



Associazione Giostra della Rocca

Gara delle macine

- I. Introduzione
- II. Attrezzature e abbigliamento
- III. Elementi
- IV. Svolgimento della gara

I. Introduzione

Articolo 1

La gara delle macine è una prova di forza compresa nella rievocazione storica della Giostra della Rocca di Monselice, alla quale sono ammesse esclusivamente le nove contrade.

Articolo 2

La gara delle macine consiste in un torneo di forza ad eliminazione diretta. In ogni batteria, due contrade si sfidano nella spinta della macina che è posizionata su un fondo terroso o erboso. Il fine del gioco è quello di abbattere lo stendardo avversario o di raggiungere una posizione più avanzata rispetto a quella di partenza.

Articolo 3

Batteria: scontro tra due contrade;

Tornata: insieme di più batterie che compongono le fasi di qualificazioni, semifinali e finali;

Gara: l'insieme di tutte le tornate;

Eliminazione: la contrada perde la batteria in corso e automaticamente anche quelle nelle tornate successive;

Squalifica: la contrada non viene classificata.

II. Attrezzature e abbigliamento

Articolo 4

Gli attrezzi utilizzati e gli accessori ammessi alla gara sono:

Macina: Macina da mulino utilizzata come strumento da spingere durante il gioco;

Cuscino: Cuscino utilizzato per facilitare l'appoggio alla sbarra;

Stendardo: bandiera raffigurante i colori della contrada che viene posizionata nel sostegno opposto nella macina.

Articolo 5

I capi di abbigliamento ammessi alla gara, oltre a quelli d'obbligo per il comune decoro, sono:

Divisa: Maglia, gilet o simili (felpa, maglione, ecc.) costituenti la divisa della contrada.

Calzature: Normali scarpe da ginnastica o scarpe con tacchetto simil calcio o rugby.

III. Elementi

Articolo 6

Ogni contrada partecipa con un minimo di tre e un massimo di quattro atleti, dei quali tre in gara e uno di riserva. Durante le batterie, un componente aggiuntivo con funzione di allenatore o assistente (riserva o rappresentante della contrada) può essere presente all'interno del campo di gara.

Articolo 7

Se la contrada partecipa con la riserva, essa può essere schierata in caso di malore e/o infortunio di uno degli atleti durante lo svolgimento della gara. In caso di malore e/o infortunio di uno degli atleti durante la batteria, questa viene interrotta e la vittoria viene assegnata a tavolino alla contrada avversaria. Nelle batterie delle tornate successive rispetto a quella nella quale è avvenuto il malore e/o l'infortunio, l'atleta infortunato può essere sostituito dalla riserva.

Articolo 8

La contrada che in una batteria non è in grado di schierare tre atleti perde la batteria attuale e quelle nelle tornate successive.

Articolo 9

Nel caso in cui il componente aggiuntivo tocchi gli atleti, la sbarra o la macina durante la gara, gli atleti di quella contrada perdono la batteria in corso. Il ripetersi di questo comportamento provocherà l'eliminazione della contrada dalla gara.

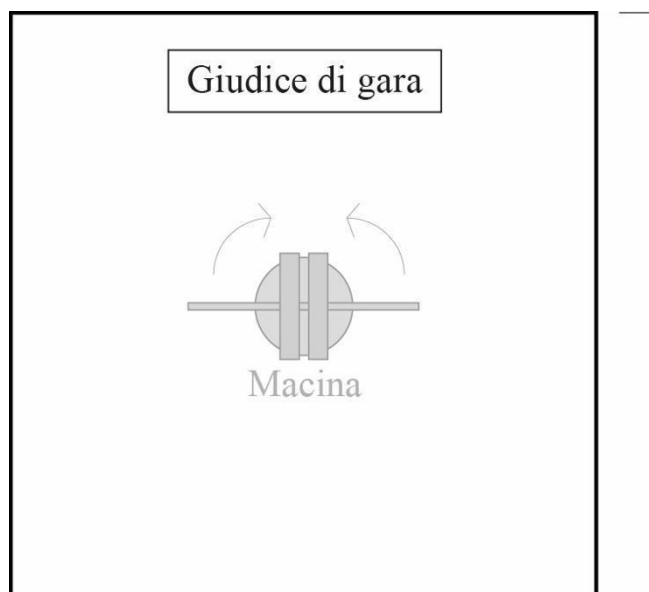
Articolo 10

Gli atleti vengono pesati con addosso l'abbigliamento da gara, nei tempi stabiliti dal Consiglio Direttivo Giostra della Rocca. Ogni contrada deve pesare un minimo di tre atleti ed un massimo di quattro, ed il peso dei tre più pesanti non deve superare i 400kg, pena la squalifica della contrada dalla gara. La graduatoria iniziale è determinata dal peso complessivo in ordine decrescente dei tre atleti più pesanti, nel caso di parità di peso, si considera il peso di tutti e quattro gli atleti.

IV. Svolgimento della gara

Articolo 11

Il campo di gara deve essere di forma quadrata, di lato minimo 15 metri, al cui centro viene posizionata la macina. Il giudice di gara si posiziona frontalmente alla macina, dove è presente la freccia bicolore.



Articolo 12

È consentito esclusivamente il metodo di spinta frontale. Gli atleti devono appoggiare almeno una spalla alla barra della macina (vedi foto seguenti). È vietato ogni altro sistema di spinta pena la squalifica.



Articolo 13

La contrada dal peso minore gareggia prima delle qualificazioni contro una delle altre otto contrade a sua scelta. Qualora la contrada dal peso minore vinca la batteria, prosegue la gara escludendo l'altra e prendendone il posto in graduatoria. La contrada perdente è classificata ultima.

Articolo 14

Le otto contrade rimaste si affrontano secondo il seguente schema:

Qualificazioni

Gara A: 1 contro 5;

Gara B: 2 contro 6;

Gara C: 3 contro 7;

Gara D: 4 contro 8.

Semifinali

Gara E: perdente A contro perdente C;

Gara F: perdente B contro perdente D;

Gara G: vincente A contro vincente C;

Gara H: vincente B contro vincente D.

Finali

Gara I (7° e 8° posto): perdente E contro perdente F;

Gara L (5° e 6° posto): vincente E contro vincente F;

Gara M (3° e 4° posto): perdente G contro perdente H;

Gara N (1° e 2° posto): vincente G contro vincente H.

Articolo 15

Nessuna contrada gareggia due volte di seguito o, in ogni caso, non prima di quindici minuti dall'ultima batteria al fine di garantire un minimo di recupero fisico.

Articolo 16

Il tempo massimo per ciascuna batteria è fissato in tre minuti. Se lo stendardo avversario non è stato abbattuto, vince la contrada che si trova nella posizione più avanzata rispetto a quella di partenza.

Articolo 17

Gli atleti di ogni contrada devono essere muniti di documento d'identità e certificato medico sportivo agonistico.

Articolo 18

Il presente regolamento è integrato dalle **Norme di carattere generale**.

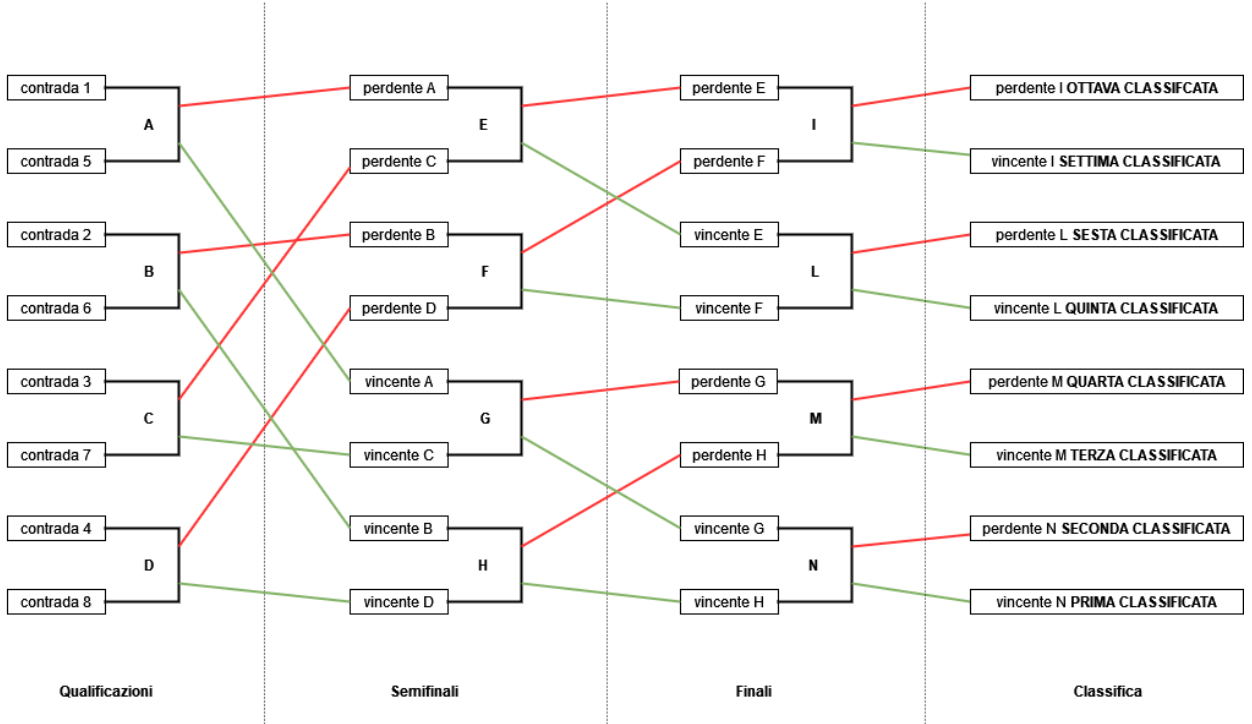
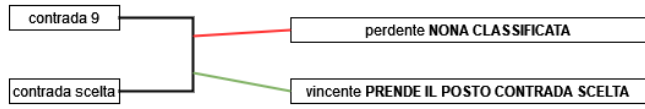
Articolo 19

Di seguito si allegano schemi per lo svolgimento della gara sulla base del numero delle contrade partecipanti:

- peso ↓
1. contrada più pesante
 2. contrada 2
 3. contrada 3
 4. contrada 4
 5. contrada 5
 6. contrada 6
 7. contrada 7
 8. contrada 8
 9. contrada meno pesante

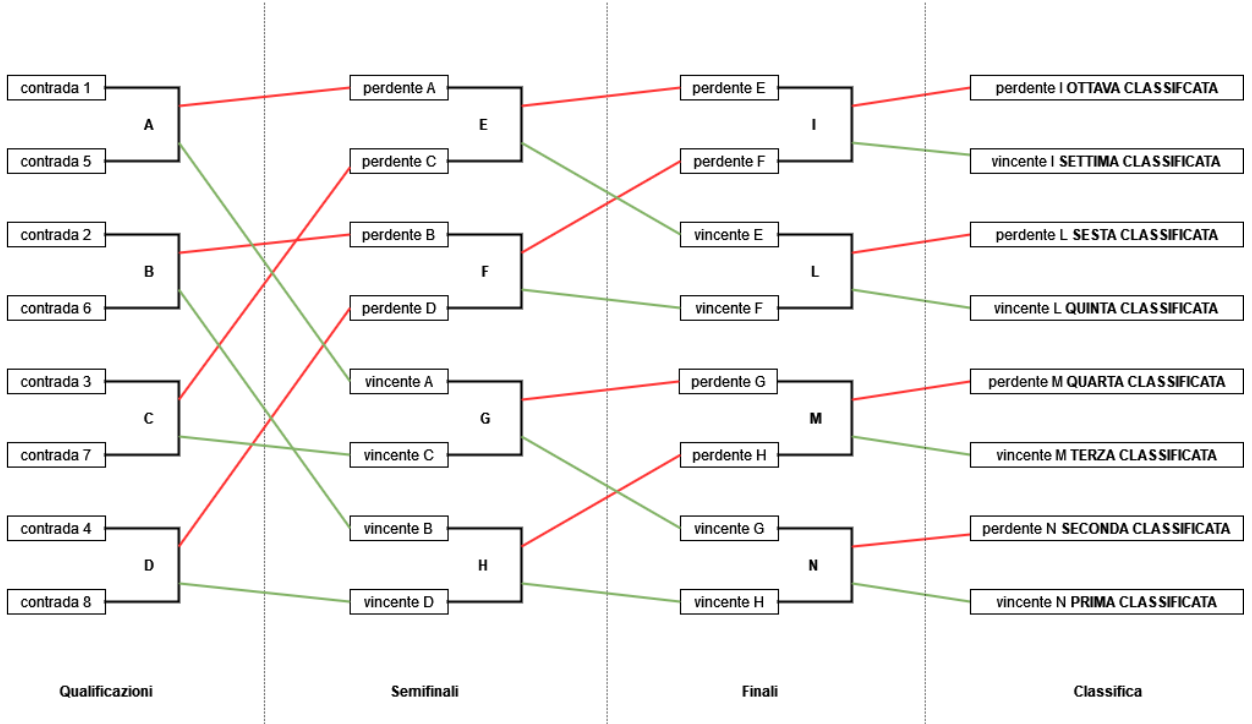
GARA CON 9 CONTRADE

Spareggio della contrada meno pesante con la contrada a sua scelta



GARA CON 8 CONTRADE

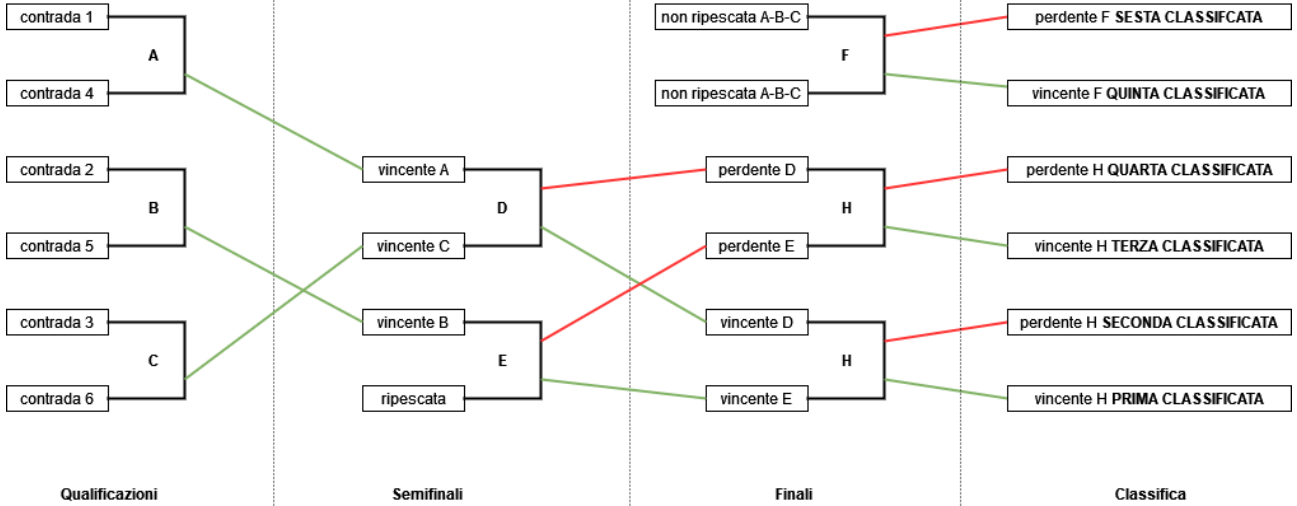
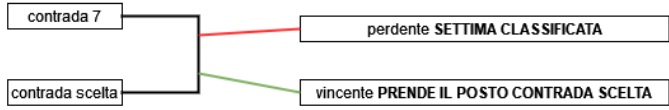
- peso ↓
1. contrada più pesante
 2. contrada 2
 3. contrada 3
 4. contrada 4
 5. contrada 5
 6. contrada 6
 7. contrada 7
 8. contrada meno pesante



GARA CON 7 CONTRADE

Spareggio della contrada meno pesante con la contrada a sua scelta

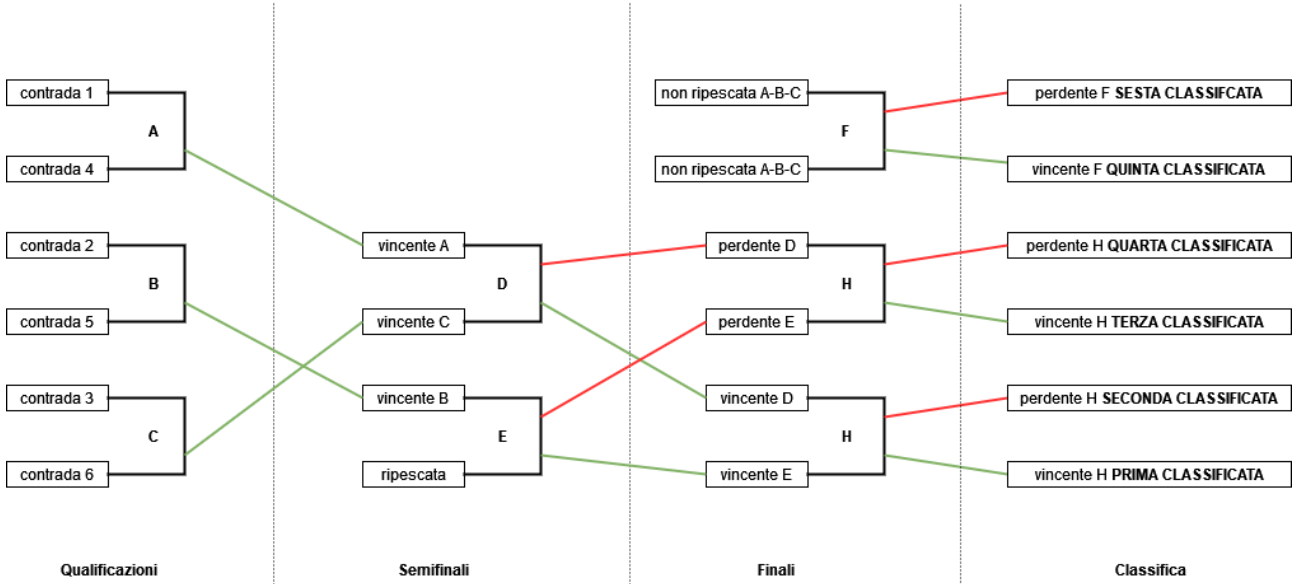
- 1. contrada più pesante
- 2. contrada 2
- 3. contrada 3
- 4. contrada 4
- 5. contrada 5
- 6. contrada 6
- 7. contrada meno pesante



Tra le perdenti A-B-C viene ripescata la migliore tenendo conto del migliore tempo, in caso di parità di tempo dal miglior posizionamento delle tacche sulla macina. La contrada ripescata non deve incontrare la contrada dell'ultimo scontro.

GARA CON 6 CONTRADE

1. contrada più pesante
2. contrada 2
3. contrada 3
4. contrada 4
5. contrada 5
6. contrada meno pesante

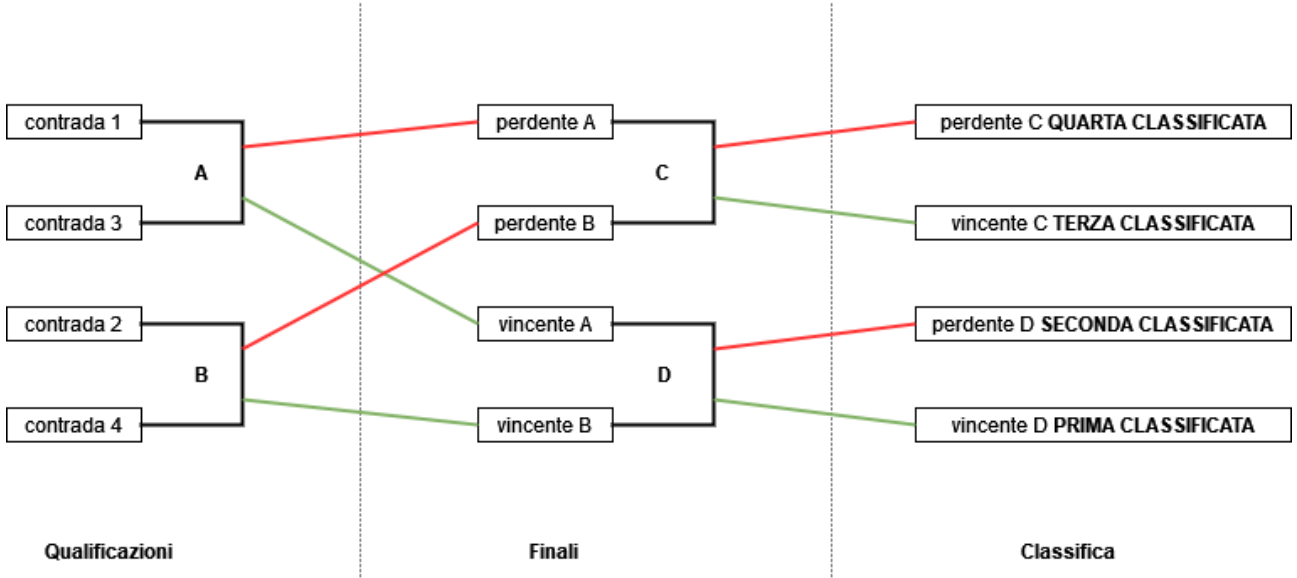
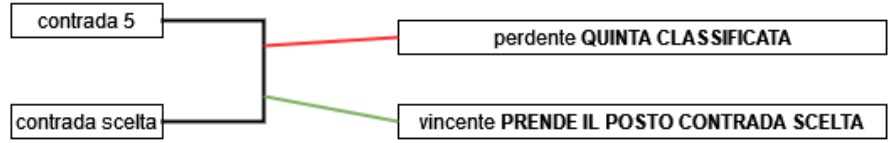


Tra le perdenti A-B-C viene ripescata la migliore tenendo conto del migliore tempo, in caso di parità di tempo dal miglior posizionamento delle tacche sulla macina. La contrada ripescata non deve incontrare la contrada dell'ultimo scontro.

GARA CON 5 CONTRADE

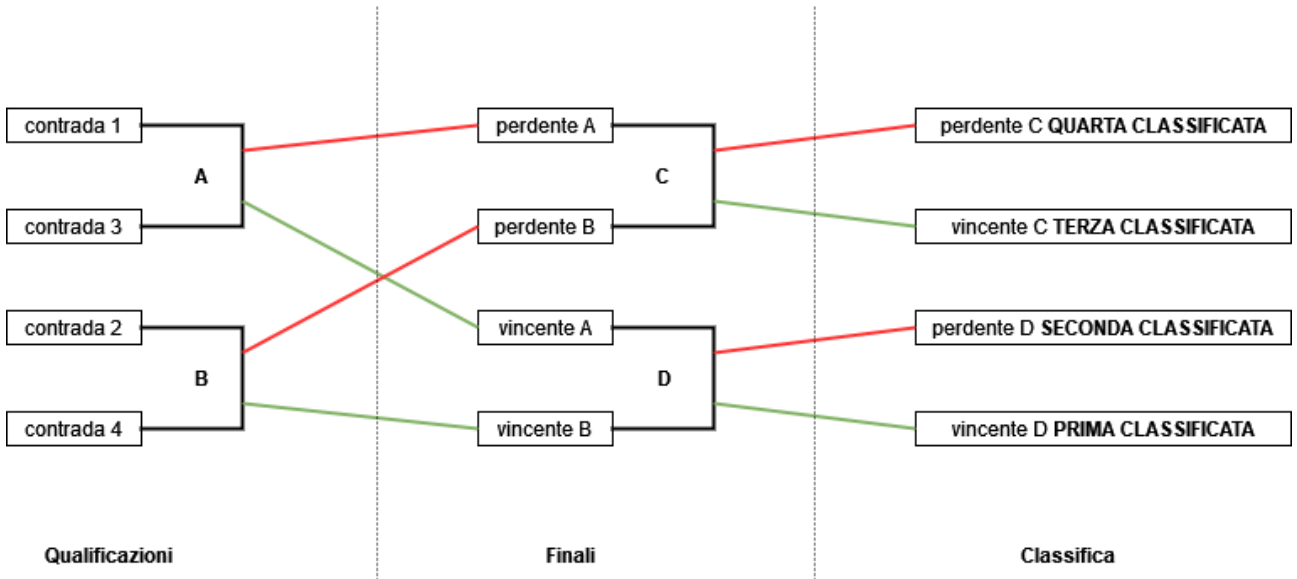
Spareggio della contrada meno pesante con la contrada a sua scelta

- 1. contrada più pesante
- 2. contrada 2
- 3. contrada 3
- 4. contrada 4
- 5. contrada meno pesante



GARA CON 4 CONTRADE

- 1. contrada più pesante
- 2. contrada 2
- 3. contrada 3
- 4. contrada meno pesante

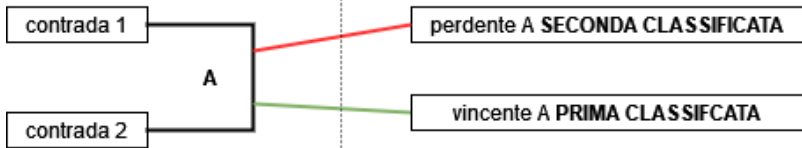
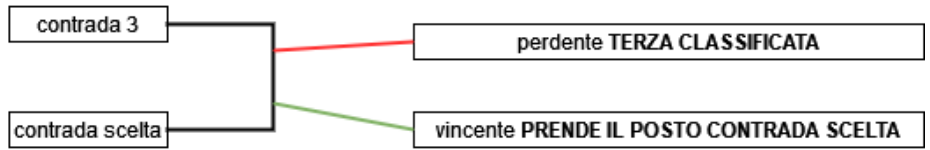


GARA CON 3 CONTRADE

Spareggio della contrada meno pesante con la contrada a sua scelta



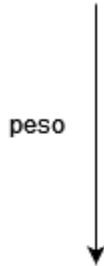
- 1. contrada più pesante
- 2. contrada 2
- 3. contrada meno pesante



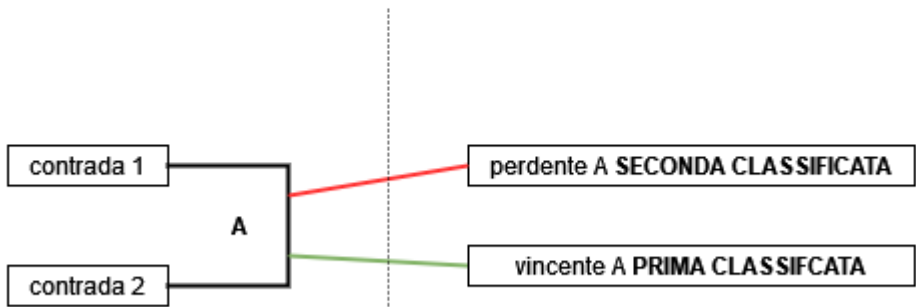
Finali

Classifica

GARA CON 2 CONTRADE



- 1. contrada più pesante
- 2. contrada meno pesante



Finali

Classifica