

## IL PALIO DELLA GIOVENTÙ

Il 2° weekend di ottobre è istituito il Palio della Gioventù. La competizione è aperta a femmine e maschi indistintamente, secondo le fasce scolastiche sotto specificate.

Il Palio sarà anticipato da un corteo dei bambini, di età compresa tra i 7 e i 11 anni compiuti, facente da corredo alla presentazione dell'**Esercito del Terziere**.

Questo è composto da **un numero di membri da 20 a un massimo di 30 ciascuno** che saranno noti con il nome di **Fanti**.

Al fine di rendere più eque le competizioni, gli eserciti dovranno essere composti secondo il seguente criterio:

- **10 - 15 bambini di 7-8-9 anni compiuti o da compiere nell'anno solare**
- **10 - 15 bambini di 10-11anni compiuti o da compiere nell'anno solare**

**(la composizione dei gruppi potrà anche essere diversa, ma non potranno essere meno di 10 per ogni fascia d'età)**

Inoltre tutti i componenti dovranno vestire con divise uniformi, composte da camicione legato in vita, calzamaglia e capo coperto con cuffia del colore del Terziere di riferimento (rosso, blu e giallo).

**Ogni gruppo di bambini sarà accompagnato da massimo 2 coordinatori oltre al referente dei Giochi dei Bambini.**

Il partecipante deve tassativamente portare autorizzazione scritta, firmata da coloro i quali ne esercitano la patria potestà, al fine di poter prendere parte alla competizione ed un documento di riconoscimento.

**La competizione si svolgerà in 3 prove: ogni prova mette in palio complessivamente un massimo di 30 punti (15+10+5).**

### Gara 1 - La Sassaiola

(Il gioco sarà eseguito dai bambini di 7-8-9 anni)

Il gioco prende origine dalle nefaste “battaglie dei sassi” documentate dalle fonti tardomedievali in alcune città dell’Umbria, che coinvolgevano bande di giovani scapestrati. Il gioco si sviluppa con squadre di 10 partecipanti per terziere in 2 manches e avviene all’interno di un recinto da 3,2x6,4 metri, diviso in due metà identiche e definito da una linea. Saranno fornite alle due squadre un totale di 20 sfere ciascuna (i sassi). Il gioco consiste nel tirare i propri “sassi” nel campo del vicino e respingere quelli che il vicino tirerà nel proprio campo. Al termine dell’incontro, della durata di un minuto ciascuno, si conteggeranno le palle rimaste nei due campi, numero che assegna il punteggio provvisorio. L’ordine degli incontri è alfabetico: Castello contro Matiggia, Matiggia contro Piano, Piano contro Castello e così via. Al termine degli incontri, il punteggio verrà così assegnato :

- 15 punti al 1° classificato
- 10 punti al 2° classificato
- 5 punti al 3° classificato.

Le sfere cadute al di fuori del recinto nel corso dei lanci possono essere raccolte e utilizzate durante l’incontro. Tuttavia quelle trovate al di fuori del recinto al termine del tempo saranno considerate nulle.

È comminato l’azzeramento del punteggio di questa prova al terziere o ai terzieri che, allo scadere del tempo previsto, fossero colti dai giudici continuare a lanciare o spostare le

sfere verso il campo dell'avversario o al di fuori del proprio recinto. Lo stesso si commina qualora i partecipanti tentassero di nascondere le sfere rimaste sul proprio lato del campo. **Le sfere possono essere lanciate solo con le mani.**

## **Gara 2. La Vachetata**

(Il gioco sarà eseguito dai bambini di 10-11 anni)

Il gioco riprende l'usanza da parte delle classi più umili di raccogliere le olive cadute in terra o abbandonate al termine della raccolta, specie nei terreni dei grandi proprietari terrieri.

Il gioco si compone di un recinto da circa 3,2x6,4 metri (idealmente, la *chiusa*), all'interno, saranno disposti 5 kg di olive, che verranno sparpagliate casualmente.

I partecipanti in gruppi di tre (uno per terziera), entreranno nel recinto forniti di una sacca (lu *cujituru*) e avranno 20 secondi di tempo per raccogliere quante più olive possibili. Vi saranno dieci round, per un totale di 10 partecipanti a terziera. Fa fede il peso complessivo delle olive poste nella sacca che, al termine del tempo, verranno raccolte e pesate dai giudici. Vince il terziera che, al termine dei vari turni, ha totalizzato il maggior peso.

È comminato l'azzeramento del punteggio per questa prova al terziera o ai terzieri che, allo scadere del tempo previsto, fossero colti da giudici continuare a raccogliere le olive, eccezion fatta per quelle già in mano al termine del tempo. Lo stesso si commina per il terziera i quali rappresentanti (ovvero qualsiasi di loro) fosse visto palesemente impedire la raccolta al terziera o ai terzieri avversari, tentare di vuotare il contenuto delle sacche degli avversari o simili atti di infastidimento.

- 15 punti al 1° classificato
- 10 punti al 2° classificato
- 5 punti al 3° classificato.

## **Gara 3 - Sfida alla fune**

### **Scopo e regole del Gioco:**

Si divideranno i fanti in un gruppo da 10 composto da bambini di 7-8-9 anni

E un gruppo da 10 composto da bambini di 10-11 anni

La prova si svolgerà a manches: ogni gruppo di Fanti sfiderà l'altro della stessa età (Castello 1 e 2, Matiggia 1 e 2 , Piano 1 e 2)

La fune sarà tirata da 2 gruppi a volta, finchè tutti i gruppi non avranno gareggiato contro tutti. Il conteggio delle vittorie darà il vincitore. Se necessario si svolgerà uno spareggio.

Ogni attività di disturbo viene punita con l'azzeramento del punteggio ottenuto in questa prova e un'ulteriore **penalità di 5 punti.**

Punteggio:

- **15 punti al 1°**

- 10 punti al 2°
- 5 punti al 3°

### **Assegnazione della vittoria**

E' assegnata la vittoria al Terziere che ottiene il punteggio più alto al termine delle tre prove. La proclamazione avviene al termine delle stesse, non appena la giuria ha ultimato i punteggi.

La vittoria comporta l'assegnazione di un Palio, il quale viene calato dalla terrazza del Comune, previo corteo da svolgersi subito dopo il termine delle gare.

### **Giuria**

**La giuria è composta dai 3 consoli e dal podestà; il suo giudizio è insindacabile.**

### **Bando e cerimoniale**

Prima della gara tutti i partecipanti ai giochi si recheranno in Piazza Mazzini e dalla terrazza del Comune verrà mostrato il Palio e letto il Bando.

Speaker: *Madame e messeri  
Genti nobili e popolo de Trevi,  
anche li fiji de' Terzieri accorrono  
a soccorso della patria nostra:  
scesi dai monti erbosi,  
giunti dai poggi, coperti di viti,  
o saliti dall'amena valle, che tracima d'acque,  
anche le più giovani vite  
vengono a contendere a maturi e vegliardi  
lu dovere e la ,  
gloria per lu Terziero.  
Quale sarà lo più valente tra i tre colori  
che spartiscono la terra de Trevi?  
Lu Castello, incoronato da forti mura?  
Lu Matiggia, strenuo a difensione dei confini?  
O lu Piano, sempre feroce contra Spoleti?  
Entrano i tre eserciti del terziere,  
i valorosi fanti, a discernere la tenzon vengono a contendere  
a maturi e vegliardi  
lu dovere e la virtù,  
scortati dal popolo  
che vole mostrare orgoglio pe' lo Terziero.*

[tutti i fanti si dispongono in centurie, divisi per Terziere].

Speaker: *eserciti dei Terzieri, giurate voi di difendere Trevi  
con tutte le vostre forze per la gloria della città e de lu Terziero vostro?*

Ragazzi: *Lo giuriamo!*

Speaker: *La sorte decreterà l'ordine della competizione.*

[si mutui l'estrazione a sorte da quella per il Palio dei Terzieri. Al termine di questa, lo speaker dichiara l'ordine tra i Terzieri, che sarà uguale sia per la prima che per la seconda prova].

Dopo la lettura del Bando tutti i giocatori dei diversi terzieri si avviano Verso il campo di gara: Piazza Garibaldi

### ***Iniziano i giochi***

#### ***PRIMA GARA***

Speaker: *S'appresta dunque la sfida prima tra le tre decise.*

*Ai venti fanti i sassi e la mira*

*Per colpire lu nemico invasore*

*Più di una balistiata mortale,  
como Davide fece contra Golia.*

*Ora si faccia silenzio*

*Perché la battaglia tra li Terzieri*

*Abbia principio e cammino*

*Sino alla vittoria o alla disfatta.*

*Fanti del Terziere ... avanzate!* [la frase viene ripetuta per tutti i Terzieri]

[Un fante alla volta si porta sulla linea di tiro e tira le due sfere a disposizione]

Arbitro di gara: "Al termine della prima sfida. Terziere Castello, ... punti; Terziere Matiggia: ... punti; Terziere Piano: ... punti".

#### ***SECONDA GARA***

*Arrivamo dunque, popolo,  
alla mità della tenzone.*

*Lu foco avvampa sulle mura*

*E già se spanne de casa in casa.*

*Accorrete fanti alla porta che arde*

*Che lu nemico già ce spia*

*Tra la brace, feroce.*

*Portate acqua alla fiamma ostile*

*Ché chi ne sciuperà in terra*

*Serà chiamato "vile".*

*Fanti del Terziere ... disponetevi in fila!* [la frase viene ripetuta per tutti i Terzieri]

[Tutti i venti fanti del terziere formano la fila e attendano che gli arbitri di gara diano loro il secchio e il via]

Arbitro di gara: "Al termine della seconda sfida. Terziere Castello, ... punti; Terziere Matiggia: ... punti; Terziere Piano: ... punti".

#### ***TERZA GARA***

*Gente de Trevi,*

*L'ultima prova è giunta!*

*è pronta!*

*è vinuta!*

*La forza de lu Terziere varrà tutta*

*A portare o tojere  
vittoria e reputazione.  
Che li tre eserciti prendano loco  
A difesa delli loro colori.  
Il Piano, rosso di sangue versato,  
Il Matiggia, giallo della repente saetta,  
Il Castello, blu di nobiltà antica.  
E al centro lu sigillo de lu Comune,  
a guisa di Trevi tutta.  
Prima che lo giudice  
dia parola a braccia e gambe,  
si faccia silenzio d'altre voci  
e poi sia strilli e caciara grande  
pe' l'esercito dei Terzieri!*

Alla fine dei giochi ci sarà la proclamazione dei **Fanti vincitori...**

**Arbitro di gara:** “La giuria, a seguito delle tre prove, decreta il seguente e insindacabile risultato del Palio della Gioventù: Terzo il Terziere ..., con ... punti; secondo il Terziere ....., con ... punti; Infine, dunque, primo il Terziere ..., con ... punti. Decretiamo pertanto vincitore il Terziere del ...”

.