

1 GENERALITA'

La gara è ispirata al gioco dell'oca da tavolo. Il tabellone è formato da 55 caselle (cm 80x80) montate, su un tappeto di PVC, al centro dell'area dove si svolge la competizione. Le pedine sono Dame appartenenti alle Contrade. Ogni contrada dispone di un Arciere che le viene attribuito attraverso una fase di abbinamento per sorteggio svolta precedentemente. Per l'avanzamento della dama, al proprio turno, il "Dadiere", che potrebbe essere il Capocontrada, lancia un dado di grandi dimensioni per essere visto dal pubblico.

2 FASI DEL GIOCO

Si inizia il gioco con tutti gli Arcieri delle contrade partecipanti al Palio.

In Piazzola di Tiro il Giudice di Gara tirerà una freccia al Paglione.

In sequenza, seguendo l'ordine di precedenza determinatosi nella fase di abbinamento, ogni Arciere scoccherà un tiro cercando di colpire il paglione il più vicino alla freccia scoccata dal Giudice. Si decreterà così l'ordine delle Contrade per il lancio del dado. Le sette Dame si dispongono inizialmente in base all'ordine di partenza determinato dagli Arcieri e, a turno, sarà lanciato, dal Dadiere, il dado. La Dama avanzerà del numero di caselle decretato dal lancio del dado. Chiuderà la gara la Dama che arriverà per prima alla casella di Arrivo (55). La casella di ARRIVO va raggiunta con un lancio del dado esatto altrimenti si retrocede dei punti in surplus.

Il percorso comprende alcune caselle definite "speciali", che sono abbinate a bonus o penalità. Tra le caselle speciali ci sono i 7 Bersagli degli Arcieri. Quando una Dama raggiunge o supera un Bersaglio (Bers.1, cas.12 - bers.2, cas.19 - bers.3, cas.26 - bers.4, cas.32 - bers.6, cas.48) si dà il via alla gara dell'Arciere di Contrada che verrà chiamato ad eseguire 3 tiri al Bersaglio specifico. (La chiamata sarà accompagnata da rullo di tamburo e/o chiarina).








La gara di tiro con l'arco si svolge in una piazzola di Tiro. I 7 bersagli della piazzola di Tiro con l'Arco sono posizionati ad una distanza Max di 15 metri e sono di varie forme, indicate nelle caselle del tabellone, a misure decrescenti (da max 40 cm di diametro fino a min 10 cm di diametro). I punteggi relativi ai tiri saranno diversi in base alle dimensioni dei bersagli e sono indicati nella tabella seguente. La freccia deve necessariamente rimanere infissa nel bersaglio per essere valida.

Il bersaglio 5, casella 37, prevede una gara diversa: la Dama che raggiunge in modo esatto il bersaglio 5, DEVE sfidare la dama di un'altra contrada, a scelta della dama stessa. I due relativi Arcieri tireranno 1 freccia al bersaglio 5. Il miglior tiro decreterà la Dama che sceglierà se rimanere sulla casella raggiunta o scambiarla con l'altra Dama. In caso di scambio, sarà scambiato sia il posto che il punteggio dell'arciere accumulato fino a quel momento.

Anche il bersaglio 7, casella 51, prevede una differente situazione: non comporta nulla se si raggiunge o si supera la casella 51 andando verso l'arrivo. Qualora si verificasse che una Dama finisca sul bersaglio 7 retrocedendo dall'Arrivo, si riattiva la sfida come per il bersaglio 5.

Il gioco finisce quando una Dama arriverà per prima alla casella 55 di Arrivo in modo esatto. oltre al punteggio pieno di 55 Punti avrà un Bonus di 5 punti, mentre le altre concorrenti avranno il punteggio pari alla casella su cui si trovano in quel momento.

Vincerà il Palietto la contrada che avrà totalizzato il miglior Punteggio sommando i punti conquistati dalla Dama con i punti ottenuti dal relativo Arciere. In caso di parità tra Contrade i rispettivi Arcieri si sfideranno con 3 tiri sul bersaglio 7.

BERSAGLI	PUNTEGGIO
n. 1 	3 tiri da 1 punto Punteggio max 3 punti
n. 2 	3 tiri da 2 punti Punteggio max 6 punti
n. 3 	3 tiri da 3 punti Punteggio max 9 punti
n. 4 	3 tiri da 4 punti Punteggio max 12 punti
n. 5 	la Dama che raggiunge in modo esatto il bersaglio 5, DEVE sfidare la dama di un'altra contrada, a scelta della Dama stessa.
n. 6 	3 tiri da 5 punti Punteggio max 15 punti
n. 7 	Il Bersaglio non comporta nulla ma se una Dama finisce sul bersaglio n. 7 retrocedendo dall'Arrivo, dà il via alla sfida come per il bersaglio n° 5

Qualora, il gioco si protraesse oltre il tempo a disposizione stabilito, senza raggiungere in modo esatto la casella 55, il suono di una campana decreterà la fine della competizione. In tal caso si completerà il turno dei lanci del dado, si valuteranno i punteggi raggiunti fino a quel momento e non sarà attribuito alcun Bonus. Anche in questa eventualità, comunque, il gioco termina se una Dama raggiunge in modo esatto la casella 55 conquistando il bonus di 5 punti.

3 Caselle speciali:

Simbolo Bersaglio (caselle 12, 19, 26, 32, 37, 48, 51).

4 BONUS:

"Fontana" (casella 6): si ha diritto a lanciare nuovamente il dado

"Stemma di Giuliano Della Rovere" (caselle 14, 27, 39): avanza due caselle

"Sala Riario" (casella 30): avanza 1 casella

"Sant'Aurea" (casella 35): avanza 3 caselle

"Rocca di Giulio II" (casella 42): avanza 2 caselle.

5 PENALITA':

"Mura della Gregoriopoli" (casella 9): indietreggia 1 casella;

"Case a schiera" (casella 17): indietreggia 2 caselle;

"Episcopio" (casella 23): fermo un turno;

"Scalone" (casella 50): indietreggia 2 caselle

"Casematte" (casella 45): indietreggia 1 casella.

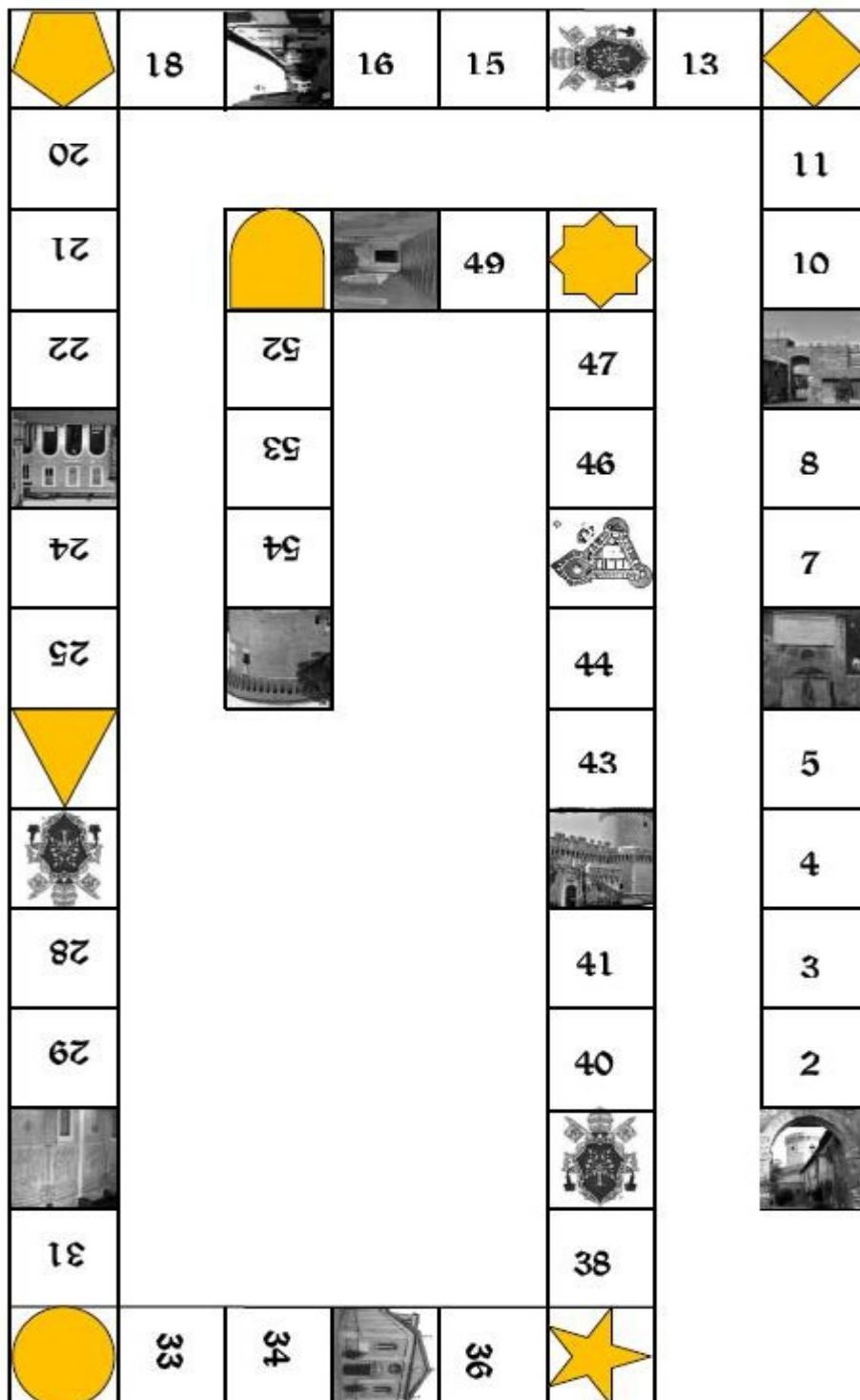
6 ARRIVO:

"Mastio" - Torre di Martino V (casella 55)

7 CRITERI DI SICUREZZA TIRO CON L'ARCO

Oltre ai codici di sicurezza applicati dagli arcieri con riferimento alla federazione a cui sono affiliati, l'area del tiro con l'arco è ricavata in un angolo delimitato in gran parte da muri di fabbricati, i possibili varchi di accesso saranno transennati e sorvegliati dal servizio di sicurezza dell'associazione Palio. Gli arcieri avranno l'arco senza freccia. Le frecce sono custodite dal responsabile degli arcieri le consegnerà, volta per volta, al momento del tiro, all'arciere di turno.

Appositi cartelli segneranno che nell'area è in corso una manifestazione di tiro con l'arco. La linea di tiro sarà delimitata da un cordone sorretto da paletti e, durante l'attività di tiro, sorvegliata a vista per evitare intrusioni di non addetti.



CONFIGURAZIONE DELLA PEDANA

Oltre che a spirale, come rappresentato, il percorso può essere disposto, in funzione dello spazio disponibile, a forma di U oppure lineare.