

Ufficio Turismo,
Eventi Quintana



Comune di Ascoli Piceno
MEDAGLIA D'ORO AL VALOR MILITARE PER ATTIVITÀ PARTIGIANA

Quintana di Ascoli Piceno

Rev. 03/2019

Regolamento di Sfilata della Giostra della Quintana di Ascoli Piceno



Ufficio Turismo,
Eventi Quintana



Comune di Ascoli Piceno
MEDAGLIA D'ORO AL VALOR MILITARE PER ATTIVITÀ PARTIGIANA

Quintana di Ascoli Piceno

Rev. 03/2019

PAGINA DI APPROVAZIONE

APPROVAZIONE DEL DOCUMENTO

Il Regolamento è stato approvato per forma e contenuto dal Consiglio degli Anziani in data:

29/06/2015	Rev. N° 1-2015
13/04/2017	Rev. N° 2-2017
09/04/2019	Rev. N° 3-2019

Cognome Nome	Funzioni
Massetti Massimo	Presidente Consiglio degli Anziani
Fioravanti Cristiano	Vice-Presidente Consiglio degli Anziani
Brunozzi Valeria	Consigliere
Gaspari Fabrizio	Consigliere
Traini Giuseppe	Rettore

Redatto ed approvato dal Comitato degli Esperti in data:

24/06/2015	Rev. N° 1-2015
29/03/2017	Rev. N° 2-2017

Proposto dai seguenti esperti in data:

18/03/2019	Rev. N° 3/2019
------------	----------------

Cognome Nome	Funzioni
Isopi Mirko	Coreografo
Manfroni Emidio	Maestro di Bandiera
Terrani Marco	Maestro dei Musici
Cipollini Raimondo	Maestro D'Arceria
Morganti Luigi	Sestiere Piazzarola
Pompili Sergio	Sestiere Porta Maggiore
Tulli Luigi	Sestiere Porta Romana
Zunica Patrizio	Sestiere Porta Solestà
Mazzocchi Francesco	Sestiere Porta Tufilla
Crescenzi Vittorio	Sestiere Sant'Emidio
Giacomini Stefano	Rappresentante dei Castelli

Ufficio Turismo,
Eventi Quintana



Comune di Ascoli Piceno
MEDAGLIA D'ORO AL VALOR MILITARE PER ATTIVITÀ PARTIGIANA

Quintana di Ascoli Piceno

Rev. 03/2019

REGOLAMENTO DI SFILATA PREMESSA

Questa revisione nasce dall'esigenza di rendere le norme del regolamento di sfilata e le relative sanzioni, certe e chiare a chiunque partecipi alla sfilata, ricordando che essere un figurante, non è un obbligo imposto ma un atto di volontario assoggettamento alle regole comportamentali ed etiche e ai canoni estetici imposti dalla rievocazione storica della Quintana, il cui nome deve essere tenuto alto in ogni sfilata, cerimonia e gara a cui si partecipa. Per questo motivo si premette a detto regolamento la “Carta etica del Quintanaro” il cui contenuto va inserito nella richiesta d’iscrizione all’albo di ogni Sestiere e sottoscritta per avvenuta presa visione.

CARTA ETICA DEL QUINTANARO

Il Quintanaro si impegna a onorare la città di Ascoli Piceno, promuovendo i valori “Quintanari”:

01	Vivere la Quintana come un momento di gioia, di crescita di sé, di messa alla prova delle proprie capacità, di confronto positivo con gli altri, di solidarietà e di amicizia;
02	Assimilare e rispettare le regole con lealtà e con fair play sia nelle competizioni ufficiali, che nella vita di Sestiere;
03	Seguire le indicazioni fornite dagli organi preposti e accettare il ruolo attribuito e le consegne affidate;
04	Accettare le regole e il responso del campo, anche quando sfavorevole, rifiutando la cultura del sospetto.
05	Accettare i risultati negativi anche quando non corrispondono alle proprie aspettative;
06	Incoraggiare gli altri Quintanari a migliorarsi, valorizzando le loro capacità;
07	Ricerca l'amicizia di tutti i Quintanari, favorendone l'integrazione nella vita della rievocazione storica;
08	Impegnarsi a tramandare il valore Quintanaro alle nuove generazioni,
09	Indossare con fierezza il costume storico, del quale se ne deve avere cura, considerandolo come simbolo di appartenenza alla storia della città, conoscendo le vicende storiche e tradizioni alle quali appartiene;
10	Essere vero promotore del rispetto verso gli animali e lottare contro tutto ciò che lo degrada, come il vile ricorso al doping.



GIURAMENTO DEL QUINTANARO

Prometto di aderire a questa carta etica davanti al Magnifico Messere, credo nei valori in essa contenuti e giuro d'impegnarmi per la gloria della Quintana e l'onore della città di Ascoli"

Capitolo I GRUPPO COMUNALE

Art.1 Richiamo preliminare alle figure dello statuto

Le figure fondamentali del gruppo comunale che vigilano sul rispetto delle norme del regolamento di sfilata sono:

- Il Rettore
- Il Coreografo
- Il Maestro di Corteo
- Il Maestro di Bandiera
- Il Maestro d'Arceria
- Il Maestro dei Musicisti
- Il Costumista

Si richiamano alcuni art dello Statuto Quintana:

ART. 14 (Il Rettore è il Presidente del Comitato degli Esperti)".. e viene nominato dai Comitati di Sestieri e ha funzioni di coordinamento tra i Sestieri e il Consiglio degli Anziani. Il Rettore relaziona al Consiglio degli Anziani in ordine all'operato del Comitato degli Esperti."

ART. 15 (Il Coreografo) .." Il Coreografo è il regista della manifestazione ed è preposto alla direzione tecnico artistica delle manifestazioni della Quintana di Ascoli Piceno e adotta tutte le disposizioni previste nel Regolamento di sfilata. Il Coreografo dispone le formazioni dei figuranti in ogni manifestazione in cui è prevista la partecipazione di una rappresentanza della Quintana di Ascoli Piceno. Il Coreografo provvede alla programmazione delle attività dei Coordinatori di Corteo avvalendosi della collaborazione del Maestro di Corteo."

ART. 16 (Il Provveditore di Campo) "..Il Provveditore di Campo sovrintende al regolare svolgimento delle Giostre ed adotta tutte le disposizioni previste nel Regolamento di Gara."

ART. 19 (Maestro di Bandiera) "..Il Maestro di Bandiera sovrintende l'allestimento del campo di gara del Trofeo degli Sbandieratori secondo le disposizioni previste nel Regolamento di Gara. Il Maestro di Bandiera coordina inoltre le esibizioni degli sbandieratori che si svolgono al campo di gara prima delle giostre."

ART. 20 (Maestro dei Musicisti) "..Il Maestro dei musicisti sovrintende la corretta esecuzione del "passo quintana" durante le manifestazioni storiche della Quintana di Ascoli Piceno. Il Maestro dei musicisti coordina tutti i gruppi musicisti partecipanti alle manifestazioni storiche della Quintana di Ascoli Piceno."

ART. 21 (Maestro D'Arceria) "..Il Maestro di Arceria sovrintende l'allestimento della gara degli arcieri e coordina lo svolgimento della gara secondo le disposizioni previste nel Regolamento degli Arcieri."

ART. 29 (Il Costumista) Il Costumista cura l'aderenza storica artistica dei costumi, delle armi e delle attrezzature al periodo storico di riferimento. Il Costumista esprime parere vincolante in merito alla realizzazione di nuovi costumi, armi e attrezzature.

ART. 30 (il Maestro di Corteo) Il Maestro di Corteo sovrintende l'attività dei coordinatori di corteo in accordo con il Coreografo secondo le norme del Regolamento di Sfilata.



Art 2 Coreografo

Predisporre, annualmente, la formazione dei coordinatori di corteo in collaborazione con il Maestro di Corteo. Il programma formativo deve essere redatto e sottoposto, per l'approvazione, al Consiglio degli Anziani entro il mese di Febbraio di ogni anno.

Deve disporre tempi e modi delle prove dei sestieri e di quelle generali. Egli dispone gli schieramenti e formazioni e l'ordine di sfilata.

Deve provvedere al regolare svolgimento della sfilata coadiuvato dai Coordinatori di Corteo. Deve verificare l'esattezza del numero dei figuranti rispetto ai ruoli impegnati, alle figure fondamentali e gli spazi definiti per ciascuno.

Deve provvedere all'allestimento delle tribune delle magistrature e di tutte le posizioni fisse necessarie al campo giochi, per lo svolgimento della giostra.

Verifica che venga effettuato l'imbandieramento della città e del campo dei giochi.

Il Coreografo sospende il proprio compito all'interno del campo giochi con la chiamata all'ingresso del primo cavaliere sul campo di gara e lo riprende nel momento in cui l'ultimo cavaliere giostrante è uscito dal campo dopo l'ultima tornata.

Art 3 Maestro di Corteo

Pianifica, annualmente, la formazione dei coordinatori di corteo in collaborazione con il Coreografo. Il programma formativo deve essere redatto e sottoposto, per l'approvazione, al Consiglio degli Anziani entro il mese di Febbraio di ogni anno.

Verifica e controlla che le disposizioni rispetto ai tempi e modi delle prove dei Sestieri e di quelle generali vengono effettuate come disposto dal Coreografo.

Il Maestro di Corteo per espletare compiutamente le funzioni di controllo e coordinamento non sfila in postazione fissa ma è autorizzato a muoversi lungo tutto il corteo, è obbligato a schierarsi con gli altri figuranti solo quando il cerimoniale lo prevede (per i saluti o esigenze di corteo).

Il Maestro di Corteo è responsabile dei Coordinatori di Corteo e si avvale della loro collaborazione per il controllo dei figuranti dei Sestieri e dei Castelli, ogni Sestiere o Castello dovrà comunicare il nome di un referente, scelto tra i Coordinatori di Corteo dei singoli Sestieri o Castelli, allo scopo di una tempestiva comunicazione tra di loro.

Deve verificare l'esattezza del numero dei figuranti partecipanti alle attività istituzionali e segnalare qualsiasi difformità rilevata rispetto ai regolamenti.



Art 4 Maestro di Bandiera

Il Maestro di Bandiera sovrintende l'allestimento del campo di gara del Trofeo degli Sbandieratori secondo le disposizioni previste nel Regolamento di Gara, guida il corteo degli sbandieratori i giorni delle gare.

Raduna i responsabili musici e sbandieratori, almeno una volta all'anno, redigendo apposito verbale da consegnare al Consiglio degli Anziani.

Il Maestro di Bandiera coordina inoltre le esibizioni degli sbandieratori che si svolgono al campo di gara prima delle giostre e in tutte le occasioni dove è prevista l'esibizione degli sbandieratori coordinandosi con il Maestro dei Musici.

Art 5 Maestro dei Musici

Il Maestro dei musici sovrintende la corretta esecuzione del "passo quintana" durante le manifestazioni storiche della Quintana di Ascoli Piceno.

Raduna i responsabili musici, almeno una volta all'anno, redigendo apposito verbale da consegnare al Consiglio degli Anziani.

Il Maestro dei musici coordina tutti i gruppi musici partecipanti alle manifestazioni storiche della Quintana di Ascoli Piceno, ad esclusione delle esibizioni con gli sbandieratori.

Art 6 Maestro D'Arceria

Il Maestro di Arceria sovrintende l'allestimento della gara degli arcieri e coordina lo svolgimento della gara secondo le disposizioni previste nel Regolamento degli Arcieri, guida il corteo degli arcieri il giorno della gara.

Raduna i responsabili degli Arcieri, almeno una volta all'anno, redigendo apposito verbale da consegnare al Consiglio degli Anziani. Il Maestro d'Arceria coordina tutti i gruppi Arceri partecipanti alle manifestazioni storiche della Quintana di Ascoli Piceno.

Art 7 Costumista

Il costumista disegna i costumi per l'intera manifestazione (Gruppo Comunale, Sestieri e Castelli). I Sestieri hanno facoltà di avvalersi anche di altre figure nella realizzazione dei bozzetti e nella scelta dei materiali degli abiti, ma l'abito può essere realizzato solo se è stato approvato preventivamente dal costumista.

I Sestieri, i Castelli e il Gruppo Comunale devono obbligatoriamente comunicare al costumista un referente interno per i costumi.

Il Costumista raduna i referenti per i costumi, almeno una volta all'anno, redigendo apposito verbale da consegnare al Consiglio degli Anziani.

Il costumista indica come deve essere realizzato il copricapo del cavaliere, sovrintende e autorizza la sua realizzazione, tenendo presente che il copricapo del cavaliere, dovrà essere obbligatoriamente coperto con tessuto, dipinto con qualsiasi tecnica ma non serigrafato.

Art.8 Responsabile del gruppo Comunale

Il Responsabile del Gruppo Comunale coordina la rappresentanza istituzionale; cura la selezione e l'organizzazione dei figuranti del Gruppo Comunale, di concerto con il Coreografo e Maestro di Corteo, secondo le indicazioni del Consiglio degli Anziani



Art.9 Responsabili Interni

Il Responsabile del Gruppo Comunale deve nominare dei responsabili interni per ogni attività (Responsabile del Palio, Responsabile degli armati, Responsabile dei Coordinatori di Corteo Responsabile dei tamburi, responsabile delle chiarine, ecc.).

Art.10 Selezione Figuranti

Il gruppo comunale ha dei responsabili per ogni singolo gruppo che provvedono alla selezione dei figuranti rispettando un'equa turnazione che faciliti l'avvicinarsi di ogni cittadino alla manifestazione pur rispettando criteri estetici; i criteri di appartenenza e nel rispetto del lavoro svolto per il gruppo.

Art. 11 Coordinatori di Corteo

Il Coordinatore di Corteo del Comune è nominato dal Coreografo, di concerto con il Maestro di Corteo, che ne cura la selezione, ne coordina l'operato e ne è il responsabile.

I Coordinatori di Corteo del Comune non rientrano nel novero dei figuranti.

Il Coordinatore di Corteo del Comune ha il compito di:

- a) collaborare con il Coreografo e il Maestro di Corteo per le prove generali;
- b) supervisionare al corretto schieramento delle formazioni di ogni sfilata secondo quanto scritto nel programma interno e secondo gli schemi dettati e redatti dal Coreografo;
- c) far rispettare i tempi previsti dal programma interno;
- d) accertare che nessun figurante esca dal corteo prima della fine di ogni singola manifestazione;
- e) supervisionare che ogni figurante abbia rispettato le norme contenute nel presente regolamento nell'atto della vestizione (sezione figuranti);
- f) supervisionare che ogni figurante rispetti le norme comportamentali riportate nel presente regolamento.

Il Coordinatore di Corteo del Comune che noti delle infrazioni deve comunicarle al Maestro di Corteo e prenderne nota.

Art. 12 Costumistica

Il Gruppo Comunale, propone la realizzazione dei costumi disegnati dal costumista, e la relativa spesa deve essere approvata dal Consiglio degli Anziani sentito il parere del Dirigente del servizio.

Art 13 Formazioni

Il Gruppo comunale non può superare, nella sua massima formazione le 150 unità

Alle prove ufficiali indette dal Consiglio degli Anziani non sono ammesse deroghe alla partecipazione e deve essere presente il figurante ricoprendo il proprio effettivo ruolo

Alle prove il gruppo comunale deve garantire la presenza del 50% dei figuranti.

Non possono partecipare i minori di otto anni.



Capitolo II
IL SESTIERE

Art. 14 Capo Sestiere e Console

Le figure fondamentali per l'attuazione di questo regolamento sono il Capo Sestiere e il Console per le quali si richiamano direttamente gli artt. dello Statuto tipo di Sestiere.

ART. 9 - Il Console “..Il Console rappresenta il Sestiere nelle manifestazioni della Quintana”.

Inoltre il Console è il responsabile del Comportamento dei figuranti del proprio Sestiere durante le manifestazioni.

ART. 10 Al Capo Sestiere compete,

”..Il Capo Sestiere è il rappresentante legale del Sestiere e:

- vigila sul buon andamento amministrativo del Sestiere e verifica l'osservanza dello Statuto e dei Regolamenti;
- presiede il Comitato di Sestiere e dell'Assemblea;
- cura l'esecuzione delle decisioni del Comitato di Sestiere e dell'Assemblea;..”

Art. 15 Comitato di Sestiere

Il comitato che gestisce per conto del Servizio Quintana del Comune di Ascoli Piceno, che ne è proprietario, il patrimonio del sestiere, ha l'obbligo di gestirlo secondo criteri di legalità, economicità, trasparenza, diligenza.

A questo proposito deve eseguire una revisione, congiuntamente all'approvazione del consuntivo annuale, dei beni in possesso (costumi, accessori e arredi) continuando ad aggiornare il proprio inventario secondo le schede predisposte, allegate al presente regolamento.

Il bene ritenuto non più idoneo alla sfilata deve essere smaltito attraverso un apposito verbale (ALLEGATO 1)

Si ricorda che l'art. 3 dello statuto tipo di Sestiere dice

Tutti i segni distintivi della Quintana, i costumi, i palii, le armi, le bandiere, gli strumenti musicali e ogni altra attrezzatura utilizzata per la manifestazione della Quintana detenuti dal Sestiere costituiscono patrimonio indisponibile e inalienabile del Comune di Ascoli Piceno ai sensi dell'art. 5 “Patrimonio” dello Statuto della Quintana.

I beni sopra descritti possono essere destinati e utilizzati esclusivamente per le rievocazioni storiche della Quintana e per ogni altro evento definito dall'Ufficio Quintana del Comune di Ascoli Piceno.

Il Sestiere detiene i beni e ne garantisce la conservazione e la custodia. E' fatto obbligo al Sestiere di redigere annualmente l'inventario dei beni da trasmettere al servizio comunale preposto nei termini e con le modalità dallo stesso definite.

Per il perseguimento delle finalità connesse alla rievocazione storica della Quintana il Sestiere dispone delle seguenti entrate:

- contributo del Comune di Ascoli Piceno;
- versamenti volontari effettuati da tutti coloro che aderiscono al Sestiere;
- introiti realizzati nello svolgimento delle attività accessorie e/o integrative.



Art. 16 Selezione figuranti

Il comitato provvede alla selezione dei figuranti rispettando un'equa turnazione che faciliti l'avvicinarsi di ogni cittadino alla manifestazione pur rispettando dei criteri estetici, di appartenenza e nel rispetto del lavoro svolto dai volontari per il proprio sestiere. Tutti i figuranti partecipanti al corteo storico e a tutte le manifestazioni di tipo istituzionale, devono essere iscritti o all'albo di Sestiere o all'Albo dei Simpatizzanti. Il Comitato, ogni anno, 1 giorno prima del corteo storico, deve presentare elenco dei partecipanti specificando il ruolo ricoperto nel corteo. L'elenco sarà inserito nel portale istituito dal Cda e potrà essere modificato, con sostituzioni o integrazioni prima della partenza del corteo storico

Art. 17 Prove

Il Comitato di Sestiere deve organizzare prove interne a cui deve invitare il coreografo e/o il Maestro di Corteo (artt. Coreografo e Maestro di Corteo), programmandole preventivamente assieme agli altri sestieri e comunicandone la data prescelta al Consiglio degli Anziani.

Art. 18 Costumi

Come previsto dallo Statuto della Quintana di Ascoli Piceno, artt. 28 e 29, l'inserimento di nuove figure nel corteo storico, deve essere approvato dalla Consulta Storica, i nuovi costumi o modifiche di costumi esistenti devono essere approvati dal Costumista. Il Comitato di Sestiere approva la spesa di un nuovo abito o la modifica di uno esistente, solo se il bozzetto dell'abito è stato visto e approvato, datato e vidimato dal Costumista (art. 29 dello Statuto della Quintana di Ascoli Piceno, Il Costumista). Sarà cura del Sestiere/Castello/Gruppo Comunale, inviare al consiglio degli anziani il bozzetto vidimato. Il Consiglio degli Anziani trasmetterà il documento ricevuto alla consulta storica.

Art. 19 Responsabili

Il comitato deve nominare dei responsabili interni per ogni attività (responsabili sfilata, musicisti sbandieratori ecc.). Essi sono sottoposti alle norme dello statuto e dei regolamenti nello svolgimento della loro attività e nel rispetto dei ruoli statuiti.

Art. 20 Coordinatori di Corteo dei Sestieri

Il Comitato di sestiere deve nominare i Coordinatori di Corteo in un numero massimo che non sia superiore a 8 (otto) titolari ed un massimo di 2 (due) riserve tra coloro che sono in possesso dell'attestato. Il Coordinatore di Corteo (artt. Coreografo e Maestro di Corteo) è tenuto a partecipare all'80% degli incontri di aggiornamento annualmente programmati dal Coreografo. Il Coordinatore di Corteo deve conoscere perfettamente il regolamento di sfilata ed i riferimenti storici ad esso correlati. L'assenza non giustificata agli incontri di aggiornamento determina l'esclusione temporanea da ogni attività.



I Coordinatori di Corteo assolvono ai seguenti compiti:

- a) coordinare le prove di sestiere;
- b) collaborare con il Coreografo e il Maestro di Corteo per le prove generali;
- c) supervisionare il corretto schieramento delle formazioni di ogni sfilata secondo quanto scritto nel programma interno e secondo gli schemi dettati e redatti dal Coreografo;
- d) far rispettare i tempi previsti dal programma interno;
- e) accertare che nessun figurante esca dal corteo prima della fine di ogni singola manifestazione;
- f) supervisionare che ogni figurante abbia rispettato le regole del presente regolamento nell'atto della vestizione (sezione figuranti);
- g) supervisionare che ogni figurante rispetti le regole comportamentali redatte dal presente regolamento.

Il Coordinatore di Corteo che nota delle irregolarità le comunicherà al Console, Coreografo e al Maestro di Corteo.

I Coordinatori di Corteo che partecipano ad un cerimoniale devono aver partecipato all'incontro con il Coreografo, in questo incontro verrà illustrato nel dettaglio il cerimoniale che ognuno deve conoscere dettagliatamente. Il Responsabile dei Coordinatori di Corteo di Sestiere deve comunicare al Coreografo i nominativi dei Coordinatori di Corteo impiegati per ogni cerimoniale almeno 3 (tre) giorni prima dell'evento. Al termine di ogni edizione i coordinatori di corteo, in collaborazione con i Consoli, dovranno inviare relazione scritta dell'ultima edizione del corteo al Coreografo e al Maestro di corteo, mettendo per conoscenza il Consiglio degli Anziani. La relazione dovrà comprendere anche tutte le manifestazioni precedenti la Giostra. Le relazioni devono segnalare comportamenti e fatti gravi commessi dai propri figuranti e da altri partecipanti ed ogni altra situazione meritevole di segnalazione. La relazione della edizione di luglio deve essere trasmessa entro sette giorni dalla Giostra, la relazione relativa all'elezione di Agosto va trasmessa entro la metà del mese successivo.



Art. 21 Formazioni

Il sestiere non può superare, nella sua massima formazione le 150 unità, da questo computo sono esclusi i coordinatori di corteo (max 8)

Alle prove ufficiali indette dal Consiglio degli Anziani non sono ammesse deroghe alla partecipazione e deve partecipare il figurante ricoprendo il proprio, effettivo ruolo. Alle prove ogni sestiere deve garantire la presenza di almeno 50 % unità. Non possono partecipare i minori di otto anni.

Il numero massimo di bambini (compresi tra gli otto e i tredici anni non può superare le 16 unità)

Art. 22 Figure

La formazione del sestiere deve avere le seguenti figure:

- Gonfaloniere e valletti
- Console e caposestiere
- Anziani o saggi
- Armati
- Dama e paggi che non possono essere più di 10
- Cavalier serventi e damigelle in coppia che non potranno essere più di 10
- Cavalier giostrante dotato di 4 accompagnatori in regolare costume comprensivo di calzature idonee alla sfilata
- Sbandieratori (età minima consentita 11 anni) se qualificati come sbandieratori e compresi nel numero massimo (60) dei componenti del gruppo sbandieratori + musicisti, non concorreranno al conteggio di cui all'art. 21, il quale determina che il numero massimo di bambini inseriti nel corteo, compresi tra gli 8 (otto) e i 13 (tredici) anni, non può superare le 16 (sedici) unità.
- Musicisti dotati di strumentazione regolare (età minima consentita 13 anni) se qualificati come musicisti e compresi nel numero massimo (60) dei componenti del gruppo sbandieratori + musicisti, non concorreranno al conteggio di cui all'art. 21, il quale determina che il numero massimo di bambini inseriti nel corteo, compresi tra gli 8 (otto) e i 13 (tredici) anni, non può superare le 16 (sedici) unità
- Il totale del gruppo musicisti + sbandieratori non deve superare le 60 unità.

E' possibile l'inserimento, solo in testa ai rispettivi gruppi, di bambini solo se hanno frequentato le rispettive scuole, e contribuiranno al conteggio di quanto disposto dall'art. 21, il quale determina che l'età minima per partecipare al corteo è di 8 (otto) anni e il numero massimo di bambini inseriti nel corteo, compresi tra gli 8 (otto) e i 13 (tredici) anni, non può superare le 16 unità. Si specifica che l'età fa riferimento al compimento nell'anno in cui avviene la manifestazione a cui si partecipa. Esempio: sbandieratore nato il 21 ottobre 2008 compirà 11 anni il 21 ottobre 2019 può partecipare alle manifestazioni dell'anno 2019.

Il passo dei figuranti segnato dal tamburo deve essere omogeneo per tutti i partecipanti. (art. 25) Gli sbandieratori durante il corteo dovranno eseguire numeri ma senza rallentare o interrompere il corteo. I movimenti di bandiera, ispirati alla tradizione dello sbandieratore ascolano, saranno indicati dal Maestro di Bandiera. Il lancio della "bomba" potrà essere effettuato solo ed esclusivamente in Piazza del Popolo, Piazza Arringo e Campo dei Giochi e potrà essere effettuato solo da chi ha le capacità tecniche per eseguire tale movimento e sotto il controllo del Responsabile Sbandieratori di ogni Sestiere.

Ufficio Turismo,
Eventi Quintana



Comune di Ascoli Piceno
MEDAGLIA D'ORO AL VALOR MILITARE PER ATTIVITÀ PARTIGIANA

Quintana di Ascoli Piceno

Rev. 03/2019

Ogni singola Figura presente nel corteo è dettagliata nel Vademecum del Figurante (ALLEGATO 2), che diventa parte integrante del presente regolamento.

Nel momento in cui ad una persona viene affidato un ruolo nel corteo, gli deve essere consegnata la scheda relativa al proprio ruolo.



Capitolo III FIGURANTI

Art. 23 responsabilità del figurante

Ogni figurante, a prescindere dal personaggio che interpreta, ha l'obbligo di:

- Non modificare l'abito che gli viene consegnato con apposito verbale di consegna (ALLEGATO 3) a proprio piacimento ma solo sotto il controllo del responsabile di sfilata del proprio sestiere (sono consentiti solo interventi che riguardino la taglia)
- Controllare che l'abito che indossa sia pulito e integro.
- Indossare esclusivamente accessori stabiliti e rispettare i dettami della scheda "Trucco, accessori e acconciature"(ALLEGATO 4).
- Mantenere sempre un atteggiamento solenne e rispettoso in ogni circostanza (sfilata, schieramento) compresa la sfilata di rientro da ogni manifestazione
- Comportarsi sempre in modo corretto e dignitoso, eventuali lamentele devono essere espresse al caposestiere che, se lo riterrà opportuno, se ne farà portavoce ma mai interrompendo le manifestazioni ufficiali.

Art. 24 Dama

La Dama

Alla dama va consegnata la scheda "Trucco, accessori e acconciature" alla quale si deve attenere scrupolosamente.

Art. 25 Tamburi

Il passo "tradizionale è così configurato:

■ |2/4 ■ | ■ | | ■ | ■ | |

Ossia due battute da 2/4 ognuna con due movimenti

I gruppi musicali devono mantenere omogeneità nella velocità di esecuzione dei passi. Il tempo ■ =72|indicativo da rispettare è di 72 battute al minuto.

Le eventuali variazioni devono comunque mantenere la stessa cadenza del passo "tradizionale". Le stesse possono avere una durata massima di sedici (16) movimenti, ovvero otto battute. Al passaggio in Piazza del Popolo, tutti i gruppi devono mantenere il passo "Tradizionale". I responsabili musicali dei singoli Sestieri dovranno comunicare al Maestro dei Musicisti le variazioni previste al tradizionale passo.

Art. 26 Consiglio degli Anziani

I componenti del Consiglio degli Anziani possono partecipare al Corteo Storico, nella posizione concordata con il Coreografo, purché in costume storico approvato dal Costumista e in accordo con il Responsabile del Gruppo Comunale. Non è concessa ai componenti del Consiglio la partecipazione al corteo storico nelle fila di un sestiere.

Art. 27 Comitato degli Esperti

I componenti del Comitato degli Esperti possono partecipare al Corteo Storico, nella posizione concordata con il Coreografo, purché in costume storico approvato dal Costumista. Tuttavia è concessa ai componenti del Comitato (che non ricoprono figure istituzionali di Sestiere) la partecipazione al corteo storico nelle fila di un sestiere.



Capitolo IV CASTELLI

Art. 28 Castello

I Castelli partecipanti alla Quintana sono riconosciuti parte integrante della manifestazione e come da tradizione sfilano, in ogni occasione, dopo i figuranti del Gruppo Comunale di Ascoli e prima dei Sestieri cittadini.

Il Responsabile dei Castelli è eletto dagli stessi e comunicato al Consiglio degli anziani come previsto dallo Statuto Quintana.

Il totale dei figuranti dei Castelli non può superare il numero massimo di 120 ed il gruppo dei musicisti il numero di 27 membri, per un totale massimo di 147 figuranti.

Ogni castello di norma sfilerà con 12 figuranti: i Castelli di Arquata e Patrignone con 18.

Ad ogni sfilata solo tre Castelli su nove oltre i figuranti potranno avere i musicisti per un numero complessivo di 27: il Rappresentante dei Castelli comunicherà la terna come sopra specificato per permetterne la sequenza nella sfilata.

Previo accordo tra i Castelli i numeri suddetti potranno subire variazioni tra un gruppo storico e l'altro purché venga rispettato il numero complessivo massimo di 120 figuranti e 27 musicisti (147) La formazione ottimale per ogni Castello prevede:

- il Castellano seguito dal Gonfalone e due valletti,
- la Castellana e due Damigelle
- gruppo figuranti aventi riferimenti storici delle tradizioni peculiari del proprio territorio (arcieri, balestrieri, pastori, legnaioli, ecc.).

I Castelli nella realizzazione dei costumi devono rispettare le regole del Costumista.

I Castelli devono assicurare la presenza alle prove generali indette dal Consiglio degli Anziani, alla Offerta dei Ceri ed alle due edizioni della Quintana: eventuali altre partecipazioni richieste andranno concordate.

Tutto ciò che è previsto a livello disciplinare per i Sestieri vale anche per i Castelli.

Alle prove ogni Castello deve garantire la presenza di almeno 50 % unità.

Non possono partecipare i minori di otto anni.

Il Castello, ogni edizione, 1 giorno prima della data stabilita per il corteo storico, deve presentare elenco dei partecipanti con nome, cognome, data di nascita e ruolo nel corteo.



Capitolo V SANZIONI

Art. 29 Consulta Storica

ART. 28 Statuto Quintana: “..Alla Consulta Storica è affidato il compito di tutelare e sovrintendere l’aderenza tra il periodo storico di riferimento e le singole manifestazioni della Quintana di Ascoli Piceno. La consulta storica esprime parere vincolante in merito all’inserimento nel Corteo di nuovi

Castelli, di Gruppi o di singoli figuranti che ne facciano espressa richiesta motivata e

documentata. La Consulta Storica è composta dal Coreografo, dal rappresentante del Centro Studi sui Giochi Storici (C.S.G.S.), dal Costumista, dal Maestro dei Musicisti, dal Maestro di Bandiera e dal Maestro di Corteo. La Consulta Storica propone al Consiglio degli Anziani le sanzioni pecuniarie nei confronti dei Sestieri, Castelli e Gruppo Comunale a causa del mancato rispetto da parte dei singoli figuranti del decoro e delle disposizioni previste dal Regolamento di Sfilata...”

La commissione preposta, così come previsto dallo statuto Quintana è la Consulta Storica formata dal Costumista, Coreografo, Maestro di Corteo, Maestro di bandiera, Maestro dei Musicisti e delegato del Centro studi sui Giochi Storici

A loro il compito di vagliare i rapporti dei Coordinatori di Corteo e di proporre al Consiglio degli Anziani le multe da comminare ai sestieri, Gruppo Comunale e Castelli sanzionati. Per alcune tipologie di infrazioni oltre che l’ammenda prevista l’espulsione del sestiere e l’impossibilità di partecipare, in seguito, alla manifestazione sotto qualsiasi Gonfalone.

La Consulta alla sua prima riunione nomina il proprio Rappresentante il quale avrà il compito di presiedere, verbalizzare e convocare le riunioni.

Art. 30 Sanzioni

Sanzioni da calcolare per ogni infrazione commessa e per ogni figurante

1	Partecipare alle prove con un numero di figuranti inferiore al 50%	€	250,00
2	Nuovi costumi non autorizzati dal costumista, oltre al ritiro dalle sfilate	€	250,00
3	Copricapo del cavaliere non autorizzato dal costumista	€	250,00
4	Accessori non corretti (Fiori non ammessi - Fiori con addobbo - Calzamaglia deteriorata e/o evidentemente non aderente - Orecchini non autorizzati e/o non corretti)	€	50,00
5	Elementi estetici e comportamenti non corretti (vedi paragrafo figuranti) a) Acconciatura non corretta o taglio dei capelli non corretto b) Trucco non corretto c) Smalto colorato	€	150,00
6	Uscite dal corteo	€	200,00
7	Interrompere o provocare risse durante il corteo	€	3.000,00
8	Uscita non giustificata dal campo	€	50,00
9	Svestirsi e/o mescolarsi con il pubblico	€	150,00
10	Non partecipare alla sfilata di ritorno fino a 10 persone	€	50,00
11	Non partecipare alla sfilata di ritorno da 11 a 25 persone	€	250,00
12	Non partecipare alla sfilata di ritorno oltre 25 persone	€	1.000,00
13	Provocare ritardi nelle partenze	€	3.000,00
14	Eccedere nel numero massimo di figuranti	€	100,00
15	Bambini sotto 8 anni	€	100,00
16	Console vacante ricoperto da figure diverse da quelle citate nel presente regolamento		500,00
17	Sbandieratori e musicisti non dotati di strumenti “d’epoca” (dal 2019) anche se l’infrazione è commessa da un solo figurante	€	3.000,00



Sbandieratori e musicisti non dotati di strumenti “d’epoca” (dal 2019) € 3.000,00 anche se l’infrazione è commessa da un solo figurante

Il Consiglio degli Anziani stabilisce che dal 2019

“Gli sbandieratori dovranno sfilare solo con bandiere d’epoca e i musicisti con strumenti naturali e cioè chiarine senza pistoni”

Il gruppo Musicisti, sezione delle percussioni, non può utilizzare i tamburi di tipo rullante, è concesso solo l’utilizzo dei timpani i quali devono essere rivestiti di stoffa, in accordo con il costumista, fino alla totale copertura delle parti meccaniche, che non devono essere in nessun modo visibili. Le pelli devono essere bianche, sabbiate e senza scritte (valido anche per i musicisti del Gruppo Comunale e dei Castelli). Il gruppo sbandieratori dovrà utilizzare solo bandiere della tradizione ascolana secondo le seguenti direttive: - l’asta da utilizzare dovrà essere preferibilmente di legno e piombato in modo tradizionale. E’ accettata anche un’asta composta da materiali diversi, solo se l’attrezzo non subisca una sostanziale modifica tecnica e non venga di conseguenza snaturata la caratteristica tecnica di “lanciatore” dello sbandieratore ascolano; - la misura del drappo utilizzato non deve essere inferiore a cm 120 per lato; - per la realizzazione della bandiera deve essere utilizzato un tessuto comunemente chiamato “piumetta” e può essere cucito in varie forme, completamente disegnato, cucito e anche disegnato e preferibilmente non di unico soggetto, non sono accettati soggetti che vengano serigrafati, anche parzialmente e/o stampati con le moderne tecnologie. - Le bandiere dovranno essere approvate dal Costumista. I Sestieri dovranno, per il gruppo chiarine, obbligatoriamente ottemperare alle seguenti disposizioni: - le chiarine devono essere naturali e cioè chiarine senza pistoni; o dove possibile si possono smontare le meccaniche; o le meccaniche non devono essere visibili; o le canne possono essere anche ritorte.

A scopo puramente indicativo si forniscono alcune foto storiche mediante le quali s’intende suggerire la scelta dei soggetti per le bandiere per l’effetto ottico che si vuole ottenere:



Ufficio Turismo,
Eventi Quintana



Comune di Ascoli Piceno
MEDAGLIA D'ORO AL VALOR MILITARE PER ATTIVITÀ PARTIGIANA

Quintana di Ascoli Piceno

Rev. 03/2019



Ufficio Turismo,
Eventi Quintana



Comune di Ascoli Piceno
MEDAGLIA D'ORO AL VALOR MILITARE PER ATTIVITÀ PARTIGIANA

Quintana di Ascoli Piceno

Rev. 03/2019

Inoltre si rende noto che ogni animale partecipante alle manifestazioni della Quintana dovrà essere in regola con la certificazione sanitaria richiesta dall'Asl di competenza. L'elenco delle certificazioni richieste per ciascun tipo di animale verrà pubblicato sul portale on line e aggiornato ogni qualvolta risulti necessario. Il mancato rispetto della normativa vigente in materia di certificazione sanitaria, se sanzionato dall'autorità competente, comporterà una sanzione aggiuntiva di € 1000,00 per mancato rispetto del vigente regolamento di sfilata.

Il presente Regolamento è formato da 30 (trenta) articoli e da 4 (quattro) allegati

Allegato 1 VERBALE DISMISSIONE ABITO

Allegato 2 VADEMECUM DEL FIGURANTE

Allegato 3 VERBALE CONSEGNA ABITO

Allegato 4 SCHEDA TRUCCO ACCESSORI E ACCONCIATURE

Ufficio Turismo,
Eventi Quintana



Comune di Ascoli Piceno
MEDAGLIA D'ORO AL VALOR MILITARE PER ATTIVITÀ PARTIGIANA

Quintana di Ascoli Piceno

Rev. 03/2019

Allegato 1

VERBALE DISMISSIONE ABITO

In datapresso il sestiere di alla presenza del responsabile del magazzino....., del tesoriere..... e del capo sestiere....., si procede allo smaltimento dei seguenti beni facenti parte del Patrimonio del Comune di Ascoli Piceno non più ritenuti idonei a sfilare:

Descrizione

Letto e Confermato

Il magazziniere

Il tesoriere

Il caposestiere



Allegato 2

Vademecum del figurante

Console

E' la figura più rappresentativa di tutto il sestiere, apre la sfilata davanti al gonfalone, procede con atteggiamento solenne e imperioso.

Con lo sguardo dritto ed il passo dettato dai tamburi, saluterà se acclamato rivolgendosi alla gente, con un leggero inchino e la mano destra sul petto.

- Al Campo Giochi

Il Console durante il passaggio al campo, saluterà le Magistrature portando la mano destra sul petto per tutta la lunghezza delle tribunette, e si posizionerà nel posto assegnato al sestiere.

Riveste molta importanza il distacco di almeno tre metri dal gonfalone, avendo cura di allinearsi agli altri consoli. Nessun figurante dovrà affiancarlo.

Quando tutti i figuranti della Quintana si saranno posizionati, al rullo dei tamburi e al suono delle chiarine, si recherà a prendere la dama e la condurrà nel posto di tribunetta assegnatagli, subito dopo si riporterà alla testa del proprio sestiere.

Durante i comandi impartiti dal Mossiere, al grido "Salutate", il Console porterà la mano destra sul petto, la gamba destra all'indietro ed effettuerà un leggero inchino. Al grido "Riposate" si riporterà nella posizione normale.

Alla Sciamata andrà ad occupare il posto in tribunetta assegnatogli, per assistere alla giostra.

Terminata la giostra si allineerà di nuovo alla testa del sestiere, per poi uscire dal campo in ordine di sfilata.

In caso di assenza il posto del Console verrà occupato dal Capo Sestiere/Vice Presidente oppure da nessun'altra figura.

DEVE PARTECIPARE ALLE PROVE

Gonfaloniere

Il gonfaloniere, orgoglioso di portare l'insegna, è una figura importante per il sestiere. Si posizionerà subito dopo il console, terrà il passo dettato dai tamburi e il gonfalone dritto per dar modo agli spettatori di vedere bene le insegne del sestiere.

Con vento forte si farà aiutare dai due valletti che lo affiancheranno. Non dovrà mai salutare, anche se acclamato.

- Al campo giochi

Davanti alle Magistrature, per tutta la lunghezza delle tribunette, saluterà inclinando il gonfalone in avanti, e si posizionerà nel posto assegnato al sestiere, rimanendo almeno due metri dietro al console, allineandosi agli altri gonfaloni.

Durante i comandi imposti dal mossiere, al grido "salutate" inclinerà il gonfalone in avanti riportandolo nella posizione normale al grido "riposate".

Alla sciamata, porterà il gonfalone insieme e in fila agli altri sestieri nel posto assegnato davanti all'ex palestra percorrendo il perimetro esterno del campo giostra, seguito dai due valletti.

Terminata la giostra, si allineerà di nuovo nel posto di sestiere dopo aver ripreso il gonfalone per poi uscire dal campo in ordine di sfilata.

Vietati, come a tutti i figuranti, elementi estranei al periodo storico, come orologi, piercing, cellulari, tatuaggi vistosi, acconciature moderne, masticare gomme, fumare, parlare con il pubblico.

N.B. Il gonfaloniere sarà chiamato a portare l'insegna per tutte le manifestazioni quintanare, pertanto dovrà seguire con molta attenzione, tutti gli orari ad esse relativi.

DEVE PARTECIPARE ALLE PROVE GENERALI CON IL GONFALONE



Valletto

La figura del valletto, è di sostegno al gonfaloniere. Esso si posizionerà di lato, ad una distanza di due metri circa dal gonfalone, terrà il passo di sfilata dettato dai tamburi con mani ai fianchi. In caso di forte vento dovrà aiutare il gonfaloniere a reggere lo stendardo.

Durante la sfilata, NON dovrà mai salutare, anche se acclamato.

- Al campo giochi

Davanti alle Magistrature, per tutta la lunghezza delle tribunette, saluterà portando la mano destra sul petto contemporaneamente al gonfalone, volgendo lo sguardo alle Magistrature con un leggero inchino.

Durante i comandi imposti dal Mossiere, al grido “Salutate”, il valletto porterà la mano destra sul petto, la gamba destra all’indietro ed effettuerà un leggero inchino. Al grido “Riposate” si riporterà nella posizione normale.

Alla sciamata dovrà accompagnare il gonfaloniere nel posto assegnato al sestiere davanti all’ex palestra, percorrendo il perimetro esterno del campo giostra insieme e in fila agli altri sestieri, per depositare il gonfalone.

Terminata la giostra, riaccompagnerà il gonfaloniere a riprendere il gonfalone, si allineerà di nuovo nel posto di sestiere, per poi uscire dal campo in ordine di sfilata.

Vietati, come a tutti i figuranti, elementi estranei al periodo storico, come orologi, piercing, cellulari, tatuaggi vistosi, acconciature moderne, masticare gomme, fumare, parlare con il pubblico.

N.B. Il valletto essendo in ausilio al gonfaloniere, sarà chiamato per tutte le manifestazioni quintanare, pertanto dovrà seguire con molta attenzione, tutti gli orari ad esse relativi.

DEVE PARTECIPARE ALLE PROVE GENERALI

Capo-Sestiere

Il Capo-Sestiere nella sfilata si posizionerà subito dopo il gonfalone, lo sguardo dritto ed il passo dettato dai tamburi, saluterà se acclamato rivolgendosi alla gente con un leggero inchino e la mano destra sul petto.

Sovrintende, unitamente ai commissari di percorso, il buon andamento della sfilata.

- Al campo giochi

Saluterà le Magistrature (come in sfilata) per tutta la lunghezza delle tribunette portando la mano destra sul petto.

Durante i comandi impartiti dal mossiere, al grido “Salutate” porterà la mano destra sul petto, la gamba destra all’indietro ed effettuerà un leggero inchino, al grido “Riposate” si riporterà nella posizione normale.

Alla sciamata, il Capo Sestiere si porterà nel posto assegnato nelle tribunette, se lo riterrà necessario potrà recarsi nelle scuderie per assistere il cavaliere giostrante.

Per tutta la durata della giostra, il Capo Sestiere, assistito dai propri Coordinatori di Corteo, controllerà e se necessario interverrà, affinché i propri sestieranti non disturbino il regolare svolgimento della stessa.

Terminata la giostra, si allineerà di nuovo nel posto del sestiere, per poi uscire dal campo in ordine di sfilata.

Vietati, come a tutti i figuranti, elementi estranei al periodo storico, come orologi, piercing, cellulari, tatuaggi vistosi, acconciature moderne, masticare gomme, fumare, parlare con il pubblico.

In caso di assenza il posto del Capo Sestiere verrà occupato dal Vice Capo-Sestiere oppure da nessun'altra figura.

DEVE PARTECIPARE ALLE PROVE GENERALI



Nobili - Anziani - Arti e Mestieri

Le figure menzionate, sono le degne rappresentanze della vita sociale e l'anima del sestiere.

Nobili e anziani sfileranno subito dopo il Capo Sestiere; i rappresentanti delle corporazioni delle arti e dei mestieri si posizioneranno dopo i tamburini.

Con lo sguardo dritto, e il passo dettato dai tamburi, saluteranno (se acclamati) rivolgendosi alla gente con un leggero inchino e la mano destra sul petto.

- Al campo giochi

Saluteranno le Magistrature (come in sfilata) per tutta la lunghezza delle tribunette, e si posizioneranno nel posto assegnato al sestiere.

Dopo il posizionamento, nell'attesa, eviteranno nel modo più assoluto di spostarsi, è possibile solo un leggero rilassamento.

Durante i comandi del Mossiere, al grido "Salutate" porteranno la mano destra sul petto e la gamba destra all'indietro con un leggero inchino.

Al grido "Riposate" si riporteranno nella posizione normale.

Alla sciamata andranno ad occupare il posto assegnato al sestiere, per assistere alla giostra.

Terminata la stessa, si allineeranno di nuovo nel posto di sestiere, per poi uscire dal campo in ordine di sfilata.

Vietati, come a tutti i figuranti, elementi estranei al periodo storico, come orologi, piercing, cellulari, tatuaggi vistosi, acconciature moderne, masticare gomme, fumare, parlare con il pubblico.

DEVONO PARTECIPARE ALLE PROVE GENERALI

Tamburini

Il gruppo dei tamburini riveste per il sestiere un'importanza rilevante, la bellezza dei costumi, unitamente alla compostezza dei figuranti e al ritmo scandito dai tamburi, offrono una vista di insieme di grande effetto. I tamburini anticamente erano guerrieri e come tali devono comportarsi; gli spostamenti devono essere corali e ben eseguiti, in posizione di riposo staranno a gambe leggermente divaricate, braccia incrociate sul petto con le bacchette in mano.

Durante la sfilata possono variare il ritmo musicale (aderente al periodo storico), ma devono aver cura di mantenere sempre il tempo solenne del Gruppo comunale ("tempo quintana"). NON devono mai salutare, anche se acclamati, ma guardare sempre in avanti badando all'allineamento.

- Al campo giochi

Devono tenere il ritmo e il "tempo quintana", in prossimità della tribunetta delle Magistrature il capo-tamburino ordinerà il saluto, al rullo corale dei tamburi tutti volgeranno lo sguardo a destra, giunti alla fine delle tribunette riprenderanno il tempo interrotto.

Dopo il posizionamento, durante l'attesa, continueranno a tenere il "tempo quintana" fino ai comandi del Mossiere; evitare nel modo più assoluto di spostarsi, è possibile solo un leggero rilassamento.

Durante i comandi del Mossiere, al grido "Salutate" porteranno la mano destra sul petto e la gamba destra all'indietro con un leggero inchino.

Al grido "Riposate" si riporteranno nella posizione normale.

Alla sciamata l'uscita dal campo sarà corale, andranno ad occupare il posto assegnato al sestiere.

Terminata la giostra, si allineeranno di nuovo nel posto di sestiere, per poi uscire in ordine di sfilata.

Vietati, come a tutti i figuranti, elementi estranei al periodo storico, come orologi, piercing, cellulari, tatuaggi vistosi, acconciature moderne, masticare gomme, fumare, parlare con il pubblico.

DEVONO PARTECIPARE ALLE PROVE GENERALI CON I TAMBURI



Chiarine

Il gruppo delle chiarine riveste per il sestiere un'importanza rilevante, la bellezza dei costumi, unitamente alla compostezza dei figuranti offrono una vista di insieme di grande effetto. Come i tamburini, gli spostamenti devono essere corali e ben eseguiti, in posizione di riposo staranno a gambe leggermente divaricate, braccio sinistro sul fianco e il braccio destro sulla chiarina appoggiata sul fianco. Possono variare il ritmo musicale adeguandolo ai momenti festosi o solenni del momento, ma avendo cura di mantenere l'aderenza musicale al periodo storico della Quintana. NON devono mai salutare, anche se acclamati, ma guardare sempre in avanti badando all'allineamento.

- Al campo giochi

Uno squillo solenne annuncerà l'ingresso del sestiere in campo.

Gli squilli vanno fatti al "tempo quintana", in prossimità della tribunetta delle Magistrature il capo delle chiarine ordinerà il saluto che verrà effettuato in perfetto allineamento.

Dopo il posizionamento, manterranno la posizione di riposo evitando nel modo più assoluto di spostarsi, è possibile solo un leggero rilassamento.

Durante i comandi del Mossiere, al grido "Salutate" porteranno la mano destra sul petto e la gamba destra all'indietro con un leggero inchino.

Al grido "Riposate" si riporteranno nella posizione normale.

Alla sciamata andranno ad occupare il posto assegnato al sestiere.

Terminata la giostra, si allineeranno di nuovo nel posto di sestiere, per poi uscire in ordine di sfilata.

Vietati, come a tutti i figuranti, elementi estranei al periodo storico, come orologi, piercing, cellulari, tatuaggi vistosi, acconciature moderne, masticare gomme, fumare, parlare con il pubblico.

DEVONO PARTECIPARE ALLE PROVE GENERALI CON LE CHIARINE

Capitani

Il gruppo dei Capitani, per il ruolo specifico che interpretano, debbono assumere un atteggiamento fiero e marziale, lo sguardo fisso in avanti.

Portano l'elmo con la mano destra all'altezza della cintura e con la sinistra impugnano la spada, il passo scandito dai tamburini. NON devono salutare la gente anche se acclamati.

- Al campo giochi

Il capitano al centro del gruppo impartirà l'ordine di saluto davanti alle Magistrature ed esso sarà eseguito per tutta la lunghezza delle tribunette.

Il saluto è così composto:

Elmo portato dal fianco in avanti al corpo, mano sinistra appoggiata sulla spada, lo sguardo fiero rivolto alle Magistrature.

Dopo il posizionamento, nell'attesa che si concluda la sfilata, evitare nel modo più assoluto di spostarsi, q possibile solo un leggero rilassamento.

Durante i comandi del mossiere, al grido "Salutate" porteranno l'elmo di nuovo in avanti, la gamba destra all'indietro ed effettueranno un leggero inchino, al grido "Riposate" si riporteranno nella posizione di riposo.

Alla sciamata vanno ad occupare il posto assegnato al sestiere, per assistere alla giostra.

Terminata la stessa, si allineeranno di nuovo nel posto di sestiere, per poi uscire dal campo in ordine di sfilata.

Vietati, come a tutti i figuranti, elementi estranei al periodo storico, come orologi, piercing, cellulari, tatuaggi vistosi, acconciature moderne, masticare gomme, fumare, parlare con il pubblico.

I Capitani, dal 2017 e solo se sostituiscono quelli che hanno partecipato nell'edizione precedente, dovranno avere un'età compresa tra i 30 e i 60 anni e devono avere un'altezza pari o superiore a 175 cm;

DEVONO PARTECIPARE ALLE PROVE GENERALI



Porta-insegne

I porta-insegne, si posizioneranno dietro i rispettivi Capitani, reggendo la bandiera rigida con il simbolo degli stessi. Durante la sfilata porteranno la bandiera, appoggiata sulla spalla destra, inclinata all'indietro e tenuta ferma dalla mano destra.

Riveste molta importanza l'inclinazione rispetto al corpo perché dovrà risultare allineata a tutto il gruppo.

Con lo sguardo dritto, il passo dettato dai tamburi, NON saluteranno mai, anche se acclamati.

- Al campo giochi

Nel momento in cui il capo gruppo dei capitani, impartirà l'ordine di saluto, i porta-insegne dovranno portare la bandiera rigida davanti a loro, retta con due mani e volgere lo sguardo a destra guardando le Magistrature. Dopo, il posizionamento, nell'attesa, eviteranno nel modo più assoluto di spostarsi, e possibile solo un leggero rilassamento. Durante i comandi del Mossiere, al grido "Salutate", effettueranno lo stesso saluto fatto davanti alle Magistrature, al grido "Riposate" si porteranno nella posizione normale.

Alla sciamata, vanno ad occupare il posto assegnato al sestiere, per assistere alla giostra, avendo cura di badare all'insegna. Terminata la stessa, si allineeranno di nuovo nel posto di sestiere, per poi uscire dal campo in ordine di sfilata.

Vietati, come a tutti i figuranti, elementi estranei al periodo storico, come orologi, piercing, cellulari, tatuaggi vistosi, acconciature moderne, masticare gomme, fumare, parlare con il pubblico.

DEVONO PARTECIPARE ALLE PROVE GENERALI CON LE INSEGNE

Dama

Figura storica centrale del sestiere, la sua grazia e il portamento, sarà oggetto di sguardi attenti e di ammirazione da parte di tutti, pertanto deve curare con molto scrupolo, l'acconciatura ed il vestito che indossa. Durante la sfilata, se necessario, sarà affiancata da una ancella e la seguirà per reggere il mantello massimo quattro paggi.

Il suo incedere deve essere elegante e naturale, volgerà lo sguardo con un leggero inchino al pubblico accennando un sorriso.

- Al campo giochi

All'altezza delle tribunette delle Magistrature, effettuerà il saluto come in sfilata, volgendo lo sguardo a destra.

Dopo che tutti i sestieranti si saranno schierati, al rullo dei tamburi e al suono delle chiarine, la dama verrà accompagnata dal Console nel posto di tribunetta assegnatagli, porterà con sé il foulard che sarà annodato sull'asta del Cavaliere giostrante.

Terminata la giostra, verrà di nuovo accompagnata dal Console nel posto di sestiere, per poi uscire secondo l'ordine di sfilata.

Vietati, come a tutti i figuranti, elementi estranei al periodo storico, come orologi, piercing, cellulari, tatuaggi vistosi, acconciature moderne, masticare gomme, fumare, parlare con il pubblico.

DEVE PARTECIPARE DA SPETTATRICE ALLE PROVE GENERALI



Damigelle e Gentiluomini

Le damigelle e i gentiluomini, sono figure storiche molto aggraziate, pertanto debbono curare particolarmente l'abbigliamento (**calzature, monili, accessori, ecc.**). Le acconciature femminili dovranno prevedere la fronte scoperta evitando riccioli di carattere zingaresco e carnagione molto abbronzata.

In sfilata si posizioneranno subito dopo la dama, il gentiluomo deve sempre sostenere la mano sinistra della damigella, non debbono tenere il passo ritmato dai tamburi ma procedere a corteggio. E' possibile durante la sfilata, sostenere tra loro dei dialoghi di breve durata e con modi eleganti salutare (se acclamati), accennando un leggero inchino ed un lieve sorriso.

- Al campo giochi

Davanti alle Magistrature, saluteranno come in sfilata, volgendo lo sguardo a destra per tutta la lunghezza delle tribunette.

Dopo il posizionamento, nell'attesa, evitare nel modo più assoluto di spostarsi, è possibile solo un leggero rilassamento. Durante i comandi del Mossiere, al grido "Salutate" il Gentiluomo porterà la gamba destra all'indietro con un leggero inchino, la Damigella effettuerà una riverenza. Al grido "Riposate" si porteranno nella posizione normale. Alla sciamata, andranno ad occupare il posto assegnato al sestiere, senza correre.

Terminata la giostra, si allineeranno di nuovo nel posto di sestiere, per poi uscire dal campo in ordine di sfilata.

Vietati, come a tutti i figuranti, elementi estranei al periodo storico, come orologi, piercing, cellulari, tatuaggi vistosi, acconciature moderne, masticare gomme, fumare, parlare con il pubblico.

DEVONO PARTECIPARE ALLE PROVE GENERALI

Capitano degli armati - Maestro D'Arme

Il capitano degli armati e il maestro d'arme, precedono in sfilata gli armati e ne sono conseguentemente i loro capi gruppo.

La loro figura storica è tale che necessariamente avanzano con sguardo fiero e orgoglioso, incedono al passo dettato dai tamburi, portano l'elmo con la mano destra all'altezza della cintura e con la sinistra impugnano la spada. Durante la sfilata, per l'imponenza dei personaggi che essi rappresentano, NON salutano mai, anche se acclamati.

- Al campo giochi

Il capitano degli armati, di fronte alle Magistrature, impartirà l'ordine di saluto per gli armati, coralmemente porteranno l'elmo in avanti e volgeranno lo sguardo a destra, fino alla fine delle tribunette.

Durante i comandi imposti dal Mossiere, al grido "Salutate", porteranno di nuovo l'elmo in avanti, la gamba destra all'indietro ed effettueranno un leggero inchino. Al grido "Riposate" si porteranno nella posizione normale a gambe leggermente divaricate.

Alla sciamata andranno ad occupare il posto assegnato al sestiere per assistere alla giostra.

Terminata la stessa, si allineeranno di nuovo nel posto di sestiere, per poi uscire in ordine di sfilata.

Vietati, come a tutti i figuranti, elementi estranei al periodo storico, come orologi, piercing, cellulari, tatuaggi vistosi, acconciature moderne, masticare gomme, fumare, parlare con il pubblico.

DEVONO PARTECIPARE ALLE PROVE GENERALI



Armati

Il gruppo degli armati, riveste per il sestiere un'importanza rilevante, perché, la bellezza dei costumi, unitamente alla compostezza dei figuranti, offrono una vista di insieme di grande effetto.

Durante la sfilata, con il passo dettato dai tamburi, essi portano con la mano destra la balestra o altra arma sopra la spalla destra, l'arco posizionato verticalmente con il braccio destro piegato. NON devono mai salutare, anche se acclamati, lo sguardo rivolto sempre in avanti.

- Al campo giochi

Nel momento in cui il capitano degli armati ordina il saluto di fronte alle Magistrature, porteranno le armi davanti al corpo con le braccia tese e volgeranno lo sguardo a destra, fino alla fine delle tribunette.

Dopo il posizionamento, durante l'attesa, a gambe leggermente divaricate, eviteranno nel modo più assoluto di spostarsi, è possibile solo un leggero rilassamento.

Durante i comandi del Mossiere, al grido "Salutate", effettueranno lo stesso saluto fatto davanti alle Magistrature. Al grido "Riposate" si porteranno nella posizione normale.

Alla sciamata vanno ad occupare il posto assegnato al sestiere, avendo cura delle armi, per assistere alla giostra.

Terminata la stessa, si allineeranno di nuovo nel posto di sestiere, per poi uscire in ordine di sfilata.

Vietati, come a tutti i figuranti, elementi estranei al periodo storico, come orologi, piercing, cellulari, tatuaggi vistosi, acconciature moderne, masticare gomme, fumare, parlare con il pubblico.

DEVONO PARTECIPARE ALLE PROVE GENERALI CON LE ARMI

Sbandieratori

Il gruppo sbandieratori riveste per il sestiere un'importanza rilevante, l'abilità e la coralità dei giochi di bandiera danno un forte effetto coreografico alla sfilata. L'abilità maggiore consiste nell'eseguire figure e numeri **senza rallentare, fermare il corteo**, le soste forzate si ripercuotono sull'intera manifestazione, danneggiano il proprio e gli altri sestieri.

Gli sbandieratori anticamente erano guerrieri e come tali devono comportarsi; in posizione di attesa si allineeranno a gambe leggermente divaricate, braccio sinistro sul fianco con la bandiera nella mano destra appoggiata sulla spalla. Durante le gare devono tenere un comportamento corretto e dignitoso avendo cura di non inginocchiarsi o addirittura sdraiarsi a terra.

Gli eventuali polsini a corredo del costume devono essere di velluto o cotone o pelle o cuoio, senza stemma alcuno o disegni, è possibile elasticizzare il polsino solo se l'elastico non risulti visibile e sia posto all'interno del polsino. La figura dello "sbandieratore" è legata alla capacità di effettuare i movimenti di bandiera della tradizione ascolana, la qualifica di "sbandieratore esperto" sarà riconosciuta al figurante, dal responsabile del gruppo, sulla base della preparazione conseguita. All'interno del gruppo sbandieratori partecipante al corteo, è possibile suddividere il gruppo in due sezioni: - una dedicata agli sbandieratori esperti, in questa sezione saranno individuati i lanciatori che sono autorizzati, dal responsabile del gruppo, ad effettuare il lancio della "bomba" nei luoghi indicati dal presente regolamento; - una dedicata agli sbandieratori allievi, provenienti dalle scuole e preceduta dall'istruttore che ne comanderà i movimenti. Le sezioni dovranno effettuare i movimenti concordati con il Maestro di Bandiera, anche se questi non verranno eseguiti in maniera omogenea e contemporanea tra le sezioni.

- Al campo giochi

Le bandiere devono essere sempre in movimento, in prossimità della tribunetta delle Magistrature il capo-sbandieratori ordinerà il saluto che verrà eseguito coralmemente con la bandiera e braccio destro disteso orizzontalmente e la mano sinistra sul fianco. Giunti alla fine delle tribunette un nuovo comando farà riprendere le evoluzioni interrotte.

Lo stesso saluto verrà ripetuto ai comandi del Mossiere; evitare nel modo più assoluto di spostarsi, è possibile solo un leggero rilassamento mantenendo la posizione di attesa. **Curare al massimo l'allineamento coprendo l'intero corridoio assegnato al sestiere.**

Alla sciamata l'uscita dal campo sarà corale, andranno ad occupare il posto assegnato al sestiere. Terminata la giostra, si allineeranno di nuovo per poi uscire in ordine di sfilata.

Vietati, come a tutti i figuranti, elementi estranei al periodo storico, come orologi, piercing, cellulari, tatuaggi vistosi, acconciature moderne, masticare gomme, fumare, parlare con il pubblico.

DEVONO PARTECIPARE ALLE PROVE GENERALI CON LE BANDIERE



Portabandiere flosce

I portabandiere, è il gruppo che chiude la sfilata di sestiere, si posizionano quindi subito dopo gli sbandieratori. Nella sfilata del percorso, essi portano la bandiera, appoggiando l'asta sulla spalla destra, tenuta con la mano. E' importante che tutti i componenti il gruppo reggano la bandiera con la stessa inclinazione portando il passo dettato dai tamburi, NON salutano mai, anche se acclamati.

- Al campo giochi

All'altezza delle tribunette delle Magistrature, e per tutta la loro lunghezza, salutano tenendo l'asta della bandiera dritta verticalmente con le mani tese, volgendo lo sguardo a destra.

Dopo il posizionamento, i portabandiere debbono allinearsi con tutte le chiusure degli altri sestieri, per dare agli spettatori un colpo d'occhio unitario. Evitare nel modo più assoluto di spostarsi, è possibile solo un leggero rilassamento a gambe leggermente divaricate.

Durante i comandi imposti dal Mossiere, al grido "Salutate", effettueranno lo stesso saluto fatto davanti alle Magistrature. Al grido "Riposate" si porteranno nella posizione normale.

Alla sciamata andranno ad occupare il posto assegnato al sestiere avendo cura della bandiera.

Terminata la giostra, si allineeranno di nuovo nel posto di sestiere, per poi uscire in ordine di sfilata.

Vietati, come a tutti i figuranti, elementi estranei al periodo storico, come orologi, piercing, cellulari, tatuaggi vistosi, acconciature moderne, masticare gomme, fumare, parlare con il pubblico.

DEVONO PARTECIPARE ALLE PROVE GENERALI CON LE BANDIERE

Coordinatori di Corteo

Il gruppo, composto da otto figuranti per sestiere, è stato creato per regolare nel migliore dei modi lo svolgimento della sfilata e delle manifestazioni ad essa connesse. Essi hanno la funzione di controllare costumi, acconciature, orologi, piercing, cellulari, e quant'altro sia estraneo al periodo storico della Quintana. I Coordinatori di Corteo, predispongono i figuranti in ordine di sfilata, e durante la stessa, osservano e se necessario correggono eventuali mancanze. Per tutto il percorso, si spostano continuamente ai bordi dei vari gruppi, facendosi notare il meno possibile. Il Coordinatore di Corteo che è utilizzato all'inizio del sestiere, ha il compito di fermare eventuali mezzi o persone che possono intralciare la sfilata. Possono, se necessario, comunicare con i radiofonisti che sono collocati all'inizio di ogni sestiere per segnalare al Coreografo ogni problema.

- Al campo giochi

All'ingresso avranno cura di allineare correttamente i figuranti vigilando che tutto proceda per il meglio. Dovranno provvedere alla sistemazione dei più piccoli dopo il passaggio delle Magistrature, riferire ogni problema al Coreografo. Dopo che tutti i figuranti del proprio sestiere si saranno attestati controllare la correttezza e l'allineamento. Chiuderanno il corteo per sfilare insieme agli altri Coordinatori, rispettando l'ordine di graduatoria. Davanti alle Magistrature e per tutta la lunghezza delle tribunette, saluteranno portando la mano destra sul petto e lo sguardo rivolto a destra.

Terminata la sfilata si porteranno a fianco del proprio Capo Sestiere, per eseguire i comandi imposti dal Mossiere.

Durante la giostra, sempre vigili, collaboreranno con il Capo Sestiere, affinché nessuno possa disturbare i Cavalieri giostranti. Per tutte le manifestazioni quintanare, sarà impegnato almeno un Coordinatore di Corteo, pertanto tutto il gruppo, dovrà prestare la massima attenzione agli orari e alle formazioni dei gruppi avendo cura di divulgarli all'interno del sestiere.

Vietati, come a tutti i figuranti, elementi estranei al periodo storico, come orologi, piercing, cellulari, tatuaggi vistosi, acconciature moderne, masticare gomme, fumare, parlare con il pubblico.

DEVONO PARTECIPARE ALLE PROVE GENERALI



Alfiere 'Nzegna

L'alfiere è il Custode e garante della bandiera più grande, che ha i colori del Sestiere e al centro, in una Mandorla, l'effigie del Santo cui è dedicata la chiesa di Sestiere.

In sfilata, l'alfiere può posizionarsi a capo degli sbandieratori o mettersi nella sezione corteggio, in posizione concordata con il Coreografo con l'obbligo di indossare il cappello. I movimenti saranno obbligatori nei punti principali (Piazza del Popolo, Corso Vittorio Emanuele e nei punti di maggior folla)

Al campo giochi: la bandiera deve essere sempre in movimento, effettuando saluti in prossimità del Prato, Gradinate, Tribuna coperta) Saluto obbligatorio al comando del Mossiere. L'alfiere 'Nzegna è il riferimento degli sbandieratori sia in termini di compostezza che eleganza.

DEVE PARTECIPARE ALLE PROVE GENERALI

Vivandiere

La figura delle vivandiere è di assistenza al Gruppo comunale seduto sulle tribunette al campo giochi, provvederanno alla vestizione delle Magistrature e Magnifico Messere nei luoghi stabiliti, sfileranno in corteo storico solo al rientro (dopo la Giostra) in posizione concordata con il Coreografo.

POSSONO PARTECIPARE ALLE PROVE GENERALI

Ufficio Turismo,
Eventi Quintana



Comune di Ascoli Piceno
MEDAGLIA D'ORO AL VALOR MILITARE PER ATTIVITÀ PARTIGIANA

Quintana di Ascoli Piceno

Rev. 03/2019

Ordine di sfilata

Ordine di sfilata

Sezione Corteggio

Sezione Parata

La composizione delle singole sezioni devono essere concordate con il Coreografo.

Nel corteo può sfilare solo l'ultimo palio vinto, solo l'ultimo trofeo sbandieratori vinto e solo l'ultimo trofeo arcieri vinto



Allegato 4

Trucco, accessori e acconciature

Dame e damigelle:

Segno distintivo di nobiltà era il possedere una carnagione “chiara come porcellana”, evitare quindi eccessive abbronzature, trucchi appesantiti da ombretti e rossetti eccedenti. Non eccedere con unghie posticce e smalti troppo sgargianti.

La fronte va completamente scoperta, i capelli raccolti, evitare tinture e accessori di dubbia storicità, piercing, tatuaggi, gel con brillantini e lacche. Le perle e coralli sono da preferire per realizzare acconciature, consigliarsi con il costumista se si intende indossare monili particolari. La gerbera, il tulipano e il girasole erano fiori sconosciuti nel '400 in Europa.

Figuranti maschili:

Tutti devono indossare il cappello tranne gli sbandieratori. Non sono ammessi tagli di capelli alla moda (tinteggiature colorate, ciuffetti gellati, disegni e righe rasate o alla moicana, piercing e tatuaggi). Le donne che interpretano figure maschili (sbandieratori, musicisti, staffieri, paggi, alfieri ecc.) devono avere la fronte scoperta i capelli possono essere messi all'interno del copricapo oppure devono essere raccolti sotto il cappello e tenuti sciolti solo dietro le spalle (non legati, no trecce)

Vietato a tutti munirsi di cellulari, orologi, piccole fotocamere o gomme da masticare .