

PALIO DI OSTIA ANTICA	REGOLAMENTO DISFIDA DELLA ROCCA DI GIULIO II 19 giugno 2021	Doc n° 022 Rev. A 17-06-2021 Pag 1 di 4
--------------------------------------	--	---

LA DISFIDA DELLA ROCCA

La gara è ispirata al “Gioco dell'Oca” da tavolo. Il tabellone è formato da 55 caselle, di dimensione cm 80x80 ognuna, montate su un tappeto di PVC al centro dell'area dove si svolge la competizione. Le pedine sono Dame appartenenti alle Contrade. Per l'avanzamento della dama, al proprio turno, il “Dadiere”, che potrebbe essere il Capocontrada, lancia un dado di grandi dimensioni (Dadone) per essere visto dal pubblico.

Lateralmente alla pedana, o all'interno di essa, verranno sistemati 3 cesti di dimensione decrescente (grande, medio, piccolo), in cui si dovranno lanciare tre palline per ottenere un ulteriore avanzamento in funzione della casella raggiunta col punteggio del Dadone. Ogni contrada dispone di un “Lanciatore” che viene scelto, in base alla sua abilità e maestria, dai contradaioi stessi. Il lanciatore è libero di indirizzare le tre palline a sua disposizione verso i cesti che ritiene più opportuno. Le palline che entrano nel cesto grande valgono 1 punto ciascuna, quelle che entrano nel cesto medio valgono 2 punti ciascuna, quelle che entrano nel cesto piccolo valgono 3 punti ciascuna, quelle che non entrano in nessun cesto valgono 0 punti. Si considerano entrate le palline che si arrestano all'interno del cesto. Sono considerate valide anche le palline che entrano dopo un solo rimbalzo sul terreno o su un altro cesto.

FASI DELLA DISFIDA

Si inizia la competizione con tutti i Lanciatori delle contrade partecipanti al Palio.

In sequenza, seguendo al contrario l'ordine definito dalla graduatoria dell'ultimo Palio, ogni Lanciatore lancerà nei cesti le 3 palline; Il punteggio realizzato, calcolato come somma dei punteggi delle palline nei tre cesti, decreterà l'ordine delle Contrade per il lancio del dado. In caso di parità di punteggio tra due o più lanciatori sarà considerato l'ordine delle rispettive contrade nella graduatoria dell'ultimo Palio.

Le sei Dame si dispongono in corrispondenza della casella n.1 (Porta del Borgo), inizialmente in base all'ordine di partenza determinato dai Lanciatori e, secondo il turno, i rispettivi Dadieri lanceranno 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 eccesso.

Il percorso comprende alcune caselle definite "**speciali**", che sono abbinate a bonus o penalità. Tra le caselle speciali ci sono i **7 Bersagli dei Lanciatori**. Quando una Dama raggiunge in modo esatto 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 del Lanciatore di Contrada che verrà chiamato a lanciare le tre 3 palline nei cesti. Il Lanciatore sceglierà il punteggio conseguito in uno dei tre cesti come numero di “passi” extra che farà la Dama, valutando strategicamente i risultati, scegliendo quello che porterà ad una casella più vantaggiosa. Per la scelta può consultarsi con il Capocontrada.

PALIO DI OSTIA ANTICA	REGOLAMENTO DISFIDA DELLA ROCCA DI GIULIO II 19 giugno 2021	Doc n° 022 Rev. A 17-06-2021 Pag 2 di 4
--------------------------------------	--	---

Il **bersaglio 5, casella 37**, prevede una gara diversa: la Dama che raggiunge in modo esatto il bersaglio 5, DEVE sfidare un'altra contrada, a scelta della dama stessa (può consultarsi con il Capocontrada). I due relativi Lanciatori, prima lo sfidante, poi lo sfidato, tireranno le 3 palline ai cesti. Il miglior risultato calcolato come somma dei punteggi delle palline nei 3 cesti, decreterà la Dama che sceglierà se rimanere sulla casella raggiunta o scambiarla con l'altra Dama. In caso di pareggio si effettuerà un ulteriore tiro.

Il **bersaglio 7, casella 51**, prevede una differente situazione: non comporta nulla se la Dama raggiunge la casella 51 andando verso l'arrivo, invece, se la raggiunge retrocedendo dall'Arrivo, per eccesso di passi, si attiva la sfida come per il bersaglio 5.

La competizione finisce (interrompendo il turno dei lanci del Dadone) quando una Dama arriverà per prima alla casella 55 di Arrivo in modo esatto.

Qualora, la competizione 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 disfida. In tal caso, per stabilire la classifica, si completerà il turno dei lanci del dado, e, se c'è qualche parità, anche in questo caso sarà considerato l'ordine delle rispettive contrade nella graduatoria dell'ultimo Palio. Anche in questa eventualità, comunque, il gioco termina (interrompendo il turno dei lanci del Dadone) se una Dama raggiunge in modo esatto la casella 55.

Le posizioni raggiunte dalle dame indicheranno l'ordine della sfilata delle Contrade nel Corteo Storico. In caso di parità, sarà considerato l'ordine nella graduatoria dell'ultimo Palio.

Caselle speciali:

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

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.

PENALITA':

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

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

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

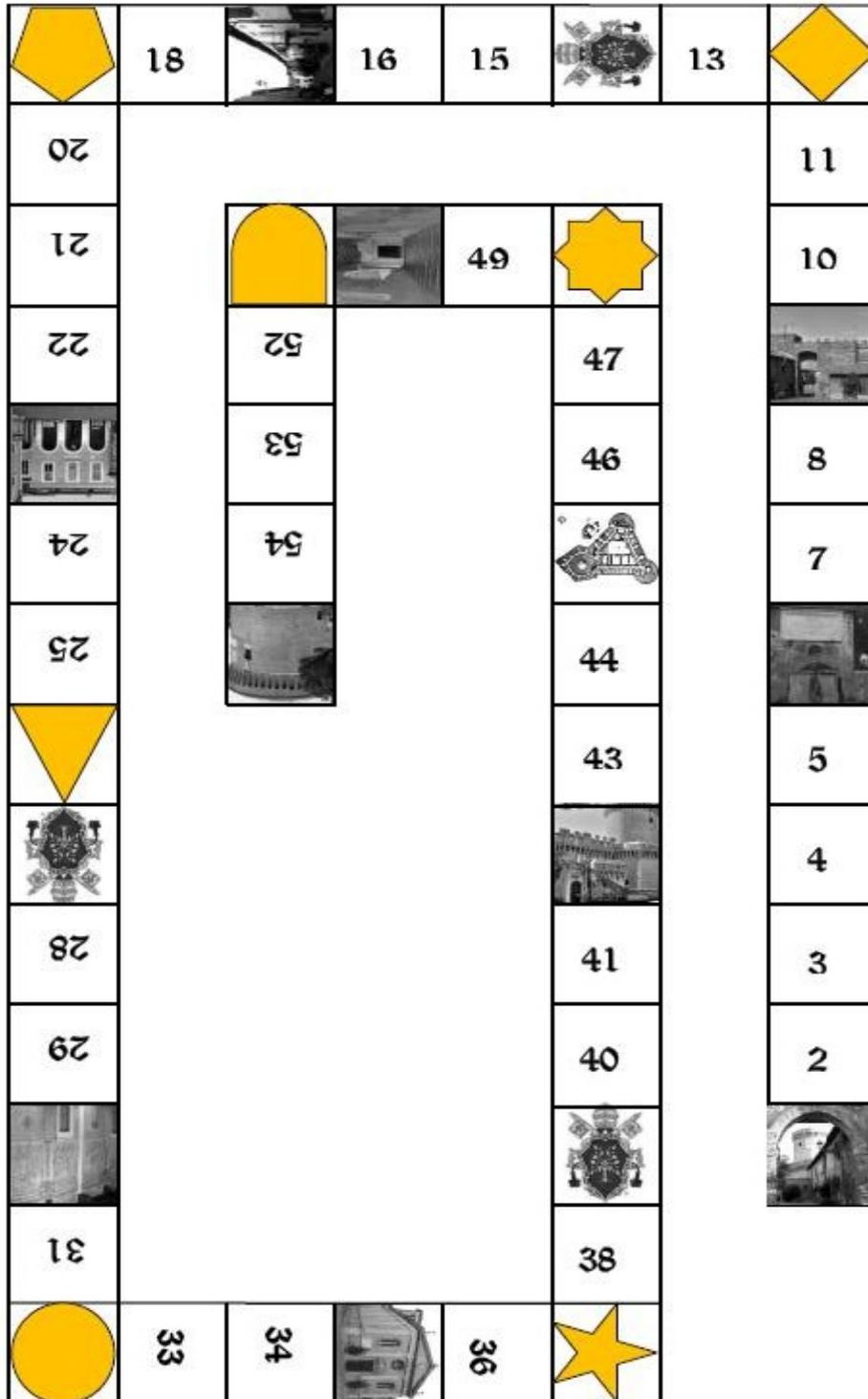
"Scalone" (casella 50): indietreggia 2 caselle

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

ARRIVO ALLA ROCCA:

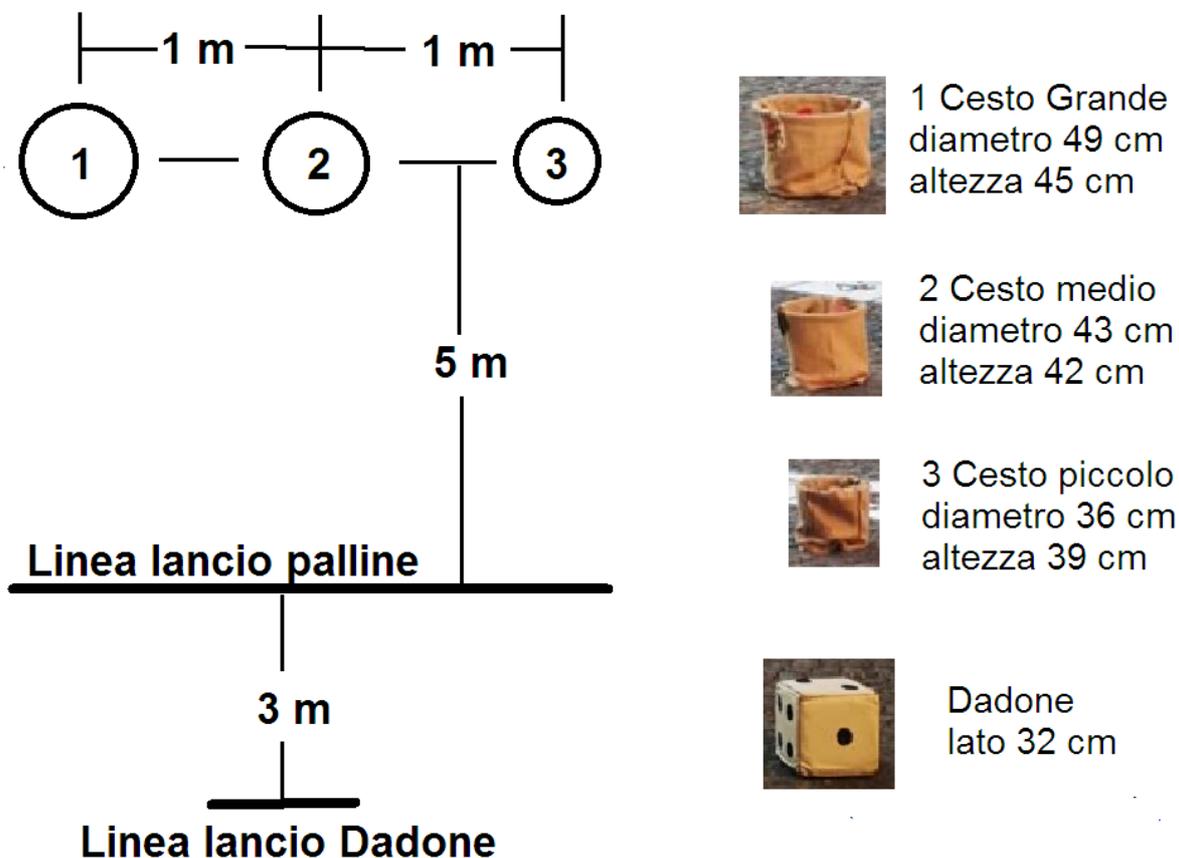
"Mastio" - Torre di Martino V (casella 55)

PALIO DI OSTIA ANTICA	REGOLAMENTO DISFIDA DELLA ROCCA DI GIULIO II 19 giugno 2021	Doc n° 022 Rev. A 17-06-2021 Pag 3 di 4
--------------------------------------	--	---



**Configurazione della pedana di gara
– Dimensioni 12 x 7 metri circa –**

PALIO DI OSTIA ANTICA	REGOLAMENTO DISFIDA DELLA ROCCA DI GIULIO II 19 giugno 2021	Doc n° 022 Rev. A 17-06-2021 Pag 4 di 4
--------------------------------------	--	---



1 - Cesto Grande 2 - Cesto Medio 3 - Cesto Piccolo

I cesti sono realizzati con una struttura metallica rivestita da tela di juta.

Le palline sono analoghe a quelle da tennis, sgonfie, di colore nero.

Il Dadone è realizzato in similpelle con l'interno in gommapiuma.

L'approssimazione delle dimensioni è dell'ordine del cm.

La linea di lancio delle palline deve essere distante 5 metri dalla linea dei cesti.

Il lancio del dadone, per essere valido, deve essere fatto tenendolo con le mani da due spigoli opposti in linea orizzontale; Il punto di caduta deve essere oltre 3 metri dalla linea di lancio. In questa configurazione la linea di lancio palline è presa a riferimento per la distanza di caduta del Dadone.

L'approssimazione delle misure sulle distanze di tiro è +/- 10 cm

Configurazione zona lancio dadone e palline