

# Palio dei Terzieri

## REGOLAMENTO

### ART. 1

Partecipano al Palio dei Terzieri quattro gruppi in costume:  
- Gruppo di rappresentanza dell'Amministrazione comunale;  
- Tre gruppi dei tre Terzieri.

### ART. 2

Il Consiglio dell'Ente Palio e l'Assemblea dei Soci possono richiedere in occasioni particolari l'istituzione di un gruppo misto di rappresentanza in costume.

### ART. 3

Le eventuali spese per iniziative straordinarie vengono sostenute dall'Ente Palio.

### ART. 4

Ogni Terziere stabilisce e precisa il suo territorio sulla pianta attuale del Centro Storico di Città della Pieve, rimarcando con i propri colori le rispettive zone. Le rimanenti zone non colorate sono da considerare a tutti gli effetti zone comuni, sulle quali non può essere esercitata sovranità se non dall'Amministrazione comunale.

### ART. 5

I colori di rappresentanza dei Terzieri sono rispettivamente: nero e giallo per il Borgo Dentro; blu, rosso e bianco per il Casalino, nero e verde per il Castello. I colori dell'Amministrazione comunale sono l'oro e il cremisi; per i costumi del Corteo storico sono utilizzati anche bianco e azzurro.

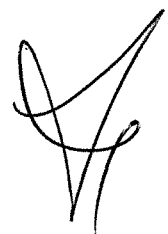
La suscritta indicazione nei colori delle parti deve essere rispettata negli addobbi delle strade, nel campo del torneo e nelle zone comuni.

È ammesso l'utilizzo, negli addobbi murali aerei, di altri colori, limitatamente a bordature, fregi, stemmi, e comunque in misura non preponderante rispetto ai colori di rappresentanza.

### ART. 6

Lo stile dei costumi e degli addobbi è riferito al periodo in cui visse il più grande figlio di Città della Pieve, Pietro Perugino, e cioè tra la metà del sec. XV e il primo ventennio del sec. XVI.

Data la collocazione geografico - culturale sia di Perugino, sia di Città della Pieve, si dovrà trarre ispirazione dalla civiltà figurativa del Centro Italia, nelle coordinate dei Centri seguenti: Firenze, Urbino, Perugia, Siena e Roma.



### **ART. 7**

Il Palio dei Terzieri si compone di manifestazioni comuni e di manifestazioni organizzate dalle singole parti. Quelle comuni sono: il Lancio della Sfida, la Caccia del Toro.

### **ART. 8**

Le manifestazioni del Palio dei Terzieri iniziano a partire dall'8 Agosto in poi, qualora la prima data utile per la Caccia del Toro sia il 18 agosto.

Il Lancio della Sfida avverrà il 15 agosto. La Caccia del Toro si terrà a partire da domenica 18 fino a domenica 21, qualora il 15 cada tra il lunedì e il giovedì; se invece il 15 cade tra il venerdì e la domenica, la Caccia del Toro si disputerà tra il 22 e il 24 Agosto.

Nel suddetto periodo i Terzieri e l'Amministrazione comunale, programmano attività singole o comuni compatibili con il significato e l'ambientazione storico-estetica del Palio stesso.

### **ART. 9**

Nel giorno del Lancio della Sfida i Terzieri, partendo ciascuno dalle proprie sedi con corteo in costume, s'incontreranno alle ore 17 in Piazza Plebiscito, ove i Terzieri perdenti nella precedente edizione lanceranno, con proprio bando, la sfida al Terziere detentore, per far ritorno poi, percorrendo le proprie strade, alle rispettive sedi.

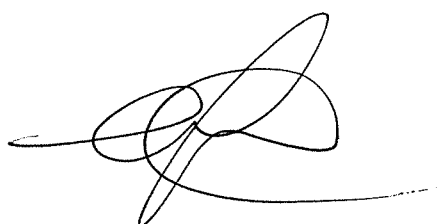
Il Palio viene riconsegnato dal vincitore alla rappresentanza comunale prima della lettura dei bandi di sfida.

### **ART. 10**

Il giorno della Caccia del Toro i cortei separati si muovono, a partire dalle ore 17,15, con solo quindici minuti di comports, verso Piazza Plebiscito. Il corteo storico rispetta il seguente ordine: Gruppo di Rappresentanza dell'Amministrazione comunale in testa, seguito dai Terzieri, nell'ordine inverso al punteggio ottenuto al Palio precedente (3° classificato, testa corteo - 2° classificato, centro corteo - 1° classificato, coda corteo). Il corteo procederà per le strade comprese nell'itinerario prestabilito (P.zza Plebiscito, Via V. Veneto, P.zza Matteotti, Largo della Vittoria, Viale I. Vanni, Via F. Canuti) sino al campo dei giochi di S. Lucia.

Al Campo dei Giochi i gruppi dei Terzieri prenderanno posto negli spazi predisposti secondo l'ordine concordato o, in assenza di accordo preliminare, secondo lo spazio prescelto in ordine alla classificazione nell'anno precedente.

A gara ultimata, le Rappresentanze dei Terzieri fanno ritorno alle rispettive sedi, uscendo compostamente in corteo dal Campo dei Giochi, in ordine inverso rispetto alla classifica della gara, entro 30 minuti dalla consegna del Palio, immediatamente dopo il gruppo di Rappresentanza dell'Amministrazione comunale.



## ART. 11

Nel Campo dei giochi è delimitata da transenne l'area della gara ed al suo interno è definita e segnata con precisione l'area di tiro.

L'accesso all'area di gara è concesso soltanto agli arcieri, ai Capitani ed ai Presidenti i cui nomi sono pubblicati all'albo pretorio, secondo quanto stabilito nel successivo art. 12 del presente Regolamento, nel numero massimo che, compreso il Capitano ed il Presidente, non deve superare il limite di sedici persone per ogni Terziere. I Capitani degli arcieri sono gli unici referenti dei Terzieri verso il Maestro di Campo. Oltre agli arcieri, ai Capitani ed ai Presidenti, hanno accesso all'area della Gara il Maestro di Campo e i 3/6 tre-sei Giudici di linea. L'accesso è interdetto a tutti, fuorché alle figure indicate sopra, dal momento dell'ingresso delle rappresentanze in campo fino a quello della proclamazione ufficiale del verdetto.

Spetta ai Presidenti dei Terzieri vigilare sul rispetto di questa norma, affinché nessuno, dai rispettivi gruppi, oltrepassi la linea che separa l'area riservata al tiro con l'arco. Tre Giudici di linea sono preposti al controllo e al rispetto della norma.

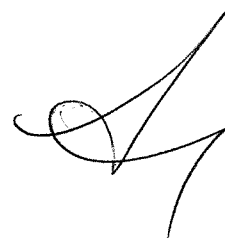
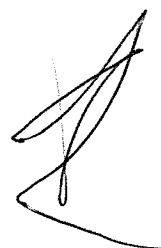
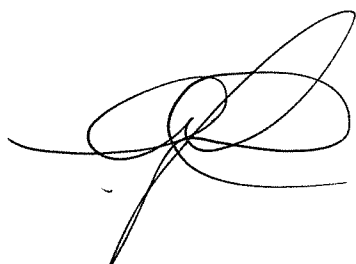
Il Maestro di Campo e i tre Giudici di linea - adibiti alla vigilanza sulla regolarità del tiro degli arcieri, al controllo dell'area di gara e alla verifica di eventuali invasioni di campo da parte delle tre rappresentanze di parte e da chiunque altro - sono nominati dal Consiglio dell'Ente Palio, attingendo all'Albo dei Giudici Federali Fitarco e saranno coadiuvati dai Capitani degli arcieri.

## ART. 12

I nomi dei componenti le tre squadre di arcieri, con allegati certificati storici di residenza, devono essere notificati e messi al bando pubblico, presso l'Albo comunale, prima dell'inizio della gara, entro e non oltre le ore 11,00 del sabato precedente la domenica della Caccia del Toro. Il Maestro di campo provvede al controllo dei suddetti certificati entro le ore 12,00 della domenica della Caccia del Toro.

I Presidenti dei Terzieri, una volta terminato il corteo, indicano al Maestro di campo i Capitani degli arcieri, che a loro volta indicano i tre arcieri e la riserva di ogni Terziere. L'arciere di riserva può essere impiegato in qualsiasi momento tranne che a manche iniziata e potrà sostituire soltanto uno dei tre arcieri. In caso di spareggio potrà sostituire soltanto l'arciere subentrato in precedenza.

L'ordine dei tre arcieri viene comunicato al Maestro di campo prima dell'inizio della gara.



### ART. 13

La distanza della linea di tiro al bersaglio è di 33 metri. Gli arcieri si dispongono a semicerchio su settori ampi 6 metri e distanti 6 metri, di fronte alla pedana circolare in modo che le sagome ivi collocate vengano a trovarsi perpendicolarmente e con la stessa distanza al momento del tiro. Gli arcieri si posizioneranno nelle piazzole secondo l'ordine concordato.

La linea di tiro, per tutta la durata della gara, non potrà essere superata da alcun arciere o figurante fatta eccezione per il Giudice di Gara ed i capitani degli arcieri e limitatamente al termine della manche, per il conteggio dei punti.

### ART. 14

La Gara o Caccia del Toro sarà effettuata solamente con archi di tipo long bow. L'arco deve essere senza alcun congegno di mira, di bilanciamento o riportare alcun segno particolare sul lato superiore nel lato interno. Ogni arciere dovrà usare frecce di alluminio nero, contrassegnate dal proprio nome e da alette e cocche significanti il relativo Terziere: rosse per il Casalino, verdi per il Castello, gialle per il Borgo Dentro. È ammesso solo un piccolo riferimento per il punto di incocco della freccia sulla corda, della lunghezza massima di 1 cm per ogni punto (massimo 2).

Il controllo del materiale viene effettuato dal maestro di campo assegnato alla piazzola all'inizio di ogni manche.

Per effettuare il tiro è consentito l'uso del parabraccio, del guanto o della pattelletta, della dragona, del paraseno e di un poggia freccia originale in plastica di spessore inferiore a 2 mm o, in alternativa, del tappetino.

Sulla linea di tiro ogni arciere potrà portare con sé massimo 6 (sei) frecce, tre da tirare più tre di riserva.

### ART. 15

La Gara o Caccia del Toro sarà effettuata su sagome raffiguranti il toro chianino.

A cura dell'Ente Palio è stata realizzata una "dima" per la riproduzione precisa di dette sagome che dovranno essere perfettamente uguali.

Le sagome, collocate su una pedana circolare e girevole, sono tre, una per Terziere, e verranno sorteggiate di norma una settimana prima della Gara. Ogni sagoma è suddivisa in quattro parti:

**testa:** da inizio sagoma a fine collare che misura 46,5, il collare compreso nella testa e dipinto in corrispondenza del collo che misura cm 3;

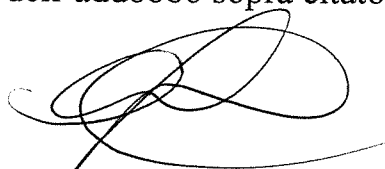
**collo:** da fine collare alla gualdrappa parimenti, dipinta in corrispondenza della pancia, che misura cm. 67,5,;

**pancia:** gualdrappa parimenti che misura cm. 68,5;

**tergo:** dalla gualdrappa al fine sagoma che misura cm. 69,5

La lunghezza totale della sagoma è di cm 252 e l'altezza dalla punta del naso a terra misura cm. 112. Le misure potranno avere una tolleranza di +/- 3 mm. Lo spessore delle sagome è di cm. 8.

I colori dell'addobbo sopra citato corrispondono a quelli di ciascun Terziere.



Ad ognuna delle quattro parti corrisponde il seguente punteggio: **testa 15, collo 9, pancia 6, tergo 3.**

La freccia che tocca la linea verrà valutata con il punteggio superiore.

Sono valide le frecce conficcate su tutte le facce della sagoma, compresi spessore, zoccoli e corna.

#### **ART. 16**

La Gara si svolge in tre manche corrispondenti a tre diverse e progressive velocità della pedana: 18 secondi per giro prima velocità, 15 secondi per giro seconda velocità, 12 secondi per giro terza velocità.

La verifica delle velocità della giostra si effettua la mattina della domenica in cui si disputa la Caccia del Toro e si ripete prima della Gara.

Ciascun Terziere è rappresentato da tre arcieri e da una riserva. Ad ogni manche parteciperanno tre arcieri contemporaneamente, uno per Terziere. Ogni manche ha la durata di 3 minuti. Il Maestro di campo dà il via alla giostra dopo che i tre Giudici di linea abbiano accertato che gli arcieri siano pronti sulla linea di tiro. L'inizio dei tiri (tre minuti) verrà dato da un segnale acustico da parte del Maestro di Campo, mentre la fine dei tiri sarà segnalata, sempre dal Maestro di Campo, tramite due segnali acustici consecutivi; il secondo segnale acustico decreterà il fuori tempo massimo disponibile.

Il Maestro di campo, coadiuvato dai tre Giudici di linea, controlla che nessuna freccia venga scoccata dopo l'emissione dell'avviso sonoro di fine manche.

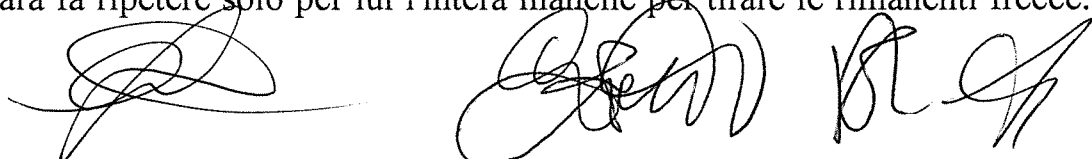
Qualora fosse colpita un'altra sagoma, il punteggio è nullo. La freccia scoccata fuori tempo massimo annulla quella a punteggio più alto dello stesso arciere. La freccia che cade oltre la linea di tiro può essere recuperata dall'arciere, servendosi anche dell'arco, ma rimanendo con almeno un piede dietro la linea di tiro, stando in piedi. Se l'arciere, durante la manche supera la linea di tiro con entrambi i piedi, vengono annullate tutte le sue frecce.

Le frecce tirate non vengono tolte dalla sagoma e vengono spuntate dal Maestro di Campo. La lettura dei punteggi, sulla base delle sole frecce conficcate sulla sagoma di appartenenza o su di una freccia già conficcata, avviene al termine di ogni manche e sarà considerato punteggio superiore qualora l'asta della freccia tocchi la riga del punto superiore. La chiamata del punteggio avviene al termine di ogni manche e sarà effettuata dal Capitano degli arcieri di ogni Terziere e confermato dal Maestro di Campo.

Sulla linea di tiro i tre arcieri possono essere assistiti solo dal proprio Capitano o dal ViceCapitano, designato tra i componenti della squadra, incluso ed indicato nell'elenco pubblicato ai sensi dell'Art.11.

#### **ART. 17**

Se durante la manche si verifica un inconveniente tecnico (rottura corda, poggia freccia, etc.), l'arciere lo segnala al Maestro di Campo. Risolto l'inconveniente, il Giudice di Gara fa ripetere solo per lui l'intera manche per tirare le rimanenti frecce.



Se l'inconveniente riguarda il malfunzionamento della pedana, il Giudice di gara sospende prontamente la manche e la fa ripetere completamente a guasto eliminato. A seguito della caduta accidentale delle frecce possono essere usate in sostituzione le frecce di riserva purché l'arciere, stando in piedi, riesca a toccare con l'arco la freccia caduta a terra rimanendo con almeno un piede dietro la linea.

### **ART. 18**

Qualora si verificasse parità sul totale delle tre manche, è prevista una manche di spareggio con tre frecce, una per ciascun arciere dello stesso Terziere, con la sagoma alla terza velocità.

Il tempo concesso sarà di 3 minuti.

In caso ancora di parità si ripeterà lo spareggio con gli stessi arcieri.

Gli arcieri dei Terzieri interessati allo spareggio potranno posizionarsi sulla linea di tiro tutti insieme o uno per volta.

I tiri potranno essere effettuati simultaneamente o in modo alternato.

Negli spareggi non è previsto nessun recupero per guasto tecnico, problemi medici.

Gli arcieri potranno, eventualmente, usare attrezzatura alternativa ma senza interruzione del tempo di tiro.

Durante gli spareggi non è ammessa la riserva tranne nel caso previsto dall'art. 12.

La proclamazione del vincitore e la consegna del Palio storico avviene improrogabilmente nell'immediatezza della conclusione della gara, entro 10 minuti dall'avviso sonoro che segna la fine dell'ultima manche di tiro. Il giudizio del Maestro di Campo è inappellabile.

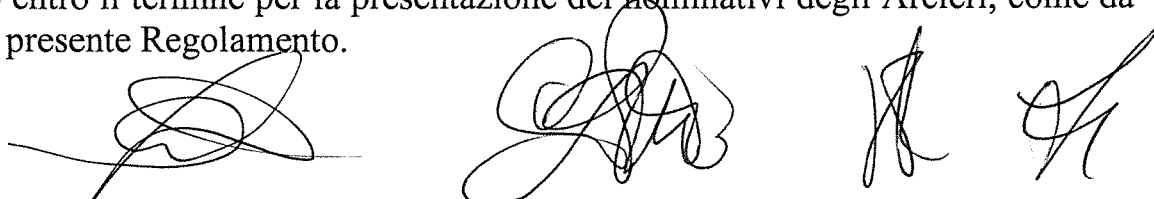
Il Maestro di campo proclama il vincitore in base al maggior punteggio riportato da ogni squadra.

### **ART. 19**

La giostra per gli allenamenti viene resa disponibile dall'Ente Palio nel periodo ricompreso tra la decima e la ottava settimana antecedente il Palio. Il montaggio della giostra per la gara al Campo dei Giochi viene eseguito a cura dell'Ente Palio il lunedì antecedente il Palio. I turni di tiro delle prove seguono l'ordine di classifica dell'anno precedente e durano 24 ore dal Lunedì al Sabato mentre la Domenica ed al Campo dei Giochi le prove sono libere per tutti. Le liste degli arcieri, l'eventuale accordo per le piazzole prescelte ed il calendario degli allenamenti sono definiti e sottoscritti dai responsabili degli arcieri e devono essere comunicati prima dell'inizio degli allenamenti.

### **ART. 20**

Gli arcieri devono essere o nati a Città della Pieve o residenti da almeno 3 anni, o esserlo stati per almeno 6 anni. Il certificato storico di residenza, indirizzato al Presidente dell'Ente Palio, deve essere depositato presso l'ufficio Segreteria e Protocollo entro il termine per la presentazione dei nominativi degli Arcieri, come da art. 12 del presente Regolamento.



### **ART. 21**

Il gruppo degli arcieri fa parte integrante del corteo.

### **ART. 22**

La disposizione dei gruppi dei rappresentanti dei vari Terzieri dovranno rimanere nei propri spazi delimitati fino al termine della gara e dovranno defluire nell'ordine inverso al risultato della gara alla fine della stessa.

Durante la gara il Maestro di Campo sarà coadiuvato dai tre Giudici di linea che gestiranno ogni singola piazzola e garantiranno il regolare svolgimento della gara.

### **ART. 23**

Durante la gara nessun figurante, od altra persona, dovrà oltrepassare l'area di gara e gli spazi di tiro delimitati precedentemente, pena squalifica del Terziere stesso.

Se una o più persone di un Terziere impediscono il regolare svolgimento della gara, oltre alla squalifica lo stesso Terziere verrà penalizzato di una freccia l'anno successivo.

L'inizio ed il termine della gara saranno dettati dal Maestro di Campo.

### **ART. 24**

L'addobbo del campo e le attrezzature necessarie vengono indicate e conservate a cura dell'Ente Palio. Il Terziere che ne avesse necessità in occasione di altre manifestazioni ne può fare richiesta all'Ente Palio.

### **ART. 25**

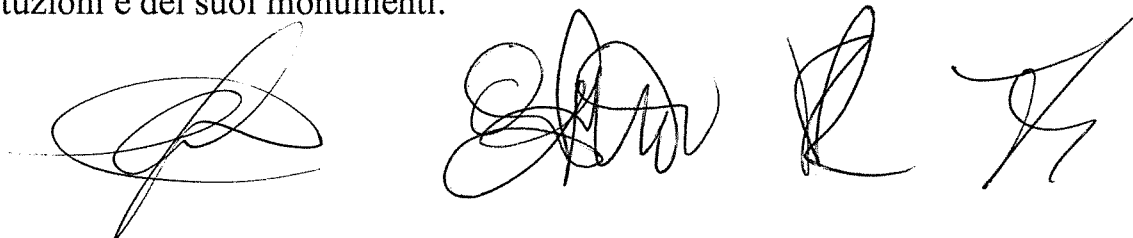
A ricordo del Palio, verrà consegnato un premio rappresentativo al Terziere vincente. Il Palio, sotto forma di stendardo, sarà tenuto dal Terziere vincitore per un intero anno fino alla gara successiva; questi deve conservarlo gelosamente e potrà farne sfoggio come vorrà, ma sarà obbligato a scrivere sul retro nome e data a ricordo della vittoria. Il detentore è altresì obbligato a ricondurlo in forma solenne al Podestà il giorno del Lancio della Sfida come da cerimonia della consegna.

### **ART. 26**

Eventuali Palii straordinari dovranno essere concordati tra le parti. Ravvisata l'opportunità del loro svolgimento per motivo utile e importante, il Consiglio dell'Ente Palio procederà entro il mese di febbraio alla presentazione della proposta all'Assemblea dei soci per l'approvazione.

### **ART. 27**

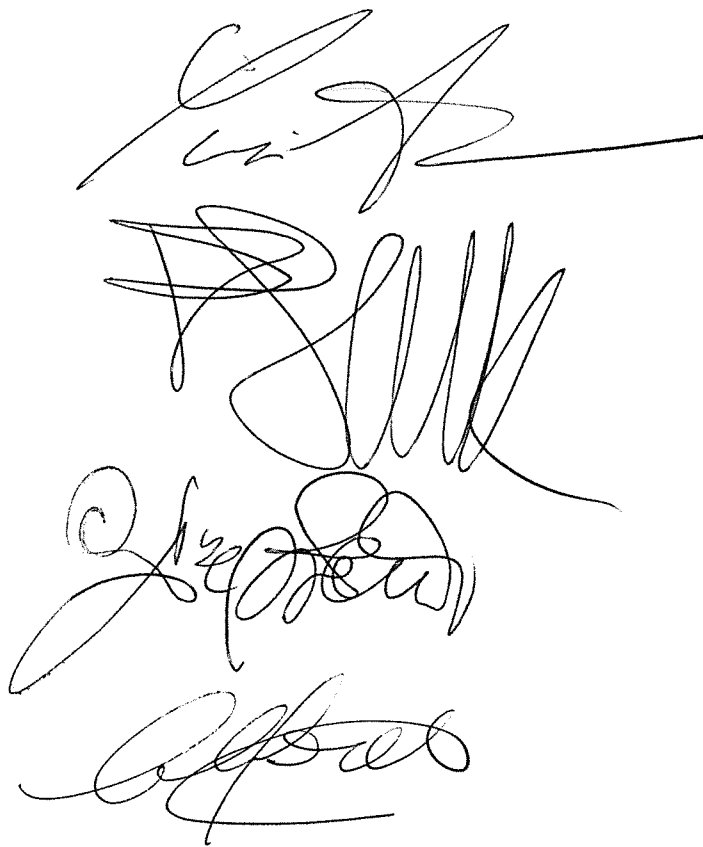
Nello spirito dei "contrastisti" che anima le manifestazioni del Palio, sono ammesse iniziative di spirito agonistico, burlesco, purché non vengano arrecati danni a persone o a cose, o all'immagine della manifestazione o all'immagine e al decoro della città, delle sue istituzioni e dei suoi monumenti.



## ART. 28

I programmi definitivi relativi sia alle manifestazioni comuni, sia a quelle singole, dovranno essere presentati dal Consiglio dell'Ente all'Assemblea dei Soci, in una o più riunioni da effettuarsi entro la prima metà del mese di maggio e verranno approvati con le modalità di cui all'Art. 13 dello Statuto.

Perugia 8/8/2014



The image contains four handwritten signatures in black ink, arranged vertically. The signatures are highly stylized and cursive, making them difficult to read. They appear to be the signatures of the individuals mentioned in the text above.