

In onore dei festeggiamenti della Madonna delle Grazie

1° Edizione

PALIO

“La Giostra dei Cavalieri”

Possono partecipare tutti gli abitanti residenti nel Comune di Sonnino dall'età di 16 anni (munirsi di documento di riconoscimento valido). Le Contrade che potranno partecipare sono le maggiori presenti sul territorio: Contrada La Sassa, C.da Cerreto, C.da Capocroce, C.da Frasso, C.da Sonnino Scalo, Sonnino (Paese). Ogni Contrada sarà rappresentata da tre Scudieri i quali dovranno superare delle prove per custodire il Palio. Per iscriversi rivolgersi presso la propria Contrada dove sarà esposto il proprio Stendardo dal 20 GIUGNO 2007 al 15 LUGLIO 2007 (iscrizione gratuita).

Regolamento

1° FASE:

1° Prova (Tre in tutto uno) _____ :

I Scudieri (tutti e tre) indosseranno un sacco di juta dai piedi che dovranno tenere all'altezza del bacino tenendolo con le mani. Legati alla vita con un cordino tra di loro dovranno percorrere un tratto di strada nel minor tempo possibile. Se il sacco cade ai piedi bisognerà fermarsi tirare su il sacco e ripartire, se uno Scudiero cade bisognerà fermarsi rialzarsi e ripartire.

2° Prova (I servi del mugnaio) _____ :

I tre Scudieri dovranno a staffetta trasportare dei sacchi di farina da un punto ad un altro mettendoli in ordine di una fila da 5 per 10 righe una sopra l'altra nel minor tempo possibile. Il gioco terminerà non appena avranno posizionato l'ultimo sacco.

3° Prova (Passaggio alla marinara):

I tre Scudieri dovranno effettuare un passaggio alla marinara (corda sospesa 50 cm) uno per volta nel minor tempo possibile, potranno così raggiungere la chiave custodita nel castello, consentirà al Cavaliere di indossare l'armatura. Se la prova non verrà superata da nessuno, la Contrada verrà eliminata dalla competizione.

2° FASE:

A questo punto sarà fatto un calcolo del punteggio ottenuto dalle contrade nelle prime 3 prove. Dopodiché verrà chiesto ai Cavalieri di ogni Contrada in ordine di punteggio di scegliere ed indossare l'armatura.

4° Prova (l'Asse di equilibrio) :

Il Cavaliere e i suoi Scudieri dovranno passare su un asse di equilibrio (di 10m di lunghezza e 10cm di larghezza a 50 cm di altezza), una serie di oggetti oscillanti gli ostacoleranno il passaggio. La prova terminerà non appena tutta la Contrada avrà attraversato l'asse. Il Cavaliere in questa prova potrà portare l'elmo sotto il braccio ma non lo dovrà mai lasciar cadere, se cade la prova è da intendersi non superata. Se il Cavaliere o i Scudieri cadono dall'asse durante l'attraversamento non potranno ripetere la prova. Per ogni scudiero o lo stesso Cavaliere che non supererà la prova verranno aggiunti 5 min. sul tempo totale della competizione della propria Contrada.

5° Prova (l'Acqua che purifica):

Il Cavaliere seduto e stanco sarà accudito dai suoi Scudieri i quali dovranno trasportare a staffetta delle ciotole di acqua da un contenitore ad un altro nel tempo prestabilito, una volta fatto il Cavaliere potrà rifocillarsi bevendo tutta l'acqua . Ogni mezzo litro bevuto 1 min da scalare al tempo totale della competizione. Importante per il Cavaliere non far troppo spreco di acqua mentre si disseta perchè verranno aggiunti così 5 min. al tempo totale della competizione della propria Contrada.

6° Prova (Cavaliere a cavallo):

Il Cavaliere munito del suo cavallo (carrozzella trainata dai scudieri) e lancia dovrà per prima infilare la lancia nell'anello e poi colpire il cavaliere avversario (manichino). Nel minor tempo possibile. In un solo passaggio. Bersaglio mancato 1min e Cavaliere fermo 5 min. aggiunti al tempo totale della competizione della propria Contrada.

7° Prova (Cavaliere bendato):

Il Cavaliere verrà bendato in un'area limitata, guidato dalle voci dei suoi Scudieri, dovrà per prima trovare la spada posizionata nell'area circostante e poi con la stessa colpire un bersaglio anch'esso all'interno dell'area cercando di romperlo in un unico tentativo. La prova è a tempo. Se il bersaglio verrà distrutto il tempo per il superamento della prova verrà azzerato, altrimenti verrà conteggiato per intero.

8° Prova (I Sette Mari) :

All'interno di una vasca verrà posizionata una barca con una vela di piccole dimensioni. Il cavaliere e i suoi Scudieri dovranno con l'aiuto del vento (a soffio) navigare tutti e sette i mari per approdare nella terra del Drago. Per ogni mare non attraversato 5 min. da aggiungere al tempo totale della competizione della propria Contrada. Se la barca si rovescia la Contrada verrà eliminata dalla competizione.

La Contrada che sottraendo le penalità avrà raggiunto la terra del Fuoco nel minor tempo possibile, dopo aver sconfitto il Drago, si aggiudicherà il Palio.

Il Palio consiste in un trofeo che verrà custodito dalla Contrada vincitrice per 7 anni, e da una coscia di prosciutto, una lonza, salsicce e dieci litri di vino, che verranno consumati dove riterranno più opportuno.

Si riserva di apportare modifiche al regolamento per un eventuale miglioramento.

Il Palio avrà luogo in Via Cesare Battisti e Piazza Garibaldi il giorno 22/07/2007 alle ore 16.00.

Per informazioni: 3479967868

Ringraziamo tutti anticipatamente per la partecipazione, Buon divertimento.

Cordiali saluti.

Il Comitato dei festeggiamenti