

**COMUNE DI SESSA AURUNCA – ASSOCIAZIONE “ENTE GRAN TORNEO DEI QUARTIERI” –
ASSOCIAZIONE TURISTICA “PRO LOCO” SESSA AURUNCA – CENTRO SPORTIVO ITALIANO
DI SESSA AURUNCA – GRUPPO SBANDIERATORI CITTÀ DI SESSA AURUNCA –
ASSOCIAZIONE AURUNCANET – ASSOCIAZIONE AURUNKATELIER –
CIRCOLO DI SCACCHI A.D. MATIDIA – E.P.T. DI CASERTA**

SESSA AURUNCA

GRAN TORNEO DEI QUARTIERI

EDIZIONE 2015



L'Amministrazione Comunale di Sessa Aurunca, l'Associazione "Ente Gran Torneo dei Quartieri", l'Associazione Turistica "Pro Loco" Sessa Aurunca, il Centro Sportivo Italiano di Sessa Aurunca, il Gruppo Sbandieratori Città di Sessa Aurunca, l'Associazione Auruncanet, l'Associazione Aurunkatelier, il Circolo di Scacchi A.D. Matidia e l'E.P.T. di Caserta organizzano la:

XVII EDIZIONE DEL “GRAN TORNEO DEI QUARTIERI”

nell'intento di promuovere attività finalizzate ad un concreto contributo migliorativo sotto l'aspetto turistico - sociale ed economico del Comune di Sessa Aurunca, facendo partecipare - con spirito di sano agonismo - la Cittadinanza a gare e a giochi tradizionali, rievocando, allo stesso tempo, importanti pagine dell'illustre storia medievale della Città di Sessa Aurunca.

Il Gran Torneo è disciplinato dal seguente

REGOLAMENTO

TECNICO - ORGANIZZATIVO

Art. 1 - PARTECIPAZIONE - Possono prendere parte al Gran Torneo tutti i Quartieri di Sessa Aurunca, tradizionalmente costituiti, che abbiano dato la loro preventiva adesione e con atleti iscritti nelle liste elettorali del Comune di Sessa Aurunca o anche chi è solo residente nello stesso, quindi senza essere iscritto nelle liste elettorali, così come sancito e specificato dal successivo articolo 3.

Art. 2 - ADEMPIMENTI - Ogni Quartiere partecipante, entro le ore 19.30 del giorno lunedì 27 luglio 2015 dovrà presentare:

1 - Distinta degli atleti partecipanti con l'indicazione del luogo, data di nascita e della residenza anagrafica, firmata dal Sindaco del Quartiere e accompagnata da una fotocopia del documento di riconoscimento per ogni atleta, tranne per i minorenni, per i quali si applica il successivo comma 3.

2 - Dichiarazione di impegno di ogni atleta per il relativo Quartiere, controfirmata dal Sindaco del Quartiere e dal genitore, se trattasi di atleta minorenne;

3 - Dichiarazione del genitore per gli atleti minorenni, controfirmata dal Sindaco del Quartiere, con una foto allegata, se privi di documento di riconoscimento;

4 - Dichiarazione del Sindaco attestante che gli atleti partecipanti sono stati sottoposti a visita medica e dichiarati idonei alla pratica sportiva, nonché sono stati sottoposti alla prova di sforzo per le gare indicate nel successivo art. 16 e che la relativa certificazione trovasi agli atti del Quartiere.

Gli atleti senza il possesso di uno soltanto dei requisiti di cui ai punti 1, 2, 3 e 4 non potranno tassativamente partecipare alle gare.

Ai fini dell'identificazione degli atleti, la stessa avverrà sui campi di gara, prima dell'inizio previa esibizione di idoneo documento di riconoscimento e sarà effettuata dal giudice-arbitro di turno. Per gli atleti minorenni privi di tale documento, sarà valida la documentazione di cui al punto 3.

Entro le 24 ore successive alla presentazione della documentazione indicata ai punti 1, 2, 3 e 4 ad ogni Quartiere sarà consegnata copia della distinta di tutti gli altri Quartieri.

Sarà cura del Comitato Organizzatore effettuare i relativi controlli in merito alle posizioni elettorale ed anagrafica di tutti gli atleti partecipanti. Nel caso si verificasse una posizione di irregolarità, l'atleta non avente titolo a partecipare sarà depennato dalla lista.

Ove, invece, le posizioni irregolari fossero maggiori, sarà il quartiere ad indicare al C.O. gli atleti da eliminare in distinta, fermo restando che in nessun caso sarà consentita la sostituzione con altri atleti.

Art. 3 - COSTITUZIONE - Il Quartiere sarà comunque costituito da:

- a- un numero massimo di **35 atleti** di cui 32 iscritti nelle liste elettorali delle sei sezioni del centro urbano di Sessa Aurunca e delle località ad essa facenti capo e n° 3 atleti iscritti nelle restanti liste elettorali del Comune, il tutto riferito alla data del **31/05/2015**. Per i solo residenti il requisito è che abbiano la residenza alla data del **31/05/2015**, da verificare previa consegna, a cura del Comitato di Quartiere, del relativo "Certificato di Residenza". Gli atleti potranno partecipare a qualsiasi numero di gare, rispettando in ogni caso limitazioni di sesso e di età previste per alcune discipline;
 - b- un **Sindaco**, a cui è demandato il compito di promuovere l'organizzazione del Quartiere e rappresentarlo in tutte le cerimonie ufficiali;
 - c- un **Magistrato**, che interviene per nome e per conto del Quartiere che rappresenta esclusivamente in materia di eventuali controversie;
 - d- un **Maestro di Campo**, a cui sarà consentito di intervenire solo per chiedere spiegazioni di ordine tecnico inerenti la gara in programma. E' l'unico ad essere ammesso nel recinto di gara durante lo svolgimento delle gare in cui è impegnato il proprio quartiere, senza comunque stare a ridosso di atleti e giudici. Allo stesso non è consentito, nella maniera più assoluta, di seguire i propri atleti e quelli degli altri Quartieri durante le gare, così come a qualsiasi altro rappresentante del Quartiere;
 - e- un **Capitano**, che avrà la responsabilità tecnica della squadra durante tutti i momenti del Gran Torneo, ad eccezione di quelli riguardanti lo svolgimento delle gare;
 - f- un **Paggio**, che fungerà da portatore dello stendardo ufficiale del Quartiere.
- Per coloro di cui alle lettere b, c, d, e ed f, che intendono prendere parte alle gare come atleti, vige quanto indicato nella lettera a del presente articolo.

Art. 4 - VINCOLI - Non essendo previsti limiti territoriali ai fini della partecipazione, se non quelli di cui all'art. 3, la dichiarazione di cui al punto 2 dell'art. 2 vincolerà l'atleta al Quartiere per il quale ha dichiarato di voler partecipare e per tutta la durata della manifestazione.

Nel caso in cui risultasse che un atleta abbia sottoscritto più di una dichiarazione o, comunque, venga indicato in più di una distinta allo stesso verrà preclusa ogni possibilità di partecipazione alle gare in programma del Torneo.

Art. 5 - IMPEGNO - Unitamente alla scheda di partecipazione, il Sindaco del Quartiere dovrà sottoscrivere dichiarazione rilasciata dal Comitato Organizzatore, con la quale si assumerà l'impegno di rispettare e di far rispettare tutte le norme che disciplinano lo svolgimento del Gran Torneo per una migliore riuscita dello stesso.

Art. 6 - RAPPRESENTANZA - Il Quartiere partecipa con tutti i rappresentanti di cui all'art. 3, sia alla cerimonia di presentazione che a quella di apertura del Gran Torneo.

In ogni altro momento il Quartiere viene rappresentato secondo i compiti sanciti, per ogni responsabile, dal precedente articolo 3.

Per quanto attiene lo svolgimento delle gare, la presenza negli appositi spazi sarà esclusivamente consentita:

- a) all'atleta o agli atleti partecipanti alle gare immediatamente in programma;
- b) al Maestro di Campo di ogni Quartiere, munito di apposito contrassegno rilasciato dall'organizzazione, il quale sarà responsabile del buon comportamento dei propri atleti e del corretto svolgimento delle gare.

Il C.O. si riserva di individuare apposito spazio per gli altri rappresentanti ufficiali del Quartiere compatibilmente con le esigenze di natura logistica.

Ogni accesso ed ogni occupazione di spazi riservati saranno disciplinati da personale autorizzato dal C.O.

Art. 7 - DISTINTE E TEMPI - I Quartieri dovranno presentare alla segreteria apposita distinta in cui saranno indicate le generalità anagrafiche complete dei partecipanti, delle eventuali riserve - facoltative e fino al numero dei partecipanti - accompagnate dai relativi documenti di identità di cui ai precedenti punti 1 e 3 dell'art. 2. A tale fine si fa presente che il quartiere sarà atteso per una durata di 10 minuti decorrenti dalla chiamata del Quartiere alla gara da parte della segreteria. Trascorso tale termine il Quartiere sarà dichiarato rinunciatario alla stessa. Parimenti sarà dichiarato rinunciatario alla gara, il quartiere, che dopo aver presentato la distinta, non si presenterà entro 5 minuti dalla chiamata del Giudice Responsabile del gioco sul campo di gara. La chiamata del Quartiere avverrà tramite opportuna segnalazione. Gli atleti non segnati in distinta non potranno prendere parte alle gare. Non sono ammessi accordi tra i quartieri per eventuali spostamenti delle gare in programma.

Art. 8 - PROVVEDIMENTI - Per qualsiasi tipo di comportamento tenuto da parte di atleti, rappresentanti ufficiali e sostenitori, che contrasti con l'andamento e il prestigio del Gran Torneo, creando peraltro disagi agli organizzatori, il C.O. si riserverà di segnalare l'accaduto alla **COMMISSIONE ESECUTIVA DISCIPLINARE** - A tale Commissione, composta da un rappresentante dell'Amministrazione Comunale di Sessa Aurunca, dell'Associazione "Ente Gran Torneo dei Quartieri", dell'Associazione Turistica "Pro Loco" Sessa Aurunca, del Centro Sportivo Italiano di Sessa Aurunca, del Gruppo Sbandieratori Città di Sessa Aurunca, dell'Associazione Auruncanet, dell'Associazione Aurunkatelier, del Circolo di Scacchi A.D. Matidia e dell'E.P.T. di Caserta, è demandato il compito di adottare in unica istanza eventuali provvedimenti che, in base alla gravità dell'azione commessa, comportano contestuale e consequenziale sanzione disciplinare e tecnica. In casi particolarmente gravi come violente intemperanze, da parte degli atleti e/o

dei rappresentanti dei Quartieri, o di ingiustificato ritiro del Quartiere dalla competizione, potrà essere applicata, dalla stessa Commissione, una ulteriore sanzione di tipo pecuniario, la cui responsabilità ricadrà solo sul Sindaco del Quartiere reo della trasgressione, per una cifra, da definirsi, che sarà determinata tra i 150,00 (centocinquanta/00) ed i 300,00 (trecento/00) euro. Si specifica che nel caso di incasso di tali somme, da parte del C.O., le stesse saranno, esclusivamente, utilizzate per l'organizzazione delle future edizioni della manifestazione in calce.

Art. 9 - COMUNICAZIONI - Tutte le comunicazioni riguardanti lo svolgimento del Gran Torneo ivi compreso l'esame delle distinte dei partecipanti, giorni, orari o spostamenti di gare, scadenze e giorni di presentazione di tutta la documentazione (schede di partecipazione, dichiarazioni e sottoscrizioni varie) nonché ogni altra notizia utile, saranno diramate in forma ufficiale dal C.O. con i mezzi che lo stesso riterrà più idonei e tempestivi.

Art. 10 - OMOLOGAZIONI - Tutti i risultati, nonché l'aggiornamento delle classifiche saranno comunicati al termine di ogni gara, dopo l'avvenuta omologazione da parte dei giudici, dall'addetto ufficiale del C.O. che lo renderà pubblico. Solo da quel momento il risultato sarà ritenuto ufficiale.

Art. 11 - PUNTEGGI - Al Quartiere vincitore di ogni gara sarà assegnato un punteggio pari a 10 punti, al secondo 8, al terzo 7 e così a scalare fino ad 1 punto per il Quartiere o i Quartieri ultimi classificati.

È, comunque, obbligatorio, ai fini dell'assegnazione del punteggio portare a termine la gara, vale a dire che al Quartiere che si ritirerà prima o nel corso di una gara non verrà attribuito alcun punteggio.

Ogni quartiere potrà giocare il jolly che permetterà il raddoppio dei punti ottenuti, barrando l'apposita casella presente sulla distinta di gioco da presentare prima della gara, ai giudici. Il jolly non può essere presentato per la gara della balestra.

I punteggi e le formule di svolgimento dei singoli giochi sono ipotizzate con la partecipazione di tutti i nove quartieri, in caso di assenza di un o più quartiere, punteggi e formule di svolgimento verranno, di conseguenza, variate.

Art. 12 - SEGNALAZIONI - I mezzi di segnalazione di inizio, interruzione e fine gara, saranno indicati all'atto della chiamata dei concorrenti.

Art. 13 - PREMIAZIONE - Si aggiudicherà il "Palio", il Quartiere che avrà realizzato il punteggio più alto. Al Quartiere vincitore dell'edizione annuale verrà consegnato il "Palio" che conserverà fino alla successiva edizione. Al Quartiere che risulterà vincitore per 2 volte consecutive o per 3 volte anche non consecutive del Gran Torneo verrà definitivamente aggiudicato il "Palio" ancora in gara.

In caso di vittoria ex aequo questa non sarà computata ai fini dell'aggiudicazione definitiva del "Palio".

Il C.O. consegnerà i seguenti altri premi:

1- Pergamena ricordo ai Sindaci di tutti i Quartieri partecipanti;

2- Targa ricordo a tutti i Quartieri partecipanti;

3- Medaglia o altro tipo di premio agli atleti vincitori di ogni singola gara, che riceveranno la premiazione al termine della stessa.

Art. 14 - ADDOBBO - Data l'importanza della manifestazione, che ha assunto carattere nazionale, particolare cura dovrà essere data all'aspetto coreografico nell'addobbo dei singoli quartieri della Città. Pertanto, i drappi con i colori ed i simboli dei vari Quartieri dovranno essere sistemati con ordine e gusto e rispondenti al significato della manifestazione soprattutto per le strade e le piazze principali.

Si consiglia di badare, piuttosto che alla quantità, alla qualità ed al pregio dei simboli che dovranno essere attinenti all'epoca storica del "torneo" ed alle antiche tradizioni cittadine (ricercare, ad esempio, antichi stemmi in palazzi e monumenti). Il C.O. è a disposizione per eventuali consigli in merito.

Ogni Quartiere dovrà fornire al C.O. due giorni prima della giornata conclusiva della manifestazione uno stemma per l'addobbo del palco le cui caratteristiche saranno successivamente comunicate.

Art. 15 - INSINDACABILITA' - La partecipazione al Gran Torneo implica la perfetta conoscenza del regolamento; l'operato dei giudici e di tutta l'organizzazione deve ritenersi **insindacabile**.

Art. 16 - TESSERAMENTO - Tutti i Quartieri saranno affiliati al C.S.I. e tutti gli atleti e responsabili dei Quartieri saranno tesserati e coperti da assicurazione mediante tesseramento al C.S.I. Ogni atleta, per poter prendere parte alle gare in programma, dovrà presentare al Sindaco del proprio Quartiere un certificato di sana e robusta costituzione e di idoneità a svolgere attività sportive, rilasciato dal proprio medico o da altra persona preposta a ciò. Per gli atleti che effettueranno le gare del tiro alla fune, della corsa dei Quartieri - maschile e femminile - e della corsa nei sacchi occorre idoneo attestato medico certificante che l'atleta è stato sottoposto alla prova di sforzo.

Il Sindaco di ogni Quartiere avrà cura della perfetta osservanza della presente norma e lo attesterà nei modi sanciti dal precedente art. 2.

Art. 17 - SORTEGGIO - I sorteggi inerenti l'ordine di partecipazione dei Quartieri alle gare saranno effettuati **Giovedì 06/08/2015** nel corso della cerimonia di presentazione.

Art. 18 - GARE - Le gare per l'aggiudicazione della diciassettesima edizione del Gran Torneo dei Quartieri sono le seguenti:

- 1- DAMA
- 2- TESORO INFARINATO
- 3- I CERCHI DELLA REGINA
- 4- ATTACCO AL RE
- 5- I PORTATORI D'ACQUA
- 6- CORSA DEI QUARTIERI A STAFETTA FEMMINILE
- 7- CORSA DEI QUARTIERI A STAFETTA MASCHILE
- 8- CORSA NEI SACCHI
- 9- TIRO ALLA FUNE
- 10- LA BELLA CASTELLANA
- 11- ROTTURA DELLA PIGNATA
- 12- TIRO ALL'ERCOLE
- 13- GARA DELLA BALESTRA

di cui si riportano i singoli regolamenti:

DAMA

Partecipa 1 concorrente (maschio o femmina) per Quartiere. La gara si svolgerà secondo il regolamento della F.I.D. (Federazione Italiana Dama) e sarà diretta dal Circolo di Scacchi A.D. Matidia di Sessa Aurunca.

TESORO INFARINATO

Partecipano 3 atleti (maschi e/o femmine) per ogni Quartiere (nati/e negli anni dal 1998 al 2002).

La gara si svolgerà in un tempo massimo di 3 minuti ed in tre manche e su di un percorso di mt. 20.

Al fischio di avvio, il primo concorrente raggiungerà la postazione prefissata ed aiutandosi con un cucchiaino di legno tenuto in bocca - con le mani dietro la schiena - dovrà trovare delle monete nascoste nella farina.

Quando affiorerà il tesoro (1 moneta per volta) potrà essere preso con solo tre dita e portato alla posizione di partenza, raggiunta la quale, potrà partire l'altro concorrente e così via. I tempi per ogni moneta recuperata saranno presi quando l'atleta raggiunge la linea di partenza. Ai fini della classifica, in caso di parità di monete portate fra due o più quartieri, si terrà conto del minor tempo impiegato sull'ultima moneta.

Le monete da trovare saranno 10, aventi un diametro di 3 centimetri ed un peso di 12 grammi e verranno nascoste in 3 kg di farina.

Nel caso in cui, nella fase di ricerca del tesoro, con il previsto cucchiaino, una o più monete dovessero cadere a terra, le stesse, verranno considerate nulle, altresì, nel caso in cui, prelevato correttamente il tesoro, nella fase di completamento del percorso, l'atleta con la moneta, o la sola moneta, dovessero cadere, è consentito all'atleta rialzarsi e/o prelevare la moneta completando il percorso, che viene ritenuto valido in rispetto dei tempi stabiliti.

Per ogni infrazione rilevata, al quartiere sarà aggiunta una penalità di 5 secondi sul tempo realizzato.

I CERCHI DELLA REGINA

Partecipa 1 concorrente femmina (nata negli anni dal 1998 al 2002) per Quartiere.

Scopo del gioco è quello di infilzare con dei cerchi di plastica tre "cannatozze" di terracotta poste a triangolo su di un tavolo di legno alto 80 cm. e largo 80 cm. Le cannatozze sono posizionate a 30 centimetri l'una dall'altra. L'infilzata delle cannatozze davanti vale 1 punto, quella dietro 3 punti. L'atleta è posta ad una distanza di 3,5 metri dalla base del tavolo ed ha a disposizione 7 tiri. Vince la gara l'atleta che avrà totalizzato il punteggio più alto. Sarà considerata nullo il tiro, qualora l'atleta supera con il piede la linea di lancio.

ATTACCO AL RE

Partecipano 3 atleti (maschi e/o femmine) per ogni Quartiere (nati/e negli anni dal 1998 al 2002).

Si posizionano a terra 9 birilli di legno aventi un diametro di 4,8 centimetri ed un'altezza di 35 centimetri in modo da formare un triangolo. Alla base ne sono posti 5 detti "fanti"

che valgono 2 punti, in mediana sono posizionati 3 detti “i cavalieri” che valgono 5 ed 1 al vertice del triangolo è posto “il re” che vale 10 punti. I birilli sono distanziati 25 centimetri l’uno dall’altro e sono di diverso colore. Ogni atleta effettua 4 tiri con qualsiasi tecnica ritenga opportuno (a volo, a terra, a rimbalzo, ecc.) e scopo del gioco è abbattere tutti i birilli. I birilli abbattuti non vengono rialzati, ciò avviene solo nel caso vengano tutti fatti cadere. Ai fini della classifica si sommano i punti ottenuti dal singolo atleta. I birilli che cadono perché trascinati dagli altri sono considerati validi, mentre non lo sono per cause accidentali. La distanza dalla linea di tiro è di 5 metri. Le palline per abbattere i birilli sono quelle da tennis. Sarà considerato nullo il tiro, qualora, l’atleta supera con il piede la linea di lancio.

I PORTATORI D’ACQUA

Partecipano 6 atleti maschi e/o femmine per ogni quartiere nati negli anni dal 1998 al 2002, di cui 4 denominati “i portatori”. La gara si svolge in un tempo massimo di tre minuti ed in tre manche ed ogni squadra avrà a disposizione un minimo di sedici vassoi di plastica. Al fischio di inizio, il primo aiutante dovrà prelevare l’acqua da un fusto di plastica posizionato a 2 metri di distanza dalla linea di partenza, riempire i primi 4 sottovasi di plastica aventi un diametro di 18 centimetri, posti già a terra e collocarli sulla pedana di legno, retta in spalla dai 4 portatori. Questi dovranno percorrere una distanza di 20 mt. e non potranno in alcun caso toccare i recipienti. Arrivati a destinazione e sempre con la pedana in spalla, l’altro aiutante provvederà a prelevare i quattro recipienti (uno o più alla volta) ed a svuotare l’acqua portata nell’apposito fusto, posto a 2 metri dalla linea di arrivo. Una volta prelevati tutti i vassoi dal secondo aiutante, i 4 portatori raggiungeranno, rigorosamente insieme e di corsa con la pedana retta in spalla o in aria, la linea di partenza per ripetere la prova. Nelle fasi successive, il primo aiutante potrà riempire ed appoggiare sulla pedana più di un vassoio contemporaneamente.

Se nel corso della gara uno, più o tutti i contenitori dovessero rovesciarsi, la squadra potrà ritornare indietro e provvedere ad un ulteriore carico; parimenti sarà ritenuta persa l’acqua presente nelle taniche, secchi o fusti fatta rovesciare dal secondo aiutante. Vince la squadra che al termine del tempo fissato avrà riportato il maggior numero di litri d’acqua (conteggiati a peso).

Al Quartiere che non riuscirà a portare a termine alcuna misura d’acqua, non verrà attribuito alcun punteggio. Nel caso di irregolarità sancita dal giudice, verrà scalato dal conteggio del peso 150 grammi per ogni irregolarità riscontrata. In caso di infortunio di uno dei componenti della squadra, l’atleta infortunato potrà essere sostituito, fermo restando i vincoli di età. La sostituzione non comporta la sospensione del tempo.

CORSA NEI SACCHI

Partecipa un concorrente maschio per ogni Quartiere.

La gara si svolgerà su di un percorso lungo 40 metri, di cui 20 metri all’andata, con passaggio attorno ad un cono, e 20 metri al ritorno. Il campo di gara sarà suddiviso in 3 corsie avente ognuna una larghezza di metri 3.

La gara si prevede su più turni.

I vincitori delle singole batterie disputeranno quella valevole dal primo al terzo posto; i secondi classificati quella dal quarto al sesto posto e così via.

L'atleta partecipa con il proprio sacco di materiale di juta, con eventuale aggiunta solo sulla vita.

In caso di difformità da quanto sopra specificato, l'atleta non potrà gareggiare, fermo restando l'opportunità di gareggiare con altro sacco di riserva e comunque entro e non oltre 10 minuti. Trascorsi i quali sarà squalificato e non conquisterà alcun punteggio.

Il sacco verrà bretellato e legato in vita all'atleta a cura del proprio Maestro di Campo con la supervisione del giudice.

Se, dopo il segnale di partenza, il sacco, per qualsiasi motivo dovesse slegarsi, l'atleta dovrà continuare la gara reggendosi il sacco con una o ambedue le mani.

L'atleta potrà adottare qualsiasi tecnica di salto.

L'atleta che cade

- a- potrà rialzarsi e continuare la gara;
- b- se invade una corsia - senza aver ostacolato nessun avversario - continua la gara riguadagnando la propria corsia;
- c- se, invece, l'invasione della corsia costituisce ostacolo o danneggia l'avversario, il giudice interromperà la gara, che dovrà essere ripetuta, squalificando l'atleta che avrà commesso la succitata infrazione.

Si precisa che ogni concorrente gareggerà con un numero applicato alle spalle e sul petto e per eventuale infrazione commessa, verrà chiamato con il proprio numero.

Il traguardo va sempre tagliato saltellando e si intende tagliato quando con tutto il corpo l'atleta avrà superato la linea del traguardo.

L'atleta che nelle batterie non dovesse portare a termine la gara per squalifica, infortunio, rinuncia o altro motivo non sarà ammesso alla disputa delle successive fasi ed anche se ciò dovesse accadere nelle finali, l'atleta non consegnerà alcun punteggio.

CORSA DEI QUARTIERI A STAFFETTA FEMMINILE

Partecipano 2 concorrenti per Quartiere. La gara si svolgerà sul seguente circuito cittadino:

PARTENZA: Piazza XX Settembre - Piazza Umberto I - Corso Lucilio - Via Garibaldi - Piazza Duomo - Via Delio - Corso Lucilio - Via Ferranzio - Via San Domenico - Via San Seville - Arco dei Cappuccini (**CAMBIO**) - Corso Lucilio - Piazza Umberto I - Piazza XX Settembre (**ARRIVO**) per una distanza totale di mt. 1.800.

CORSA DEI QUARTIERI A STAFFETTA MASCHILE

Partecipano 2 concorrenti per Quartiere. La gara si svolgerà sul seguente circuito cittadino:

PARTENZA: Piazza XX Settembre - Via San Biagio - Piazza G. Bruno - Discesa San Leo - Via San Leo - Via Patrone - Piazza Mercatiello - Piazza Ercole - Corso Lucilio - Via Garibaldi - Piazza Duomo - Via Delio - Corso Lucilio - Via Ferranzio - Via San Domenico (**CAMBIO**) - Via San Seville - Arco dei Cappuccini - Piazza Umberto I - Piazza XX Settembre (**ARRIVO**) per una distanza totale di mt. 2.200.

Trattandosi di gara prettamente sportiva vigono le norme tecniche in uso presso il C.S.I. e la F.I.D.A.L.

Si precisa che, poiché la manifestazione sportiva, come da art. 21 è classificata come attività "NON AGONISTICA", non potranno partecipare atleti, maschi e femmine, tesserati, ad oggi o nel passato, alla F.I.D.A.L. E' fatta salva la possibilità, per gli stessi atleti, di partecipare a tutte le altre gare in programma.

TIRO ALLA FUNE

Prendono parte alla gara 4 atleti (uomini) maggiorenni per ogni Quartiere. È consentito partecipare anche con tre soli atleti.

Gli atleti ammessi alla gara non dovranno superare complessivamente i 400 chilogrammi, con una tolleranza di 10 chilogrammi. La pesatura degli atleti avverrà immediatamente prima dello svolgimento della gara.

Gara ad eliminazione diretta. Si prevede un turno preliminare che decreterà il quartiere che accederà ai quarti di finale. Il quartiere sconfitto nel turno preliminare occuperà la nona posizione. I vincitori dei quarti accederanno alle semifinali, le vincenti delle quali disputeranno la finale per il primo e secondo posto, mentre le perdenti delle semifinali disputeranno la finale per il terzo e quarto posto. I quartieri sconfitti ai quarti si incontreranno tra di loro secondo il tabellone di sorteggio e le vincenti dei tiri effettueranno la finale per il quinto e sesto posto, le perdenti per il settimo ed ottavo posto. I concorrenti potranno gareggiare con scarpe di gomma o di suola, comunque senza ventose o chiodi aggancianti, oppure scalzi e sempre a mani nude.

La gara avrà inizio al segnale del giudice che sarà preventivamente indicato e terminerà quando l'ultimo concorrente avrà varcato completamente e con entrambi i piedi la linea di demarcazione che sarà appositamente segnata. Ad ogni buon conto il termine della gara verrà sancito - anche in questo caso - dal giudice con adeguato mezzo di segnalazione sia sonoro che visivo e, parimenti, preventivamente indicato.

I concorrenti per poter tirare la fune potranno avvalersi di qualsiasi tecnica, ma non potranno avvolgere la fune né al braccio - o parte di esso - né a qualsiasi parte del corpo.

Il concorrente che lascia la fune con tutt'e due le mani sarà ritenuto rinunciatario, invitato a lasciare la gara, per cui non potrà più gareggiare, pena la squalifica della squadra.

La squadra che, pur classificandosi alle fasi successive, per qualsiasi motivo non prendesse parte alla gara, sarà considerata rinunciataria per cui al Quartiere non verrà attribuito alcun punteggio.

ROTTURA DELLA PIGNATA

Partecipano due concorrenti per ogni Quartiere (un maschio ed una femmina).

Dopo essere stato bendato nella postazione della ragazza, il concorrente sarà portato dal giudice nel punto di partenza - un quadrato disegnato a terra di misura di mt. 1.50 x 1.50 - posto frontalmente all'asta della pignata ed ad una distanza di 15 metri. Il sorteggio, effettuato in presenza della ragazza, determinerà la posizione di partenza del concorrente. Le posizioni di partenza sono cinque, poste in senso orario e distanziate tra di loro di cm. 75 dal centro del box.

La ragazza dovrà posizionarsi in un box di misura mt. 1.00 x 1.00 ad una distanza di 2 metri dal box del concorrente maschio. La stessa ragazza potrà guidare il compagno con qualsiasi forma di comando e potendosi avvalere del sistema di amplificazione messo appositamente a disposizione. La partenza del concorrente bendato avverrà al segnale del giudice che contemporaneamente inizierà il computo del tempo massimo, stabilito in 1 minuto e 30 secondi. Sull'asta di ferro verranno legate 2 pignate; il tempo sarà preso nel momento in cui il bussolotto sarà fuoriuscito dalla pignata, soltanto in questo caso la pignata sarà considerata rotta; se il bussolotto non fuoriesce dalla pignata l'atleta dovrà continuare la gara. Le pignate saranno ermeticamente chiuse e legate all'asta in ferro.

Nel caso in cui la gara venisse sospesa (per caduta accidentale della pignata, rottura del bastone, caduta dell'atleta o per altro fortuito episodio) la stessa sarà ripresa, tenendo conto del tempo già trascorso, nel qual caso, l'atleta, previo nuovo sorteggio della posizione, ripartirà dalla linea di partenza.

É assolutamente vietato all'atleta brandire l'asta al di sotto della propria testa per trovare l'asta in ferro. Se ciò dovesse avvenire, l'atleta sarà squalificato.

Misure utili: asta per colpire la pignata: mt. 1.10 per lato, distanza del fondo della pignata da terra: mt. 2.40 per lato.

TIRO ALL'ERCOLE

Partecipa un atleta maschio per ogni Quartiere che effettuerà, con palle da tennis infarinate e servendosi di una fionda in ferro munita di tiranti di gomma, con diametro non inferiore ai 12 centimetri interni, senza elementi di aggiunta, una serie di tiri con i quali colpire la sagoma raffigurante Ercole con il leone Nemeo.

La gara è prevista in due manche ed in due giornate. Nella prima manche i quartieri gareggeranno secondo l'ordine di sorteggio ed avranno a disposizione 6 (sei) tiri, mentre nella seconda manche gareggeranno secondo l'ordine della classifica provvisoria, partendo dall'ultima posizione ed avranno 3 (tre) tiri da eseguire. In caso di parità di classifica, effettuerà il tiro il quartiere prima sorteggiato nella prima manche.

I tiri dovranno essere compiuti da una distanza di 15 metri.

L'atleta dovrà gareggiare con la propria fionda ed eventuali altre due di riserva.

Nel caso in cui la fionda dovesse rompersi e non si abbiano altri attrezzi di riserva, la gara si intende conclusa col punteggio acquisito fino a quel momento.

Sarà consentito l'effettuazione di un solo tiro di prova.

Nel caso in cui, durante i tiri ufficiali, la palla colpisca seppure parzialmente, una qualunque delle linee di demarcazione tra una zona e l'altra o quella che contorna la sagoma, seppure di striscio, lo stesso sarà ripetuto.

Parimenti saranno ripetuti i successivi tiri che avranno sortito il medesimo effetto.

Per usufruire del punteggio riservato alla zona del cuore, la palla dovrà passare attraverso questa zona lasciata appositamente vuota in modo pulito, vale a dire senza strisciare sui bordi di detta zona.

I punti riservati ad ogni zona colpita sono i seguenti: 10 PUNTI AL CUORE - 8 PUNTI ALLA TESTA - 7 PUNTI ARTO DESTRO - 6 PUNTI ALLA BASE - 5 PUNTI ARTO SINISTRO - 4 PUNTI AL CORPO.

LA BELLA CASTELLANA

Partecipano 3 atleti per ogni Quartiere di cui almeno 1 donna che fungerà da Castellana.

Scopo del gioco è quello di portare in salvo quante più uova possibili in un tempo massimo di 2 minuti e 30 secondi.

Al fischio del giudice il concorrente 1 depositerà su di un cucchiaino di legno tenuto in bocca dal concorrente 2 un uovo. Il concorrente 2 dovrà raggiungere la torre della castellana posta a 15 metri dalla linea di partenza, salire sulla scala di legno o di altro materiale, mantenuta ferma dal Capitano, almeno un piolo con almeno un piede, aiutandosi con le mani, senza però mai toccare il cucchiaino o l'uovo su di esso depositato, e far giungere l'uovo alla Castellana, senza lanciarlo, specificando che non potrà strisciare il cucchiaino di legno sulla struttura.

La Castellana, dalla finestra di una torre posta a 3 metri da terra, dovrà, non appena avrà modo e mantenendo almeno un piede al pavimento, prelevare l'uovo con una sola mano,

senza poterlo toccare con l'altra e senza appoggiare l'uovo alla struttura, depositarlo integro in un apposito panierino.

Nel caso in cui il concorrente 2, nella fase della consegna dell'uovo, tocchi il cucchiaino o l'uovo stesso, questo non sarà conteggiato.

Vince la gara il Quartiere che nel tempo di 2 minuti e 30 secondi avrà portato alla castellana il maggior numero di uova integre.

In ogni caso verrà preso il tempo per ogni uovo portato regolarmente e depositato integro nel panierino. Ai fini della classifica, in caso di parità di uova portate fra due o più quartieri, si terrà conto del minor tempo impiegato sull'ultimo uovo.

In caso di rottura del cucchiaino, il quartiere ne avrà a disposizione altri, fermo restando che il tempo di gara non sarà sospeso.

GARA DELLA BALESTRA

Per questo tipo di gara il giudice di gara del C.O. si limiterà a ricevere dalle mani del Capo dei Balestrieri l'esito del risultato tecnico ed a "imbussolarlo" contemporaneamente al nome di ogni Quartiere; il tutto alla presenza dei Maestri di Campo. Dopodiché si procederà, secondo il programma del C.O. ed in forma pubblica, al sorteggio degli abbinamenti del Quartiere con il Balestriere, estraendo alternativamente il nome dell'uno e quello dell'altro dalle rispettive urne.

Art. 19 - COPPA DISCIPLINA - La "COPPA DISCIPLINA" verrà assegnata, ad insindacabile giudizio del Comitato Organizzatore, al Quartiere che nel corso della manifestazione si sarà contraddistinto per correttezza, lealtà e sportività. I criteri di assegnazione della Coppa verranno tempestivamente comunicati prima dell'inizio del torneo.

Art. 20 - ESONERO - L'Amministrazione Comunale di Sessa Aurunca, l'Associazione "Ente Gran Torneo dei Quartieri", l'Associazione Turistica "Pro Loco" Sessa Aurunca, il Centro Sportivo Italiano di Sessa Aurunca, il Gruppo Sbandieratori Città di Sessa Aurunca, l'Associazione Auruncanet, l'Associazione Aurunkatelier, il Circolo di Scacchi A.D. Matidia e l'E.P.T. di Caserta declinano ogni e qualsiasi responsabilità per eventuali danni o infortuni causati prima, durante e dopo le gare ad atleti, cose o terzi, salvo quanto previsto dalla parte assicurativa della tessera C.S.I. e della parte assicurativa che copre l'intera manifestazione.

Art. 21 - CLASSIFICAZIONE ATTIVITÀ - La manifestazione è classificata come "NON AGONISTICA" ai sensi del D.M. 28.2.1983 (G.U. nr. 72 del 15.03.1983) e succ. mod. e int.ni.