PALIO DEL PATTINO

REGOLAMENTO

Caratteristiche della gara
La contesa del palio si disputa con dei mosconi in legno condotti da due rematori dei quali almeno uno con residenza a Grottammare. I rematori non possono essere tesserati in attività sportive remiere. La competizione avrà luogo in uno specchio d'acqua delimitato da boe, sorvegliato da giudici e regolamentato da norme dettagliate. Lo scopo della gara è quello di promuovere una sana competizione sportiva tra i rioni del paese e decretare tra di essi un vincitore. La benedizione dei rematori e delle imbarcazioni anticiperà l'inizio della gara. I mosconi in gara dovranno entrare nello specchio d'acqua da una zona di partenza predefinita, seguendo il percorso stabilito dagli organizzatori. I rematori hanno la possibilità di alternarsi fino a raggiungere il traguardo, posto dinanzi l'area di partenza sita nello spazio di spiaggia libera antistante Piazza Kursaal. Uno dei rematori può abbandonare il natante non prima di aver raggiunto i 300 metri dall'arrivo, limite palesemente segnalato, per permettere una maggiore spinta finale. Il rematore rimasto a bordo arriverà sulla battigia impugnando il terzo remo da conficcare nell'apposito spazio riservato, lasciando pure il moscone nell'acqua. L'ordine di arrivo sarà utile nel determinare la partenza dell'anno successivo. La partenza del primo anno sarà appannaggio di sorteggi che ne stabiliranno l'ordine. Il rione vincente si accrediterà un trofeo annuale. Dopo la 3^ vittoria si aggiudicherà in via definitiva il palio offerto dall'Amministrazione Comunale. L'aggiudicazione del palio comporterà la decadenza di tutte le vittorie accumulate dagli altri equipaggi.

Sezione I - LA GARA

Capitolo I - Installazioni ed attrezzature

Regola n.1 -.Specchio di gara
Lo specchio di gara comprende lo specchio d'acqua delimitato dalla boa Nord, boa Sud, boa centrale ed arenile antistante la collocazione del primo giudice.

1.1- Dimensioni
Il tratto di spiaggia individuato per la partenza della gara dovrà essere capiente quanto basta per accogliere le imbarcazioni sulla griglia di partenza. In acqua lo spazio viene delimitato dalle boe ed i concorrenti dovranno aggirare le stesse come da disegno n. 1.

1.2- Partenza in acqua.
La partenza può avvenire parallelamente o perpendicolarmente alla battigia, scelta subordinata alle condizioni di marea presenti al momento della gara.

1.3- Partenza da terra
La partenza avviene posizionando i mosconi a remi sulla battigia con i remi appoggiati all'interno del natante. I rematori si posizioneranno alla distanza di 5 metri dalle proprie imbarcazioni che dovranno raggiungere al via. Tali posizioni di partenza possono variare in base alle condizioni del campo di gara.

1.4- Condizioni di gara
Per condizione di gara si intende la possibilità di disputare la stessa senza avversità atmosferiche. In merito, il primo giudice sentito il parere del collegio di giudizio deciderà se sospendere e rinviare la gara, fissando seduta stante la data del rinvio.

1.5 -Linee e boe di delimitazione
Le linee debbono essere di colore decisamente contrastante con il colore della sabbia e le boe devono essere visibili e colorate in tinte contrastanti con il colore del mare.

Regola n.2 - Moscone e remi
Il moscone dovrà essere dipinto con i colori del rione. Il terzo remo presenterà obbligatoriamente il proprio stemma identificativo. Tali colori dovranno essere presentati 30 giorni prima all'assessorato allo sport del Comune di Grottammare. L'accettazione verrà presa in base alla data di presentazione dei disegni. Qualora nascesse il

bisogno di una variazione delle tinte a causa di una forte somiglianza delle stesse, il funzionario preposto, o suo delegato, avrà potere decisionale in merito.
Stabiliti i colori identificativi, questi resteranno gli stessi per tutte le successive edizioni. I colori identificativi dei rioni sono quelli di cui all'allegato A al presente regolamento.
Non potrà essere apportata nessuna modifica agli scafi galleggianti del natante, resteranno quindi inviolabili le linee e le curve così come da allegato disegno n° 2. Al di sopra degli scafi galleggianti le modifiche potranno essere soltanto: lo spostamento e l'inclinazione dei seggiolini originali per permettere una più comoda seduta dei rematori e lo spostamento dei montanti degli scalmi per ottimizzare la linea di galleggiamento. Potranno essere aggiunti gli appoggi per i piedi dei rematori e l'imbottitura del seggiolino, fermo restando che i materiali da usare sono soltanto quelli consentiti (pattino tradizionale).

2.1 - Peso e consegna
Il peso del moscone a remi non deve essere inferiore ai 75 Kg, esclusi i tre remi; in caso di peso inferiore a quello stabilito si procederà alla zavorratura. La misura della lunghezza non deve superare i 4,25 metri. La distanza tra i fori dei due scalmi non deve essere superiore a cm. 178. I remi non dovranno superare la lunghezza di cm. 280 e la pala non potrà superare i 15 cm. di altezza ed i 75 cm^2 di superficie. I riscontri di tali misure potranno essere fatti anche al termine della gara, previa richiesta da parte di uno dei componenti il collegio di giudizio. Il moscone a remi dovrà essere consegnato in custodia al primo giudice di gara che si avvarrà di una vigilanza anche notturna effettuata da personale addetto. Il giudice di gara dovrà verificare la regolarità del natante pesandolo e misurandolo 24 ore prima della competizione. La cerimonia di consegna avverrà davanti al Kursaal.

2.2 - Terzo remo
Il terzo remo dovrà essere parte costituente dell'equipaggiamento di bordo e dovrà recare sulla pala lo stemma del rione di appartenenza.

2.3 – Misure montante scalmi
L'altezza deve essere pari a cm 40 dal piano superiore del galleggiante, con la possibilità di essere variata del 10%.

2.4 – Sedute
I seggiolini dei rematori debbono avere un'altezza minima dal piano superiore del galleggiante di cm 32 con possibile variazione del 20%

Capitolo II – Partecipanti

Regola n.3 - Composizione della squadra
Le squadre devono essere composte da 4 rematori, due effettivi e due di riserva. La condizione necessaria per l'ammissione alla competizione è lo status di residente nel Comune di Grottammare di almeno uno dei due membri dell'equipaggio. Il regolamento non vieta provenienze diverse dei rematori che, allo stesso tempo, non dovranno obbligatoriamente appartenere al rione per il quale si gareggia. L'adesione dei rioni, effettuata dal responsabile del rione con la comunicazione dei nomi dei rematori, comprese le due riserve, dovrà avvenire almeno 10 giorni prima della disputa, mediante la presentazione di un valido documento di identità dei rematori presso il Servizio Sport del Comune di Grottammare. In caso di sostituzione di uno dei rematori per cause di sopravvenuta necessità, il documento di identità, ed il certificato medico di cui al successivo punto 3.2, potranno essere presentati al 1° giudice fino ad un'ora prima dell'inizio della gara.

3.1 – Abbigliamento
I gareggianti devono vestire la parte superiore ed inferiore del corpo con l'abbigliamento che richiami i colori dei rioni per i quali competono. Le magliette saranno fornite dall'organizzazione, i pantaloncini saranno a carico dei rioni. Gli indumenti dovranno essere indossati per tutto il periodo di gara. Per la presentazione dei colori gli addetti si atterranno alle stesse norme di cui alla regola n.2.

3.2 - Visita medica
Tutti i partecipanti, almeno 10 giorni prima dell'inizio della gara debbono presentare presso il Servizio Sport un certificato medico di idoneità.

3.3 – Età
Gli atleti in gara dovranno aver compiuto il diciottesimo anno di età.
.

Capitolo III - Il vincitore

Regola n.4 – Trofeo
Il rione vincitore della gara si aggiudicherà il trofeo annuale. Dopo la 3^ vittoria si aggiudicherà in via definitiva il palio offerto dall'Amministrazione Comunale. L'aggiudicazione del palio comporterà la decadenza di tutte le vittorie accumulate dagli altri equipaggi.

4.1 – Premiazione
La premiazione del vincitore avverrà con la consegna del trofeo da parte del Sindaco di Grottammare o suo rappresentante. La premiazione potrà avvenire immediatamente dopo il termine della gara o, per decisione insindacabile dell'Amministrazione comunale, nei giorni successivi con una cerimonia appositamente organizzata.

4.2 – Obblighi
E' obbligatorio terminare la gara sia per spirito sportivo che folkloristico**.**

Capitolo IV – Sicurezza

Regola n.5 - Sicurezza a mare
La manifestazione sarà resa nota alla Capitaneria di porto con dettagliata comunicazione da parte del Comune. L'assistenza a mare è assicurata dal gommone della Protezione Civile.

5.1 – Sicurezza a terra
L'organizzazione si avvarrà della collaborazione del Gruppo Volontari della Protezione Civile del Comune di Grottammare.

Capitolo V - Svolgimento della gara

Regola n.6 - Inizio e fine gara
La disputa del palio avrà inizio nel pomeriggio antecedente la gara vera e propria con le operazioni di pesatura per proseguire nel pomeriggio del giorno seguente con lo svolgimento della gara. La gara sarà considerata conclusa un'ora dopo l'arrivo del primo equipaggio.

6.1 – Traguardo
L'equipaggio può optare, in dirittura di arrivo, di alleggerirsi di uno dei suoi componenti non prima dei 300 metri dal traguardo segnalati da apposita boa. La vittoria andrà al primo rematore che conficcherà il terzo remo nell'apposito spazio.

6.2 – Squalifiche
Si riterranno squalificati i rioni che adotteranno una cattiva condotta nei confronti degli avversari, dei giudici, nonché del pubblico. Inoltre, si riterranno squalificati anche coloro che non termineranno la gara correttamente o entreranno in acqua prima del segnale stabilito come indicato al punto precedente o che avranno manomesso durante il tragitto l'imbarcazione, l'abbigliamento dei suoi occupanti o gli accessori di bordo.

Capitolo VI - Spese di partecipazione

Regola n.7 - Spese e sponsor
L'acquisto dell'imbarcazione, dei remi, dei vestiari, delle vernici e quant'altro occorrerà al rione per l'organizzazione deve essere affrontata dal rione stesso.

7.1 – Sponsor
Si potranno utilizzare sponsor che sarà il rione interessato a procacciare, con la clausola che lo spazio che gli stessi occuperanno con la pubblicità non potrà essere maggiore di un terzo della superficie del pattino.

Sezione II - GIURIA

Capitolo I - Collegio di giudizio

Regola n.1 - Costituzione e nomina
Il consiglio di giudizio è composto da tre giudici, tutti con pari potere decisionale, uno dei quali definito "primo giudice" con mansioni di coordinamento ed organizzazione degli altri due. Il consiglio si costituirà almeno 20 giorni prima della gara; ognuno dei membri potrà essere sostituito fino ad un'ora prima del palio, dietro valida giustificazione, che verrà ritenuta tale dai restanti membri del consiglio.

1.1- Nomina
La nomina dei giudici viene fatta, su richiesta, dal Funzionario Comunale o suo delegato che accerti la capacità e l'imparzialità dei membri. Per le edizioni successive alla prima le nomine avverranno per conferma degli stessi o sostituzione con altri membri in possesso della medesima professionalità. I giudici debbono essere cittadini grottammaresi; unica eccezione potrà essere l'eventuale integrazione del consiglio con non più di due giudici, convocati e segnalati dal Comune a titolo onorario.

Regola n.2 – Composizione
I membri componenti il consiglio di giudizio sono: il primo giudice; il secondo giudice staffetta; il terzo giudice; il primo, secondo, terzo, quarto guarda-boe.

2.1 - Disposizione giudici
Il primo giudice presiederà il tratto antistante la partenza e l'arrivo, sorvegliando e verificando:

- che la partenza sia regolare;
- che la virata alle boe, all'andata e al ritorno, sia regolare;
- che l'entrata in acqua del secondo vogatore non avvenga prima degli ultimi 300 metri. Il secondo giudice staffetta è munito di una imbarcazione a motore che gli permetta di sorvegliare per l'intero tragitto le imbarcazioni e che si accerti che non ci siano appoggi, traini o aiuti esterni. Il primo e secondo giudice guarda-boe hanno mansioni similari. Il primo sorveglia la virata della boa a Nord del tragitto, il secondo sorveglia e controlla la virata a Sud del percorso. Il primo guarda-boe, subito dopo la virata a Nord dell'ultima imbarcazione, prende posizione nei pressi del primo giudice (centrale) e collabora nel sorvegliare in special modo l'ingresso regolare del secondo rematore in acqua negli ultimi 300 metri. Il secondo guarda-boe subito dopo il passaggio dell'ultima imbarcazione al suo punto di controllo, torna dal primo giudice e consegna i verbali delle eventuali irregolarità commesse da parte dei gareggianti. Il secondo giudice staffetta con l'imbarcazione a motore scorta l'ultimo moscone e si accerta della chiusura della gara.

Regola n.3 – Abbigliamento
L'abbigliamento dei giudici sarà messo a disposizione da parte dell'Amministrazione comunale ed avrà caratteristiche tali da rendere i giudici riconoscibili a distanza.

Regola n.4 – Sanzioni
I giudici hanno pari diritto di sanzionare con squalifiche i partecipanti al palio. In ogni caso, l'irregolarità deve essere verbalizzata con annotazione dell'ora, del motivo e firma del giudice verbalizzante. Il verbale deve giungere prima del termine della gara al primo giudice onde evitare di assegnare la vittoria in maniera errata. Se il verbale non arrivasse al primo giudice prima dell'arrivo dell'imbarcazione interessata alla sanzione (varrà anche comunicazione telefonica con riserva di presentazione di verbale) lo stesso verrà ignorato. Il consiglio di giudizio, entro dieci giorni dalla fine della gara, si riunirà per quantificare il periodo di squalifica degli eventuali ammoniti o richiamati o espulsi dalla gara. La squalifica si potrebbe tradurre anche in ammenda pecuniaria che andrà applicata all'edizione successiva e servirà ad incrementare l'ammontare del trofeo in palio.

Sezione III - RIONI

Capitolo I - Convocazione dei rioni e rappresentanti

Regola n.1 - Ricerca delimitazioni geografiche
In base a ricerche storiche o tradizioni i rioni vengono stabiliti da almeno tre rappresentanti comunali, sentiti i pareri dei rappresentanti dei rioni stessi o dei loro promotori. Le delimitazioni rionali stabilite il primo anno rimarranno tali per tutte le altre edizioni, salvo variazioni topografiche.

Regola n.2 - Convocazioni rappresentanti rionali
Le convocazioni dei rappresentanti vengono fatte circa tre mesi prima della data del paio con aggiornamenti di mese in mese fino al giorno prima della gara.

Allegato A

COLORI IDENTIFICATIVI DEI RIONI

RIONI	*COLORI IDENTIFICATIVI*
Artisti	***Colori***
	Viola / ***Giallo***
Azzolino	***Colori***
	Blu / ***Rosso*** / ***Giallo***
Paese Alto	***Colori***
	Giallo / ***Rosso***
Croce Arabo	***Colori***
	Verde / ***Bianco***
Ischia I	***Colori***
	Arancio / ***Celeste***

S. Martino

Colori

Bianco	Rosso	Giallo

Lame

Colori

Bianco	Blu

Bore Tesino

Colori

Verde	Giallo

Stazione

Colori

Verde	Marrone

Casette

Colori

Bianco	Giallo

San Pio V

Colori

Giallo	Blu

San Biagio

Quartiere S.Biagio

Colori

Bianco	*Giallo*	*Blu*

Ischia II

Colori

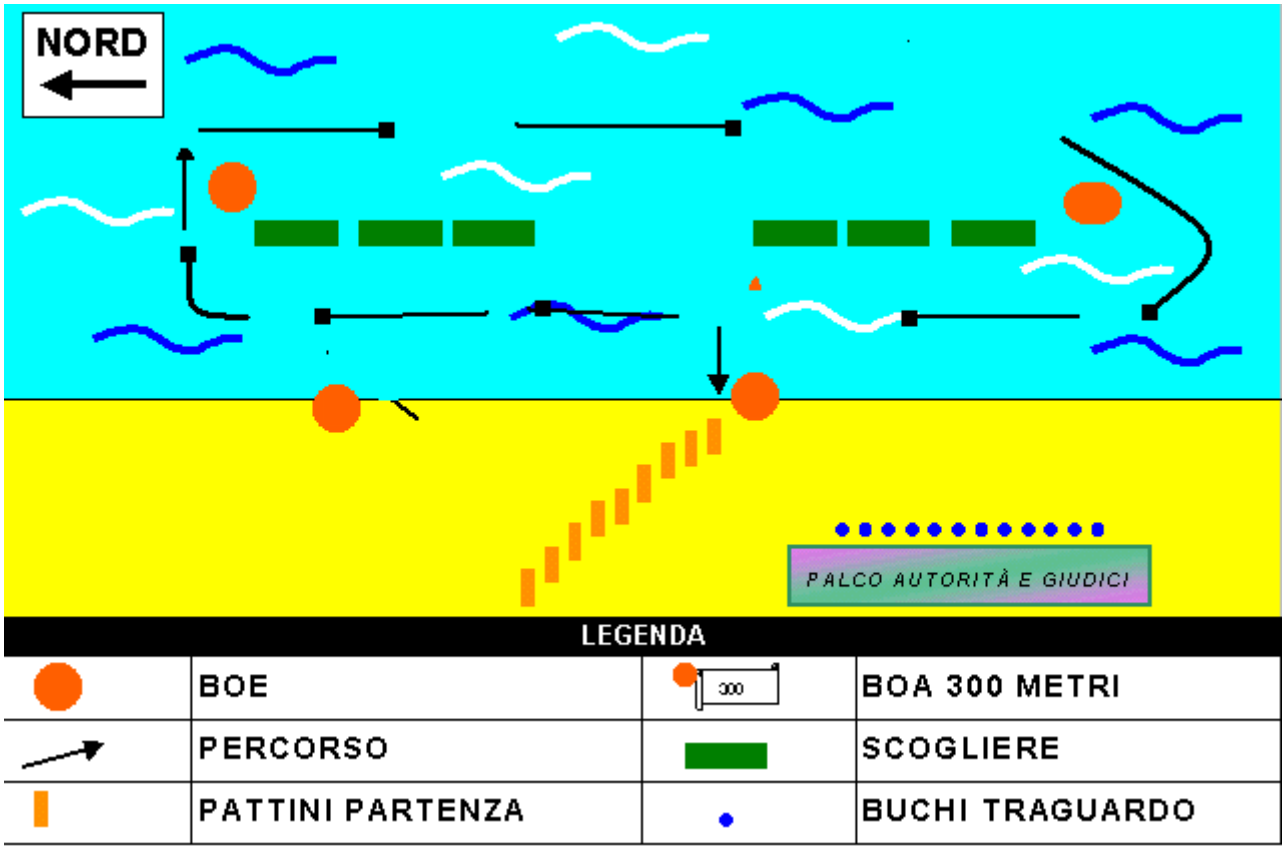
Rosso	*Bianco*

Valtesino Centro

Colori

Arancio	*Blu*

Disegno n. 1



Tracciato della gara:
partenza nel tratto di spiaggia antistante Piazza Kursaal (tra le conc. 46 e 47) proseguendo verso nord all'interno delle scogliere fino all'altezza del Circolo Velico Le Grotte per poi prendere l'esterno delle scogliere verso sud fino allo chalet Savana Club (conc. 35bis), girare di nuovo all'interno delle scogliere per raggiungere l'arrivo nella zona antistante Piazza Kursaal (tra le conc. 46 e 47). Il tracciato così deliberato comprende nr. 3 giri completi.