tal caso verrà assegnato un punto di penalizzazione

alla squadra.

Durante lo svolgimento del gioco le scorrettezze che comporteranno l'annullamento della moneta verranno segnalate dal giudice di gara attraverso un'apposita bandierina rossa.

I componenti del Comitato di ogni quartiere devono sostare, durante l'evolversi della gara, nella propria area tecnica, ad eccezione del Maestro di Campo che si collocherà nei pressi della linea di partenza, senza però toccare né le monetine né il proprio atleta (in fase di partenza), in tal caso verrà assegnato un punto di penalizzazione alla squadra.

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

4) 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 cucchiaino 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 cucchiaino 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, volendo, anche con le mani, senza però mai toccare il cucchiaino o l'uovo su di esso depositato, e far giungere l'uovo alla Castellana, senza lanciarlo, né facendo strisciare il cucchiaino di legno sulla struttura, quindi ritornare al punto di partenza, anche, volendo, toccando il cucchiaino con le mani e ripetere quante più volte l'azione di gioco.

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

Il Cavaliere, verrà seguito 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 Castel-

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

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

5) 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*".

6) CORSA NEI SACCHI.

Parteciperà 1 Atleta (uomo/donna) 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 reggerà con le proprie mani, è ammessa la tecnica di reggere il citato sacco anche con una sola mano, purché il sacco non venga mai lasciato; nel caso in cui, il sacco scivoli dalle mani, accidentalmente, l'atleta è tenuto a riprenderlo e continuare la gara; pertanto è consentito il procedere la gara solo ed esclusivamente con le mani attaccate al sacco, ovvero anche con una sola mano.

Alla partenza l'Atleta, quindi, dovrà restare immobile fino al segnale di inizio gara. 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 partire prematuramente, nella 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, diversamente, in caso di invasione di corsia altrui, arrecando però 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).

L'Atleta avrà superato il traguardo allorché oltrepassi la linea di arrivo con l'intero corpo e con le mani attaccate al sacco, ovvero anche con una sola mano attaccata al sacco. Tale disciplina è classificata come attività sportiva "agonistica".

7) TIRO ALL'ERCOLE.

Parteciperà 1 Atleta (uomo/donna) per gni 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, sette 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 sette 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 ovvero rimbalzare 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 ac-

quisito 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".

8) TIRO ALLA FUNE.

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

Gli Atleti ammessi alla gara non dovranno superare complessivamente i 415 kg di peso. Il rilevamento del peso degli Atleti avverrà immediatamente prima dello svolgimento di ogni gara ed eseguito con i tiratori in tenuta da gara senza scarpe.

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

La fune misura mt. 16 di lunghezza per un diametro di mm. 250.

La Gara è ad eliminazione diretta.

Prima di iniziare ogni gara si procederà con il sorteggio alla scelta del campo.

L'Atleta che si schiererà in prima fila dovrà collocarsi con i piedi e con le mani interamente dietro una linea posta a 1,5 metri dalla linea di demarcazione; gli altri 3 Atleti potranno distanziarsi a loro piacimento.

La gara avrà inizio al segnale del Giudice di gara, che sarà preventivamente indicato.

L'Atleta, pena la squalifica, nel tirare la fune dovrà tenere la corda con entrambe le mani e la corda passerà tra il corpo e la parte superiore del braccio dello stesso tiratore: ogni altra presa che ostacoli il libero movimento della corda è infrazione alle regole.

Durante la gara, pena la squalifica del singolo Atleta, non è ammesso compiere queste infrazioni:

- a) toccare il terreno con parti del corpo all'infuori dei piedi;
- b) ostacolare il movimento libero della corda con tenute non regolamentari;
- c) utilizzo di prese diverse da quella ammessa;
- d) tenere la corda in posizione diversa da quanto richiesto dalla norma;
- e) abbandonare la corda con entrambe le mani;
- f) arrotolare la corda alle mani;
- g) girarsi di spalle agli avversari.

L'Atleta squalificato dovrà immediatamente abbandonare la gara. Qualora continuerà a gareggiare il Giudice di gara decreterà la fine della gara squalificando il Quartiere che totalizzerà un punteggio pari a 0 (zero).

Vince il Quartiere che avrà tirato tutti gli atleti avversari oltre la linea di centro segnata sul ter-

reno oppure per squalifica del Quartiere avversario.

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).

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; eccezion fatta per i maestri di gara la cui appartenenza a quella precisa area tecnica che ostacola il terreno di gara, dunque sarà consentito, unicamente per quella fase di gara, l'accedere ad altre aree tecniche decise al momento dal Giudice di Campo.

Tale disciplina è classificata come attività sportiva "agonistica" per la quale vigono le norme tecniche in uso presso il locale C.S.I. e la F.I.G.eS.T..

9) 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 no-

me 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.

La cronologia dell'estrazione sarà dettata dalla classifica generale parziale del momento, ovvero estrarrà per primo il Sindaco del quartiere che occuperà l'ultima posizione di classifica generale, ovvero sorteggiando contemporaneamente sia il bussolotto dei quartieri sia il bussolotto il balestriere, producendo in tal modo l'abbinamento di cui sopra.

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 della *Manifestazione*, saranno comunicate tempestivamente a cura del Centro Sportivo Italiano Comitato Territoriale di Sessa Aurunca.

PRECISAZIONI FINALI

Il presente regolamento potrebbe subire variazioni di ordine tecnico e logistico a seconda delle esigenze dell'organizzazione, relative ai luoghi, date e orari, dati utili per lo svolgimento delle gare.

Sessa Aurunca , addì 28 Giugno 2018

Il Sindaco di Sessa Aurunca¹

Avv. Silvio Sasso

Il Presidente C.S.I. di Sessa Aurunca¹

Dott. Fabio Falso

Il Presidente della Pro Loco¹

Dott. Rosario Ago

Il presente regolamento è stato letto e approvato, nel corso dell'assemblea tenutasi il giorno Giovedì 28 Giugno 2018, e firmato dai Rappresentanti dei Quartieri come segue:

QUARTIERE	COGNOME E NOME DEL RAPPRESENTANTE	FIRMA
CARMINE		
ARIELLA		
SAN LEO		
DUOMO		
VILLA		
SAN DOMENICO		
CAPPUCCINI		
BORGONUOVO		
SANT'AGATA		