

Aspettando il
Quinto Palio delle Contrade
- Agosto 2009 -



**GARA DI TIRO
CON BALESTRE**

24 MAGGIO 2009

Piazza SS. Crocifisso ore 20.00

GALATONE

presenta la serata: Paolo Foresio

Evento ripreso dalle telecamere di:



Balestre da postazione e macchine medievali realizzate da Giuseppe Manisco

BALESTRATE E BALESTRIERI NELLA GALATONE DEL CINQUECENTO

di Vittorio Zacchino

Nell'ambizioso programma di riproduzione di macchine e congegni progettati da Leonardo da Vinci, il concittadino Giuseppe Manisco è alle prese con l'organizzazione di una gara di tiro alla *Balestra* che si svolgerà qui a Galatone il 23 maggio 2009. Una singolare novità che non deve far pensare a curiose trovate di carattere turistico. E' invece storicamente dimostrato che nel '500 la *Balestra* fu un'arma di casa a Galatone e molto diffusa anche in provincia.

L'erudito Jacopo Antonio Ferrari, esaltando la superiorità di Lecce su tutte le altre città del Mezzogiorno, inclusa la sicurezza militare, scriveva testualmente “*che tutti i cittadini nelle loro case sono provvisti almeno di spade, archibusi, balestre, e sono pronti a combattere quali soldati veterani assuefatti alle guerre*” (pag.519).

A Galatone invece, la presenza della *Balestra* aveva una valenza sinistra, non dettata da utili scopi militari e patriottici, bensì da esigenze di difesa personale e di offesa. Un antico registro di morti (un obituario) in cui sono stati annotati i decessi dei cittadini per il trentennio 1556 – 1586, offre un quadro poco rassicurante a causa dei delitti che venivano qui commessi di frequente, solitamente con l'uso della terrificante *Balestra*.

Per restare ai fatti, attingendo ad un articolo di V. Zacchino che ricostruisce le cronache dell'epoca, ecco i fatti:

- alla data del 27 novembre 1562” fu ammazzato Lupo Filoni che fu menato con una *Balestra* a Forcignano”;
- sabato 17 luglio 1563 De Paolo (Di Paullo) venne ucciso con un colpo di *Balestra*;
- Il 24 novembre 1569 morse Iacopo Gioranna “et fu per caso li fu tirato con una *Balestra*”;
- Il 5 gennaio 1574 Cristallino figlio di Pietro Palomba “fu ammazzato dentro tarpeto vecchio di la Porta di Sant'Antonio (corrispondente all'attuale largo del monumento ai Caduti) con una botta di *Balestra*”.

Tutti gli altri crimini registrati, se non nominano la *Balestra*, la sottendono; essi vengono commessi per lo più in occasione di agguati e rapine, ma anche per vendette personali nei confronti di persone ricche e altolocate.

Pressoché impossibile salvarsi da un tiro di Balestra, la quale fu il mezzo più sicuro per mandare qualcuno all'altro mondo. Un'arma letale con cui i galatonesi pare avessero confidenza. Tuttavia vi fu una persona che riuscì a cavarsela: il sacerdote don Giovanni Greco di Galatone, arciprete di Aradeo.

A costui il 24 giugno 1567, mentre si recava ad Aradeo per celebrare messa, fu teso un vile agguato e gli fu “tirata una Balestrata con un “passaturo” di ferro nel corpo di detto don Johanne archiprete e per mano di Lelio Ferraro..., lo qual passaturo entrò tutto in corpo di detto archiprete e per divino miracolo ni è remasto vivo”.

Del fattaccio sono noti la vittima, l'esecutore materiale, i complici, il movente.

Il retroscena parla del chierico greco, Colella Ferraro, il quale gestiva una scuola di grammatica a Cutrofiano e abbandonata la moglie di Galatone, si comporta da pedofilo, in quanto “non esercitava uosamente il suo offitio con li soi scholari, e i parenti di alcuni ragazzi, sospettando dei suoi mali affari, pensavano di farli offesa”.

L'arciprete Greco, secondo gli attentatori, era reo di averne informato il vescovo di Nardò Giovan Battista Acquaviva, pertanto doveva essere punito perché non si era fatto gli affari suoi, screditando la Famiglia Ferraro – De Ferrariis in tutta la diocesi. Ma il Greco, pur trapassando dal mortale “passaturo”, era incredibilmente sopravvissuto, facendosi marameo della *Balestra*.

Galatone, aprile 2009

Vittorio Zacchino

ittà di Galatone

Una precisazione:

Tutte le operazioni tese ad allestire la piazza secondo le esigenze di sicurezza e scenografiche che l'evento esige, saranno realizzate in condizioni tali da scongiurare il pur minimo pregiudizio a persone e/o a cose.

Responsabile alla sicurezza:

Giuseppe Manisco
Nato a Gallipoli il 27/08/52
Residente in Via Vittorio Emanuele III n° 13
Galatone – Le

Data evento (modifica):

Onde evitare la sovrapposizione ad altri due eventi previsti per il prossimo 23 maggio (uno dei quali interesserebbe tutte le parrocchie della Nostra Diocesi) si è ritenuto necessario spostare la data dell'Evento al giorno successivo:

- 24 maggio – domenica -

ittà di Galatone

Info:

Data della manifestazione: 24 maggio 2009

Inizio manifestazione: ore 20:00

Durata della manifestazione: 2 ore

Location: Piazza SS. Crocifisso

Previsione numero presenze: 2 500 - 3.000

Partecipazione: gratuita

Ospiti: Autorità civili, religiose e militari

Data inizio allestimento piazza – senza blocco della circolazione: 22 maggio

Data inizio allest. piazza – con parziale blocco della circolazione: 23 maggio

Collaudo delle strutture: ore 16:00 del 22 maggio

Presentatore e animatore: Paolo Foresio (Radionorba)

Concorrenti (soldati): 4 squadre (6 concorrenti per squadra)

Comparse: 20

Commissari: 7

Giudici ed arbitri: 3

Regia: 4

Cavalli: 4

Riprese televisive myboxtv.com e Telerama

Pubblicità: Telerama
myboxtv.com
Gazzetta del Mezzogiorno
Cartellonistica locale e Volantinaggio

Strutture , addobbi ed arredi:

- n° 1 postazione di tiro (5 x 4 x 4 metri);
- n° 1 bersaglio (5 x 4 metri);
- n° 3 transenne in legno (1 x 10 metri) - (1 x 6 metri) - (1 x 23 metri)
- n° 12 bandiere (7 x 1,5 metri);
- n° 30 bandiere – drappi pendenti dalla torre e dalla sede comunale (7 x 1,5 metri);
- n° 60 scudi (45 x 80 cm) per addobbo cornicioni;
- n° 9 scudi (50 x 75 cm) per addobbo palco di tiro;
- n° 4 scudi (150 x 150 cm) uno per ogni contrada;
- n° 10 scudi (60 x 60 cm) effigi delle Famiglie Blasonate di Galatone;
- n° 4 pennoni in legno per altrettante bandiere di contrada;
- n° 38 bandiere (1 x 1,5 metri) sostenute da lance (1 x 1,30 metri) orizzontali e fissate ad altrettanti pennoni (h = 4 metri)
- n° 200 poltroncine;
- n° 1 tavolo regia (150 x 300 cm);
- n° 2 spingarde;
- n° 1 carro falciante;
- n° 1 catapulta (7 x 2 x 3 metri)
(trasportata in piazza con sfilata all'inizio dell'evento)

Arredamento ed addobbo

- **Torre** (lato Via Garibaldi):

Dal cornicione saranno fatti pendere 4 teli (7 x 1,5 metri) ciascuno del relativo colore delle quattro contrade:

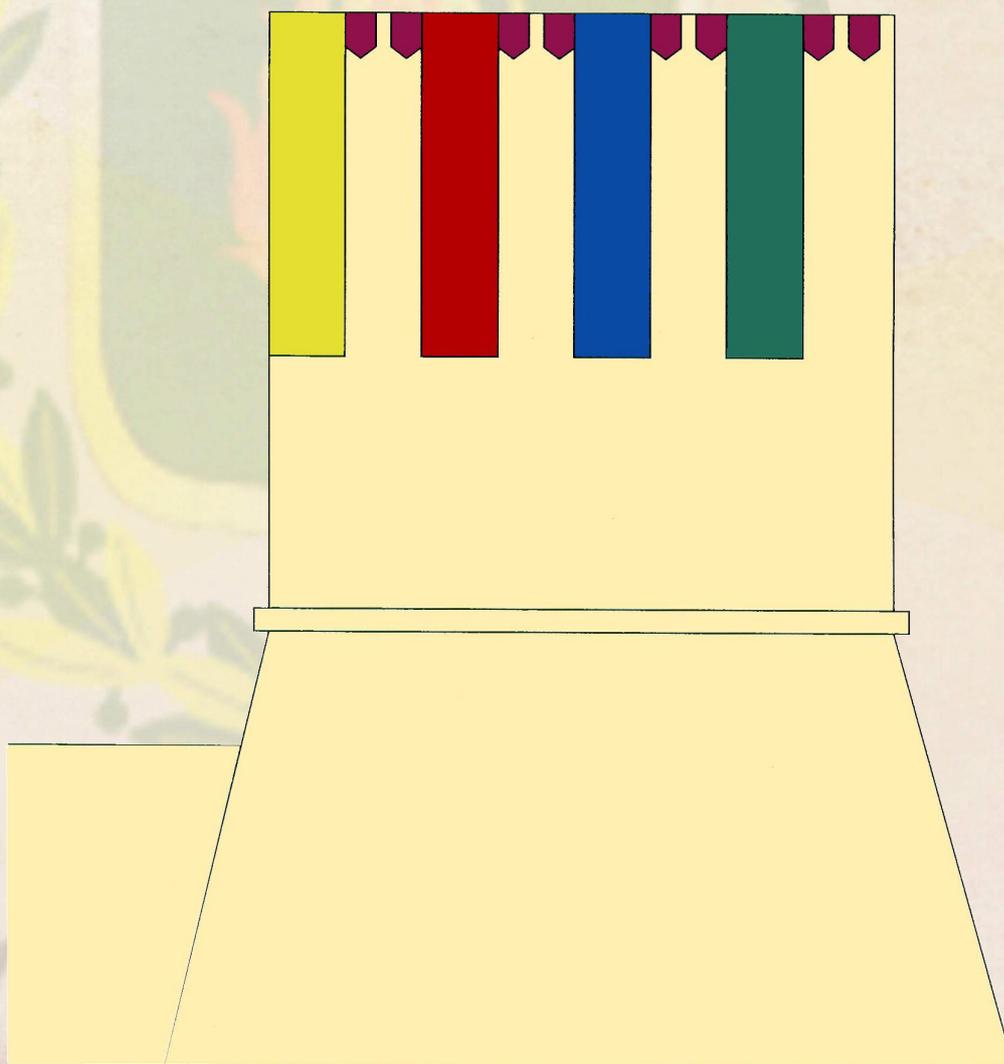
giallo (Cappuccini)

rosso (Castello)

azzurro (Pommo)

verde (Vasce)

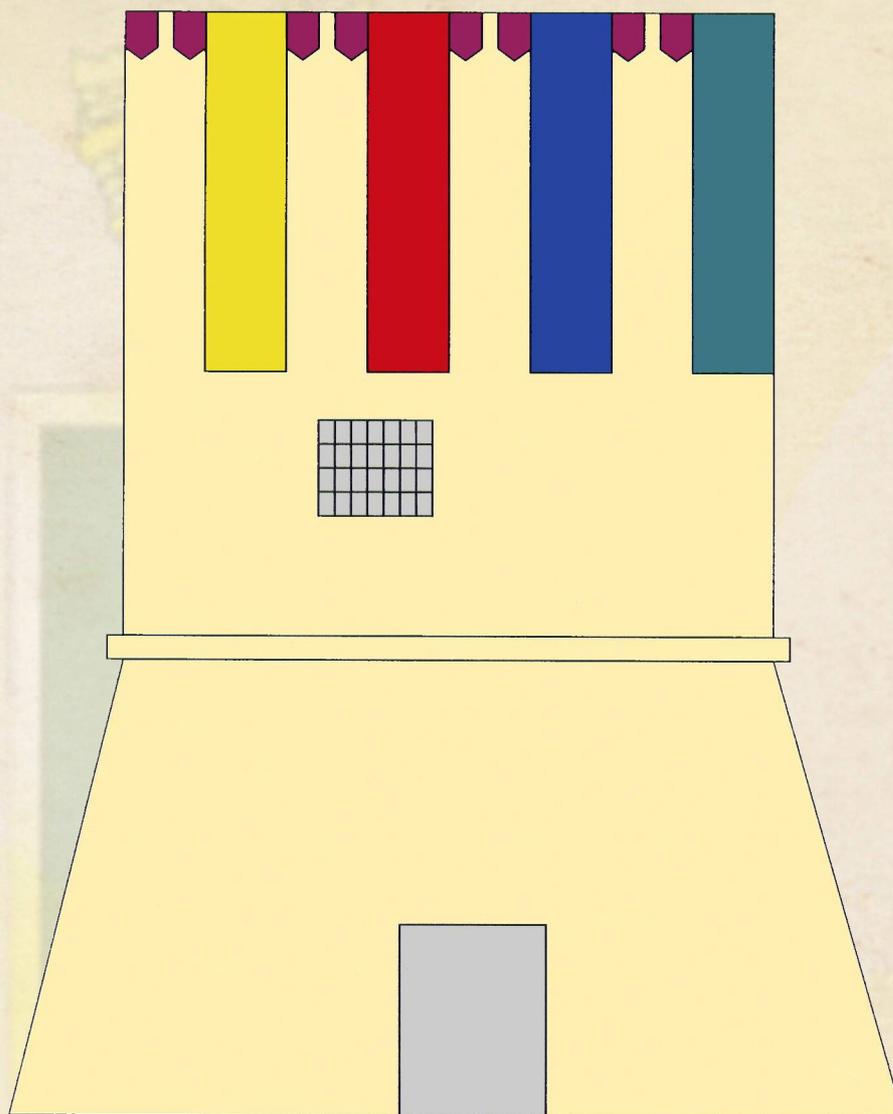
Tali teli saranno distanziati l'uno dall'altro da ugual distanza; i tre interspazi così ottenuti saranno interessati dalla posa di tre scudi opportunamente assicurati al cornicione della torre. Due scudi sono previsti anche per lo spazio che si genererà fra l'ultimo telo e lo spigolo destro della torre.



- **Torre** (lato Piazza Crocifisso):

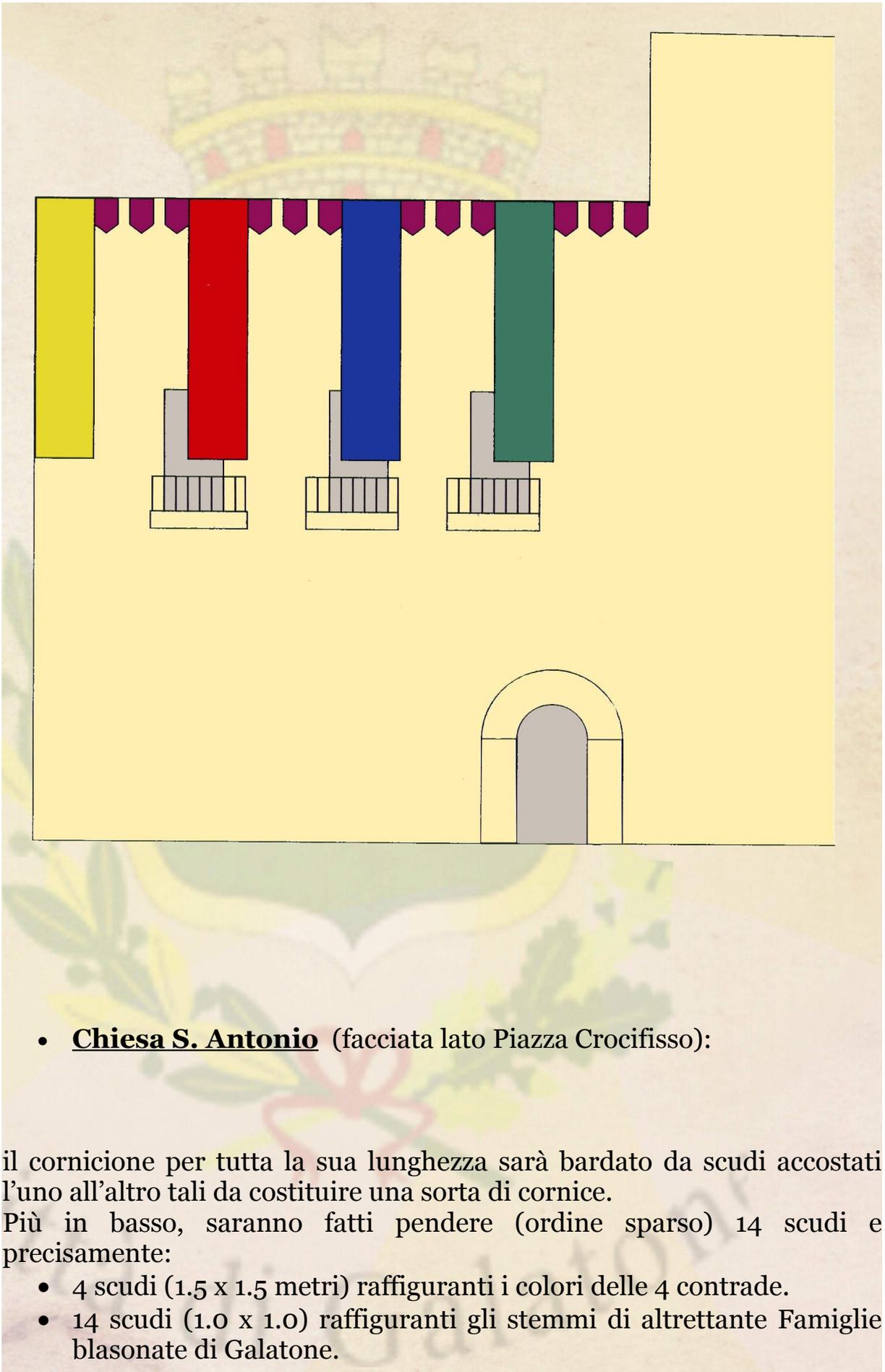
Come addobbo lato via Garibaldi e come da disegno che segue.





- **Municipio** (facciata lato Piazza Crocifisso):

Dal cornicione saranno fatti pendere 4 teli (7 x 1,5 metri) ciascuno del relativo colore delle quattro contrade; gli spazi lasciati liberi da tali bandiere saranno occupati da 16 scudi (in tutto) assicurati anche questi al cornicione.

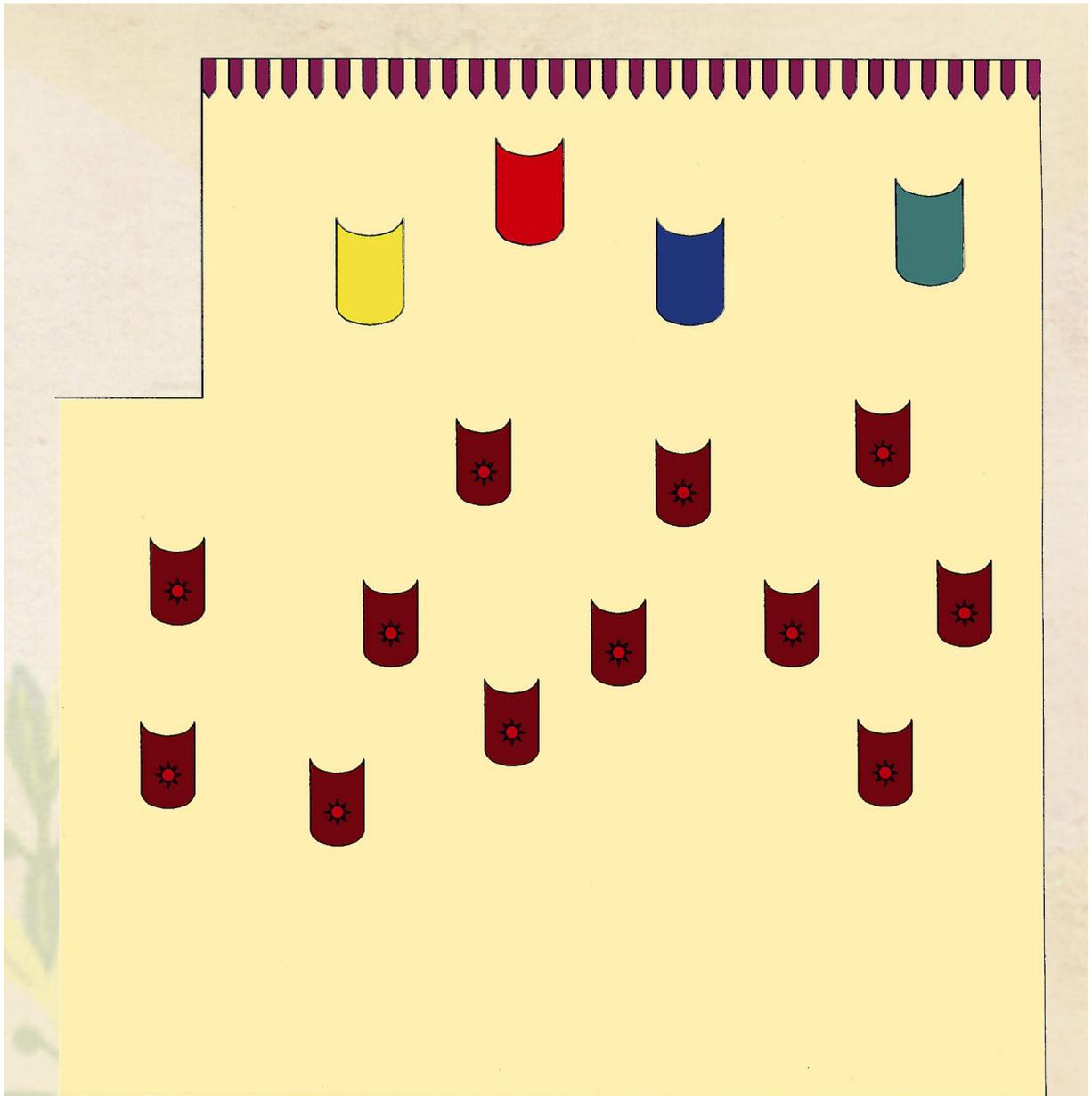


- **Chiesa S. Antonio** (facciata lato Piazza Crocifisso):

il cornicione per tutta la sua lunghezza sarà bardato da scudi accostati l'uno all'altro tali da costituire una sorta di cornice.

Più in basso, saranno fatti pendere (ordine sparso) 14 scudi e precisamente:

- 4 scudi (1.5 x 1.5 metri) raffiguranti i colori delle 4 contrade.
- 14 scudi (1.0 x 1.0) raffiguranti gli stemmi di altrettante Famiglie blasonate di Galatone.



Non saranno infissi chiodi o quant'altro possa deturpare o danneggiare la parete (tale regola sarà applicata sempre e comunque anche per tutti gli altri interventi).

Regolamento (piano di sicurezza)

Si definiscono:

- ❖ *la zona di tiro (zona rossa)*
- ❖ *la zona del Pubblico (zona verde)*
- ❖ *postazione di tiro*
- ❖ *bersaglio*
- ❖ *linea di tiro*

- ❖ *balestre*
- ❖ *caricamento*
- ❖ *armamento*
- ❖ *concorrenti*
- ❖ *commissari di gioco*

La zona di tiro

Sufficientemente ampia, sarà rigorosamente interdetta al transito di chicchessia; sarà delimitata con apposite robuste transenne e sarà impedito A MONTE l'accesso delle tre viuzze che adducono alla piazza con l'apposizione di idonea segnaletica e la costante vigilanza di personale all'uopo istruito (esempio Protezione Civile).

La zona del Pubblico

Potrà contenere circa 3.500 persone.

Ingresso libero; tuttavia è prevista una tribuna centrale (200 poltroncine) con posti riservati (ospiti, autorità civili, autorità religiose, autorità militari, e persone bisognose di sedersi - anziani).

È previsto un corridoio centrale di sicurezza (larghezza 1.5 mt) opportunamente delimitato da transenne ed il cui accesso è tenuto sotto costante controllo dal personale della sicurezza.

Tale corridoio rimarrà sempre libero da persone e cose per consentire un rapido e per nulla impedito utilizzo da parte del personale medico o di polizia per eventuali interventi per malori o latro.

La postazione di tiro

Di fatto si compone di due torri (a base rettangolare) accostate e connesse l'una all'altra (lato lungo) in modo da apparire una sola torre.

La torre prospettica al pubblico è alta tre metri con piano di calpestio a metri due; l'altra torre è alta quattro metri con piano di calpestio a metri tre.

I lati di base di ciascuna torre sono 2,5 metri e 4 metri sicché unite formano una torre con una base 5 X 4 (metri).

L'orientamento della torre così formata, è quello per cui i due lati maggiori (5 metri) risultano paralleli al bersaglio.



Modellino del Palco Utilizzato per la Gara in Scala 1:10

La torre è equipaggiata di robustissimo parapetto anticaduta alto un metro che percorre l'intero perimetro della torre.

L'accesso ai piani di tiro avverrà utilizzando due distinte scale a pioli (una per ogni torre). I montanti di tali scale sono costituiti da murali (nuovi) a sezione quadrata (12 x 12 cm) in abete. I pioli (bastoni di lizza) inchiodati e legati con robuste corde. Le scale sono assicurate alla struttura a mezzo efficace legatura. Un concorrente alla volta potrà scalare o discendere la torre e non prima di essersi assicurato alla fune di emergenza e/o sicurezza.

Bersaglio

Una apposita impalcatura farà da supporto ai due pannelli (uno per ogni torre) su cui verranno indirizzati i colpi di balestra.

L'impalcatura sarà costruita a perfetta regola d'arte con murali grezzi di abete.

L'altezza sarà 5 metri; la struttura sarà volutamente sovradimensionata per la maggiore sicurezza oltre che zavorrata e controventata. Sia la torre che il dispositivo bersaglio saranno garantite da regolare collaudo rilasciato da titolato professionista (ingegnere).

Linea di tiro

Orizzontale e deviata rispetto il pubblico di modo che nessun tiro neppure quelli anomali (eventuali e remotissimi) possano minimamente arrecare pregiudizio a persone ed a cose.

Balestre

Saranno due del tipo da postazione, armabili senza l'ausilio di verricelli; arco in frassino; lunghezza 1.8 metri, larghezza 2.2 metri;



Le Balestre che verranno utilizzate durante la Gara in una fase avanzata di costruzione

posizionate su apposito basamento di 1.5 metri di altezza; orientamento irrigidito a soli ± 5 gradi di libertà rispetto la linea di tiro sul centro bersaglio sia in orizzontale che in verticale.

Due soldati provvederanno a caricare la balestra mentre il concorrente di turno ha il compito di armarla quindi puntare e scoccare.

Le frecce sono normalizzate con punta ad ogiva.

Caricamento

Si intende l'incurvamento dell'arco e l'aggancio della corda al nasello della balestra. Operazione eseguita da soli due soldati quando e con le modalità imposte dal presente regolamento.

Armamento

Si intende l'operazione di appoggio della freccia sulla sella della balestra. Operazione eseguita esclusivamente dal soldato tiratore (nessun altro) quando e con le modalità imposte dal presente regolamento. La freccia verrà consegnata al soldato tiratore dall'addetto alle frecce solo se la balestra è stata armata e la luce rossa è spenta.

Concorrenti

Sei concorrenti per ogni squadra e precisamente: 1 cavaliere e 5 soldati. Quattro squadre, una per ogni contrada: Cappuccini, Castello, Pommo e Vasce.

L'associazione dei cavalieri alle squadre verrà eseguita a tavolino il giorno precedente lo svolgimento della gara.

L'associazione verrà eseguita utilizzando quattro buste accuratamente chiuse. Ogni busta (una per ogni contrada) conterrà il nome di una sola contrada.

L'associazione avverrà in presenza dei capitani delle contrade e dei due giudici di gara e dell'arbitro, ogni cavaliere apporrà la sua firma su una delle quattro buste.

Le quattro buste così confezionate saranno controfirmate da due giudici e dall'arbitro; esse saranno custodite dall'arbitro che le esibirà il giorno della gara nei tempi e modi previsti più innanzi dal presente regolamento.

Eventuali assenze saranno trattate nel seguente modo:

i capitani assenti potranno essere sostituiti da un soldato della rispettiva contrada; i giudici o l'arbitro potranno essere sostituiti da uno degli organizzatori (Giuseppe o Jenny Manisco).

Raduno

Ore 15:00 del 24 maggio in piazza SS. Crocifisso.

Verranno rammentati per l'ultima volta i compiti di tutti relativamente alle mansioni da esplicitare in piazza.

Dovranno esserci anche cavalieri.

Ore 16:00 in Piazza Umberto I.
anche in tale piazza verranno rammentati i compiti di ciascuno relativamente allo svolgimento della sfilata.

Ore 18:00 in Piazza Umberto I.
i cavalieri ed i soldati indosseranno le rispettive armature e i cavalli verranno preparati come prestabilito.
Ciò fatto si procederà alla formazione dei ranghi secondo l'ordine stabilito per la sfilata.



Una tipologia di Scudo progettata per la Manifestazione

Sfilata

Ore 19:45 inizia la sfilata.
In testa alla sfilata tamburi e trombe.
Seguiranno in duplice fila sei soldati.

Poi i 4 cavalieri (in fila).

Quindi seguirà il capitano della contrada Vasce e, a distanza di 3 metri circa, i quattro soldati di Vasce (in formazione 2x2).

Dopo la contrada Vasce sfilerà con lo stesso ordine la contrada Pommo, la contrada Cappuccini ed in ultimo la contrada Castello sfilerà esibendo il gonfalone.

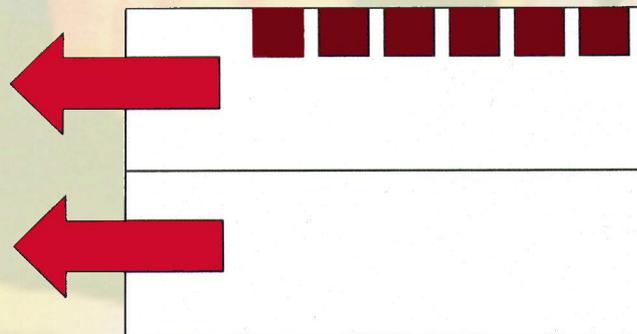
Nel mezzo, fra le squadre della contrada pommo e cappuccini, prenderà posto la grossa catapulta trainata da un cavallo governato da due uomini a piedi.

Chiuderà la sfilata il carro dei viveri trainato anche questo da un cavallo.

Il corteo così costituito, partendo da piazza Umberto I, sfilerà su via regina Elena e giungendo in piazza crocifisso percorrerà la strada (resa libera dal personale della Protezione Civile) che costeggia i gradini del sagrato del Santuario.

L'intero corteo entrerà nella zona rossa eccezion fatta per i tamburini ed i trombettieri che, appena giunti in prossimità di essa, si disporranno sul sagrato del santuario (ultimo gradino lato sinistro della Chiesa-uscendo da questa). Da questa posizione emetteranno accordi musicali per tutto il tempo necessario a che tutto il corteo sia transitato.

I sei soldati saliranno sulla parte alta del parco disponendosi, rivolti verso il pubblico, allineati a ridosso del parapetto destro del palco.



I cavalieri resteranno a cavallo, rivolti verso il pubblico, in prossimità dei quattro pennoni.

Le quattro squadre dei soldati, a mano a mano che giungono in piazza si disporranno sul sagrato e precisamente: la prima squadra (solo soldati, non i capitani) in fila immediatamente accostata ai musicisti, la seconda subito dopo e così via.

Il capitano di ogni squadra dirigendosi (seguito dai suoi soldati) verso il sagrato, si fermerà sul penultimo gradino.

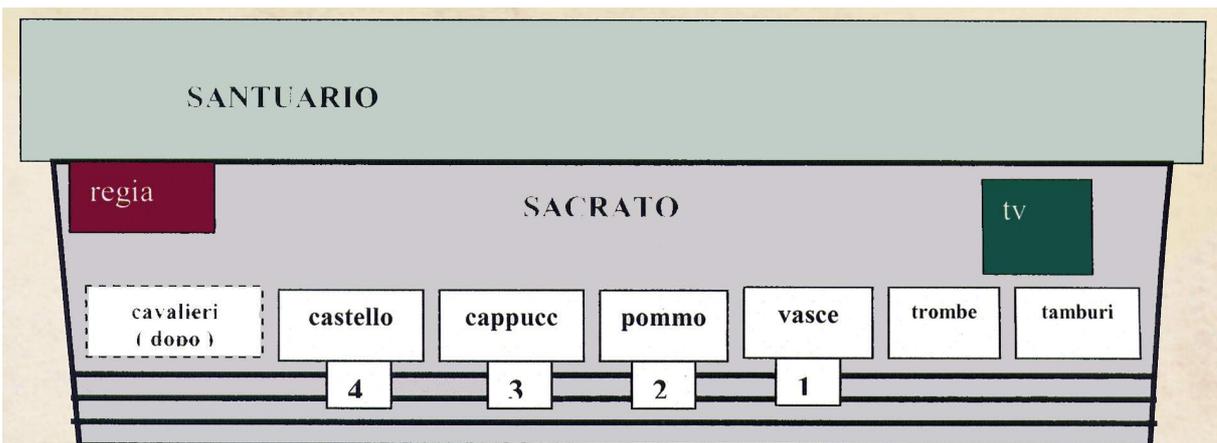
In definitiva: tutti i soldati e tutti i musicisti dovranno apparire allineati sul sagrato ultimo gradino; i quattro capitani appariranno allineati sul penultimo gradino, centrati rispetto la propria squadra.



ittà di Galatone



ittà di Galatone



STRADA

1
2
3
4

CAPITANO VASCE
 CAPITANO POMMO
 CAPITANO CAPPUCCINI
 CAPITANO CASTELLO



TRABATTELLO
 RIPRESE TV



SERVICE
 TAVOLO REGIA

La catapulta ed il carro saranno fatti stazionare nella zona rossa fra la struttura bersaglio e la transenna principale.

I cavalli saranno governati, fuori dalla zona rossa, in spazi da stabilire.

La gara preliminare (tiro con l'arco)

I cavalieri smonteranno da cavallo e si porteranno sul palco, lo faranno con passo sostenuto e con atteggiamento di sfida.

Una volta giunti sul palco basso riceveranno da un soldato un arco (cadauno). Solo un cavaliere si porterà sul palco alto e si accosterà (senza appoggiarsi) al parapetto anteriore (a destra della balestra).

Al parapetto è assicurata una faretra contenente delle frecce.

Il cavaliere armerà l'arco e scoccherà per tre volte consecutive quindi si porterà sul palco inferiore.

A mano a mano che le frecce colpiscono il bersaglio i due giudici, muniti di binocolo, concorderanno il punteggio ed uno di essi provvederà ad annunciarlo. La Regia annota, l'Animatore commenta, il pubblico segue.

Le frecce dopo l'esibizione di un cavaliere verranno recuperate da un soldato che le consegnerà a un secondo che le porgerà ad un terzo soldato che si trova sul palco basso, che le consegnerà a un quarto soldato che si trova sul palco alto; quest'ultimo soldato provvederà a inserire le tre frecce all'interno della faretra da cui verranno prelevate una alla volta dal cavaliere sotto prova.

Pertanto le frecce che saranno utilizzate per ognuna delle prime quattro esibizioni saranno sempre tre e sempre le stesse.

Il secondo cavaliere guadagna la postazione di tiro e così via.

Il cavaliere che ha appena scoccato la sua terza freccia si porterà a ridosso del parapetto posteriore (del palco alto) e scende da questo in tutta fretta consentendo al cavaliere che dovrà iniziare la prova di prendere il suo posto.

L'ordine di esibizione è: cappuccini-castello-pommo-vasce (ordine alfabetico). Alla fine dei tiri, la regia comunicherà la classifica che verrà resa nota al pubblico dall'arbitro e dall'animatore.

In caso di parità si procederà ad uno spareggio che interesserà solo i cavalieri che hanno realizzato un analogo punteggio. Essi avranno a disposizione una sola freccia da scoccare. Lo svolgimento dello spareggio sarà simile a quanto eseguito per le gare fin qui disputate.

Associazione cavalieri alle contrade

Una volta che è stata resa nota la classifica del tiro con l'arco, la regia procederà rapidamente all'apertura delle quattro buste per acquisire quale debba essere l'associazione dei cavalieri con le contrade.

Di tanto verrà informato il pubblico ad opera del presentatore ed animatore.

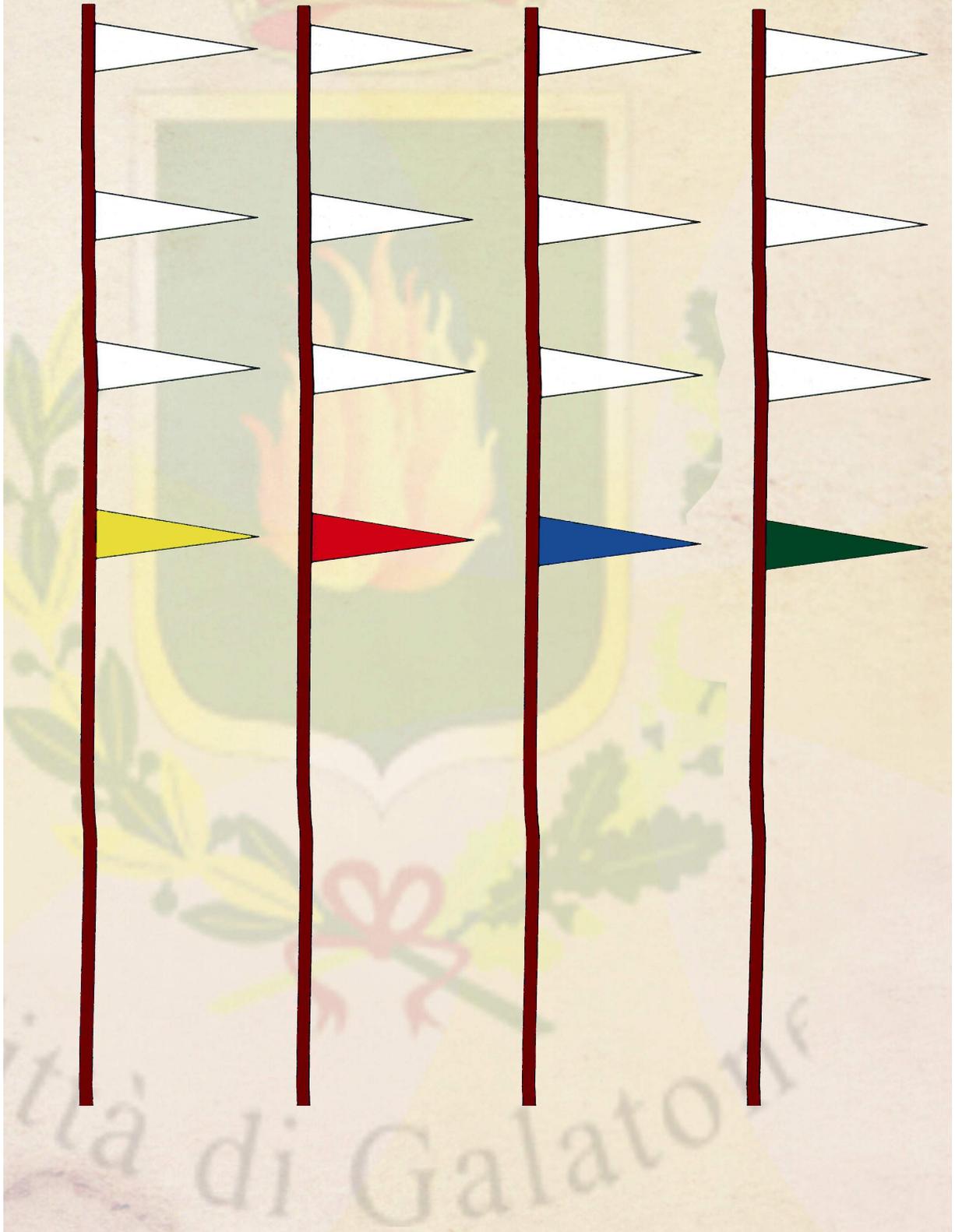
Gara

Inizia la gara la contrada il cui cavaliere ha acquisito il minor punteggio.

Tutti i cavalieri dopo la loro esibizione si trovano sul palco inferiore da esso scendono senza indugio portandosi alle spalle dei soldati (ancora tutti allineati sul sagrato).

A seguire scenderanno dal palco anche quattro dei sei soldati.

Tutti e quattro si porteranno in vicinanza dei quattro pennoni e si disporranno alla loro base (uno per ogni pennone); procederanno a portare i vessilli dalla massima altezza alla minima.



La contrada che verrà annunciata dal presentatore si porterà rapidamente, quasi correndo sul palco col seguente ordine: capitano, i quattro soldati ed per ultimo il cavaliere associato a questa contrada.

Il capitano e altri due soldati si porteranno sul palco alto mentre gli altri due soldati ed il cavaliere (che seguono i primi tre) si porteranno su quello basso.

Uno dei due soldati (con le armature) rimasti sul palco scenderà dal palco alto e si fermerà sul palco basso.

Questi due soldati (uno per ogni balestra) aiuteranno i vari tiratori a caricare le balestre.

Uno dei quattro soldati che si trovano in vicinanza dei pennoni e precisamente quello relativo alla contrada annunciata porterà il vessillo in testa al pennone.



Esempio: caso in cui dovesse toccare alla contrada castello iniziare la gara.

Mentre il soldato (con armatura) che si trova sul palco alto, isserà su tale palco la lancia con i colori della squadra in gioco. La lancia in argomento le sarà consegnata da un commissario che si trova a terra nella parte posteriore del palco.

Il capitano si porterà in vicinanza della balestra montata sul palco alto e aiutato dal soldato che si sarà reso subito disponibile, procederà al caricamento della balestra.

Ultimata tale operazione il soldato si porterà sul retro del palco a fianco degli altri due soldati che attendono esibirsi.

Il capitano preleverà una delle due frecce contenute nella faretra assicurata al parapetto sinistro del palco la poserà sulla sella della balestra, punterà e scoccherà. **Nessuno** dovrà muoversi nella zona rossa o altrove; solo il soldato (con armatura) che è alle sue spalle si avvicinerà per aiutarlo a caricare per la seconda volta la balestra. Il capitano armerà e scoccherà. Identiche e contemporanee operazioni saranno effettuate dal cavaliere che si trova sul palco inferiore, questi verrà aiutato dal soldato (con armatura) che si trova sullo stesso palco inferiore.

I due giudici, uno per palco, muniti di binocolo comunicheranno tiro dopo tiro il risultato alla regia e comunque ad alta voce in modo che il punteggio di volta in volta venga ascoltato dal presentatore e da questi annunciato al pubblico.

A mano a mano che i vari soldati si esibiscono e concludono la loro prova, si allontanano dall'arma portandosi a ridosso del parapetto posteriore.

I tiri dovranno essere eseguiti con rapidità ma con la massima diligenza operativa.

Scoccata l'ultima freccia (la dodicesima) la squadra abbandonerà i palchi con l'ordine esattamente inverso a quello di accesso (cavaliere, 4 soldati ed infine il capitano).

Tutta la squadra così disposta rientrerà nei ranghi.

Dopo di che si porterà sul palco la seconda squadra annunciata che eseguirà la seconda gara.

Ultimata la seconda gara, la regia comunicherà il punteggio e in base a ciò si comprenderà quale delle due squadre ha totalizzato il maggior punteggio.

I due soldati (alla base dei pennoni) aggiorneranno la posizione delle bandiere; al quarto livello (quello in alto) verrà issata la bandiera della squadra a maggior punteggio (provvisorio) mentre al terzo livello la bandiera dell'altra squadra.

Dopo che avrà ultimato il gioco la terza squadra si procederà al nuovo aggiornamento. Tutto ciò aiuta il pubblico a comprendere facilmente quale squadra vince e quale perde.

Quando tutte e quattro le contrade si saranno esibite, i pennoni suggeriranno al pubblico la situazione generale.

La regia avrà raccolto tutti gli elementi per stabilire quali sono i due concorrenti di ogni squadra che hanno totalizzato un maggior punteggio.

Spareggio

Cominceranno i due soldati della squadra che si è classificata ultima.

Si porteranno rapidamente sul palco e precisamente il primo soldato a salire su questo si porterà sul piano superiore mentre l'altro su quello inferiore.

Eseguiranno tre tiri ciascuno con le stesse modalità descritte prima.

Tre dei soldati ai pennoni avranno riportato le bandiere alla prima posizione (quella più bassa), mentre il soldato associato alla squadra in gioco porterà la propria bandiera alla prima posizione (quella più in alto).

A mano a mano che le squadre giocano, la posizione delle rispettive bandiere accompagna il mutuo avvicinarsi dei punteggi fino a fotografarne il risultato finale.



Commissari di gioco

Importantissimi e senza dei quali non sarebbe possibile eseguire i giochi in sicurezza. Si distinguono:

Arbitro

Giudice bersaglio A (alto)

Giudice bersaglio B (basso)

Addetti al bersaglio A (alto)

Addetti al bersaglio B (basso)

Addetti alle funi di emergenza A (torre alta)

Addetti alle funi di emergenza B (torre bassa)

Addetti alle frecce (n° 2 operatori)

Addetti al tabellone (n° 2 operatori)

Disponibili (max 5 operatori)

Arbitro: decreta l'inizio e la fine del torneo e ne proclama la graduatoria finale.

Garantisce la correttezza dello svolgimento del torneo.

Riporta su appositi moduli i punteggi comunicati dai due arbitri.

Può bloccare il gioco in qualunque momento ed insindacabilmente.

Giudice bersaglio A: munito di binocolo concentra la sua attenzione sul bersaglio "A" e comunica dopo ogni tiro a voce il punteggio effettuato.

Giudice bersaglio B: munito di binocolo concentra la sua attenzione sul bersaglio "B" e comunica dopo ogni tiro a voce il punteggio effettuato.

Addetto al bersaglio A: provvederà al recupero delle frecce dal bersaglio "A" alla fine di ogni gara. la sua postazione è collocata alla base della torre di tiro "A". Ogni volta che invade la zona di tiro, dovrà provvedere all'accensione della lampada di emergenza (rossa) collocata sul piano di tiro della torre "A".

Gli addetti ai bersagli sono gli unici operatori che possono invadere la zona rossa che pertanto resta interdetta (per tutta la durata del torneo) nel modo più assoluto a chiunque.

Il giudice, qualora l'addetto al bersaglio non ottemperasse a tale obbligo, azionerà egli stesso, di rincalzo, il dispositivo di emergenza.

L'accensione della luce rossa deve costituire in modo assoluto il diniego non solo ad effettuare lanci ma anche il diniego a caricare l'arma.

Se l'ordine dovesse giungere nel momento in cui si sta procedendo al lancio, si sospenderà tale operazione e si provvederà immediatamente al recupero della freccia già collocata sulla

balestra e che verrà riconsegnata all'addetto alle frecce. Tale operazione potrà essere fatta dallo stesso lanciatore, nessun altro. Se il diniego dovesse giungere prima che il lanciatore riceva la freccia dall'addetto alle frecce quest'ultimo si asterrà dal procedere alla consegna della freccia.

Qualora il giudice si rendesse conto che la lampada rossa non funziona utilizzerà il fischietto in dotazione per bloccare il gioco.

Addetto al bersaglio B: (come al punto precedente ma riferito al bersaglio "B").



Città di Galatone

