



PROVE DI QUALIFICA PER IL PALLIO

I requisiti necessari per poter partecipare alle prove di qualifica per il Pallio sono i seguenti:

1. *Tutti i partecipanti devono essere cittadini italiani.*
2. *Requisiti: serietà, professionalità, sportività, lealtà.*
3. *Devono aver compiuto il 16° anno d'età.*
4. *Possono partecipare alle prove i rappresentanti d'ambo i sessi.*
5. *Tutti devono essere provvisti di polizza assicurativa per infortuni (nel caso in cui non si fosse provvisti di tale polizza, i binomi devono firmare un foglio di responsabilità per infortuni).*
6. *Non devono far parte di nessun comitato regionale del Pallio della Carriera di Carpineto Romano.*
7. *Il binomio (cavallo + cavaliere) deve mantenersi tale sia nelle prove di qualifica, sia nella disputa della Carriera.*
8. *I cavalieri sia proprietari o affidatari devono esibire sia il passaporto che il test di cogins, e solo i cavalli nati dall'anno 2005 è obbligatorio il microchip per il binomio proposto.*
9. *Per i cavalli che hanno difficoltà a fermarsi è obbligatorio la presenza di un barbaresco che lo conduca a mano, oppure il cavaliere può scendere da cavallo.*
10. *Occorre presentarsi 3 (tre) ore prima dell'inizio della gara di qualifica, in via eccezionale la giuria valuterà gli eventuali ritardi.*

REGOLAMENTO DELLE PROVE DI QUALIFICA

(Gare all'anello)

1. Tutti i cavalli devono essere ferrati e sellati; il cavaliere deve essere provvisto del casco protettivo, i pugnali saranno consegnati dall'Ente Pallio.

2. Le prove si svolgeranno in luoghi stabiliti dal Gruppo Ippico "Capreo".

La gara consiste in quattro (4) passaggi più uno (1) per stabilire il tempo massimo, per un totale di cinque (5) passaggi (4+1). Alla fine dei quali vincerà il cavaliere che avrà preso il maggior numero d'anelli (posizionati all'estremità di una staccia in ferro tramite calamita, distanti da terra cm. 228, e con circonferenza di cm. 10,99 (cm. 1,75*6,28).

La partenza sarà delimitata da due strisce bianche, dentro le quali dovrà posizionarsi il binomio pronto per la partenza, se necessario anche il barbaresco, da qui dovrà partire al segnale di via dato dal responsabile di partenza, se il binomio partirà al di fuori delle due strisce la prova sarà nulla. Il binomio avrà a disposizione un tempo massimo di tre (3) minuti per partire; passati i quali la prova sarà dichiarata nulla. Se durante lo scorrere dei tre minuti il binomio fuoriesce oltre la prima striscia e rientra la prova sarà valida. Per cronometrare il tempo massimo di partenza si userà il cronometro manuale adoperato dal collaboratore di partenza.

Il binomio durante la sua corsa dovrà rispettare il tempo massimo, pena l'annullamento della medesima. L'anello una volta preso non dovrà essere lasciato cadere a terra per un minimo di dieci (10) metri, delimitati da due strisce bianche laterali, l'anello una volta preso dovrà restare dentro il pugnale per tutti e dieci i metri. Se l'anello fuoriesce dal pugnale prima dei 10 metri la prova sarà nulla.

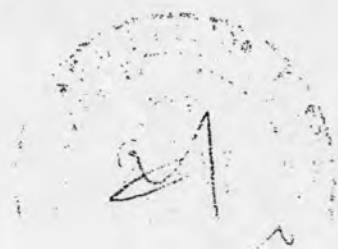
Sia durante la prova per stabilire il tempo massimo, sia durante la gara, il binomio dovrà essere lanciato al galoppo. In caso di parità tra binomi, vincerà il binomio che avrà impiegato il minor tempo riferito ad una delle sue prove vincenti.

Per stabilire il tempo massimo di gara si sommano i tempi effettuati dai binomi nel primo passaggio e si dividerà per il numero dei partecipanti, ad esempio, se il tempo massimo di gara è di 4sec. e 20 centesimi, il tempo valido dovrà essere al di sotto dei 4sec. e 20 centesimi, oppure identico. Se sarà superiore la prova sarà nulla.

A gara conclusa si assegneranno i punti validi per la classifica generale, che sono i seguenti:

1° classificato	punti	200	9° classificato	punti	35
2°	"	160	10°	"	30
3°	"	140	11°	"	25
4°	"	120	12°	"	20
5°	"	100	13°	"	15
6°	"	80	14°	"	10
7°	"	60	15°	"	5
8°	"	40			

(i punti si assegneranno soltanto ai binomi che prenderanno l'anello).



3. *Una volta concluse le prove si stilerà la classifica generale: di cui i primi sette (7) binomi parteciperanno al Pallio.
Se ci dovessero essere due o più binomi con lo stesso punteggio in preclassifica (ad es. due binomi al 2° posto e due al 7° posto) sarà premiato il binomio che avrà preso il maggior numero di anelli, e di conseguenza otterrà il miglior piazzamento in classifica generale. Qualora prendano ugual numero di anelli, si aggiudicherà il miglior piazzamento in classifica generale il cavaliere che avrà impiegato il minor tempo fra gli anelli presi.*
4. *I binomi che si qualificheranno dall'ottavo al nono posto della classifica generale dovranno obbligatoriamente essere presenti nel giorno del Pallio per sostituire eventualmente i binomi infortunati.*
5. *Per stabilire se un cavallo, per motivi di salute, deve essere sospeso dal binomio presentato, deve essere esaminato soltanto dal veterinario ufficiale dell'Ente Pallio; il cui giudizio sarà insindacabile.*
6. *Lo strumento usato per stabilire il tempo è la fotocellula o il cronometro manuale.*
7. *Nel caso che uno dei sette cavalieri, nei giorni precedenti il Pallio o nello stesso giorno della manifestazione (prima dell'inizio della Carriera) dovesse essere impossibilitato a gareggiare, sarà prontamente sostituito dal binomio arrivato ottavo nelle prove di qualifica.*
8. *Il giudizio della giuria è insindacabile e inappellabile in tutte le fasi della gara. Per ogni problema che si dovesse manifestare nelle varie fasi della competizione sarà compito della giuria esaminarlo seduta stante con parere inappellabile.*
9. *La giuria è composta dal giudice di gara e dai suoi 2 collaboratori. Le decisioni definitive saranno prese dal giudice stesso. Il giudice di gara sarà indicato dal Gruppo Ippico "Capreo" e dovrà essere persona competente ed autorevole. I nominativi dei membri della Giuria saranno comunicati al Comitato dei Rioni Storici una settimana prima delle prove di qualifica.*
10. *Le modalità delle domande di partecipazione alle prove saranno rese note dal Gruppo Ippico "Capreo", mediante pubblica affissioni*



PARTECIPANTI ALLA SFILATA DEL PALLIO

1. *Coloro che sfileranno in rappresentanza del Gruppo Ippico Capreo (Cavalieri del Ducato, Cavalieri delle Cinque Terre, Alfieri con stendardo ecc.) saranno selezionati dal Gruppo stesso.*
2. *Per quanto riguarda i due figuranti che interpreteranno Donna Olimpia ed il Principe Aldobrandini, saranno scelti in una rosa di candidati, da stilisti e costumisti. La rosa di candidati sarà presentata dal Presidente del Gruppo Ippico "Capreo".*
3. *Tutti i figuranti che sfileranno a cavallo, dovranno essere provvisti di polizza assicurativa o di patente F.I.S.E. oppure assumersi le responsabilità per eventuali infortuni.*

REGOLAMENTO DELLA GARA ALL'ANELLO (Carriera)

1. *Tutti i cavalli dovranno ferrati e sellati, ed essere presentati puliti per l'occasione. Il cavaliere dovrà essere provvisto del casco protettivo regolamentare, indossare la casacca con i colori sociali della contrada d'appartenenza; i pugnali di legno saranno consegnati dall'organizzazione.*
2. *I binomi devono presentarsi 2 ore prima della Carriera per le verifiche della documentazione (passaporto + cogins test). La gara si svolgerà al campo sportivo Galeotti: consisterà in 5 (cinque) prove più una per stabilire il tempo massimo per un totale di 6 passaggi (5+1). Alla fine delle quali vincerà il cavaliere che avrà preso il maggior numero d'anelli posizionati all'estremità di una staccia in ferro, tramite una calamita, distanti da terra cm. 228, con circonferenza di cm. 10,99. La partenza sarà delimitata da due strisce bianche, dentro le quali dovrà posizionarsi il binomio pronto per la partenza, se necessario anche il barbaresco, e da qui dovrà partire al segnale di via dato dal collaboratore di partenza, se il binomio partirà al di fuori delle due strisce la prova sarà nulla. Il binomio avrà a disposizione un tempo massimo di tre (3) minuti per partire, passati i quali la prova sarà dichiarata nulla. Se durante lo scorrere dei tre minuti il binomio fuoriesce oltre la prima striscia e rientra la prova sarà valida. Lo strumento usato per conteggiare il tempo massimo sarà il cronometro manuale, adoperato dal collaboratore di partenza.
Il binomio durante la sua corsa dovrà rispettare il tempo massimo, pena l'annullamento della sua prova; l'anello una volta preso non dovrà essere lasciato cadere a terra per un minimo di 10 (dieci) metri delimitati da due strisce bianche laterali. L'anello, una volta preso, dovrà restare dentro il pugnale per tutti i dieci metri, se l'anello fuoriesce dal pugnale prima, la prova sarà nulla.
Sia durante la prova per stabilire il tempo, sia durante la gara, il binomio deve essere lanciato al galoppo.*

3. *In caso di parità tra binomi, sarà effettuato lo spareggio con un massimo di due prove. Se durante la prima prova uno dei binomi prenderà l'anello e gli altri no si aggiudicherà il Pallio il binomio che avrà preso l'anello (ciò vale anche per la seconda prova). Se durante la prima prova di spareggio, tra binomi, uno o più binomi non dovessero prendere l'anello e gli altri si, quest'ultimi proseguiranno gli spareggi mentre gli altri saranno eliminati. Se durante la prima prova tutti i binomi prendono l'anello (o non lo prendono) si dovrà arrivare alla seconda, prova di spareggio; se nella seconda prova prenderanno l'anello tutti i binomi si aggiudicherà il Pallio il binomio che avrà impiegato il minor tempo di gara riferito a quest'ultima prova di spareggio. Se durante la seconda prova i binomi non dovessero prendere l'anello, si aggiudicherà il Pallio il binomio che avrà impiegato il minor tempo riferito ad una delle sue prove vincenti (spareggi compresi).*
4. *Il tempo massimo si stabilirà sommando i tempi effettuati dai binomi nel primo passaggio e quindi si dividerà per sette (7), (ad esempio, se il tempo massimo di gara è di 4 sec. e 20 centesimi, il tempo valido dovrà essere al di sotto di tale tempo, oppure identico; se sarà superiore la prova sarà nulla).*
5. *Lo strumento usato per stabilire i tempi sarà la fotocellula o il cronometro manuale.*
6. *Qualora la Carriera dovesse essere sospesa (per il maltempo o per causa di forza maggiore), durante lo svolgimento del terzo, del quarto o del quinto passaggio (o al termine del secondo), e non fosse possibile continuare la gara, si riprenderà la domenica successiva dal punto esatto in cui si è interrotta.*
7. *Se la Carriera s'interrompesse al termine del 3°, del 4°, o del 5° passaggio, il Pallio si assegnerà alla contrada che in quel momento avrà il maggior numero d'anelli presi. Se ci saranno due o più contrade con lo stesso numero d'anelli si assegnerà la vittoria alla contrada che avrà impiegato il minor tempo, riferito ad una delle sue prove vincenti.*
8. *Se durante lo svolgimento della Carriera si dovesse infortunare uno dei sette (7) binomi il rione, non potrà sostituirlo e di conseguenza nelle restanti prove non gareggerà.*
9. *Il giudizio della giuria è insindacabile e inappellabile in tutte le fasi della gara. Per ogni problema, che si dovesse manifestare nelle varie fasi della competizione, (non previsto dal regolamento) sarà compito della giuria esaminarlo seduta stante con parere inappellabile.*
10. *La giuria è composta dal giudice di gara e dai suoi 2 collaboratori. Le decisioni definitive saranno prese dal giudice stesso. Il giudice di gara sarà indicato dal Gruppo Ippico "Capreo" e dovrà essere persona competente ed autorevole. I nominativi dei membri della Giuria saranno comunicati al Comitato dei Rioni Storici una settimana prima della Carriera.*