

Regolamento della Giostra del Velluto

Il torneo si svolge in piazza su di un percorso attrezzato.

Possono partecipare alla gara **uomini e donne maggiorenni residenti nel comune di Leonessa o quantomeno universalmente conosciuti e riconosciuti a vario titolo come abituali e assidui frequentatori di Leonessa.**

Anche i cavalli devono essere autoctoni e avere un'età di almeno 4 anni

Tutti i cavalieri (residenti e frequentatori) non devono essere professionisti (non devono aver partecipato, anche negli anni precedenti, a tornei e/o gare a cavallo a livello regionale, nazionale o internazionale come iscritti a federazioni equestri)

Il cavaliere ha l'obbligo di indossare il casco con il colore del sesto per cui gareggia, è responsabile di se stesso e del benessere del cavallo, deve essere in possesso di assicurazione.

Se un Sesto non partecipa all'intera giostra perchè privo del cavaliere o del cavallo (o con altre motivazioni), viene squalificato dalla giostra e ottiene un punteggio pari a zero. Se non partecipa a uno o più tornei (Corsa dell'Anello, Gara della Stella, Gara della Bandiera) viene squalificato dal torneo a cui non ha partecipato e ottiene un punteggio pari a 0 solo per il torneo a cui non ha partecipato.

L'ordine di gara viene sorteggiato in piazza il sabato pomeriggio, verrà utilizzato lo stesso ordine di partenza per tutte le gare .

Sono chiamati in campo in qualità di supervisori e giudici della gara i sei priori che sono responsabili a tutti gli effetti dell'andamento della giostra stessa, **il loro giudizio è insindacabile.**

Non è possibile in nessun caso da parte di uno o più sestri “ricorrere” per una vincita e/o per un conteggio dei punti e/o dei tempi e delle modalità di gara ritenuti errati.

Il ricorso non è contemplato e non viene accettato in nessun caso

La giostra comprende 2 diversi tornei individuali denominati :Corsa dell'Anello e Gara della Stella

Corsa dell'Anello

Si utilizzano due anelli di metallo e una lancia di legno.

Il cavaliere parte al galoppo dalla linea di partenza e deve centrare con la lancia i due anelli predisposti e tenerli infilati nella lancia fino alla linea di arrivo

Il primo anello di diametro maggiore vale 5 punti, il secondo anello, di diametro minore, vale 10 punti. Se fa cadere gli anelli perde i punti guadagnati.

Il cronometrista fa partire il cronometro al via del giudice di gara quando il cavallo supera con le zampe anteriori la linea di partenza e lo blocca quando il cavallo supera con le zampe anteriori la linea di arrivo.

Se il cavaliere sbaglia percorso o non lo termina fino alla linea di arrivo viene squalificato e ottiene un punteggio pari a 0 e un tempo di penalità pari a 2 minuti.

Ogni cavaliere compie due tornate di gara

*I priori e, in particolare il priore del sesto in gara, sono chiamati a controllare la regolarità delle misurazioni del tempo da parte del cronometrista e la regolarità della gara. **Il tempo massimo di gara è di 45 secondi.***

Gara della Stella (5 punti)

Ordine di gara	Sesto	Punti	Tempo	Note
1				
2				
3				
4				
5				
6				

Somma dei Punti e dei Tempi delle 2 gare Classifica Finale Giostra Velluto

Ordine di gara	Sesto	Totale Punti	Totale Tempo	Classifica	Sesto		Punteggio Finale
1						1	20
2						2	16
3						3	13
4						4	10
5						5	7
6						6	4
Eliminato							0

il direttivo dell'Ente Palio del Velluto in data 6 giugno 2022 ha deciso che, per la sicurezza dei cavalieri e dei cavalli non verrà più svolta la terza gara a coppia precedentemente denominata "Gara della Bandiera".

Restano in vigore, secondo regolamento, i tornei denominati "Gara dell'Anello" e "Gara della Stella".

Classifica Finale del Palio 2024

Punteggi Finali

Sesto	Palla Grossa	Pane	Cavalli	Totale punti	Classifica Finale

Classifica Finale del Palio 2024

	Sesto	Punteggio
1		
2		
3		
4		
5		
6		