

# CARNEVALE PERSICETANO

## REGOLAMENTO SPILLI

### 1) Obiettivo

Come per le edizioni precedenti, si è concordi nel ritenere indispensabile garantire agli spettatori uno spettacolo il più possibile privo di tempi morti dovuti alle fasi di entrata, posizionamento, uscita dei carri dalla piazza, allo sgombero di residui dopo lo spillo o in attesa tra un carro e quello successivo.

La riduzione dei tempi morti diventa indispensabile visto anche l'alto numero di società partecipanti all'edizione 2006, in funzione del tempo globale a disposizione.

### 2) Spazio e tempo

Per l'esecuzione degli spilli, ogni società ha a disposizione lo spazio della piazza, delimitato al suo ingresso dalla linea che va dall'angolo tribuna centrale al portico in corrispondenza del bar centrale, e all'uscita, dall'angolo tribuna centrale al portico in corrispondenza del bar moderno.

L'inizio del tempo a disposizione verrà chiaramente indicato dallo speaker, che, a suo insindacabile giudizio, effettuati gli interventi "riempitivi", data la presenza del comico, pubblicitarie o di servizio, e valutata la disponibilità della piazza, attraverso gli altoparlanti darà chiaramente il "via libera" alla società in attesa di entrare.

Durante l'esecuzione di uno spillo, la società che dovrà effettuare lo spillo successivo dovrà posizionarsi nello spazio antistante l'ingresso, pronta per iniziare la propria "gestione piazza" non appena avrà sentito il "via libera" dallo speaker.

### 3) Minuti a disposizione

Viene stabilito che il tempo a disposizione per ogni società è il seguente :

- carri di 1° categoria : non oltre i 15.00 minuti
- mascherate di gruppo : non oltre i 10.00 minuti
- mascherate singole : non oltre i 7 minuti e 30 secondi.

### 4) Gestione piazza

Nel tempo e nello spazio messo a disposizione viene lasciata la totale libertà alla società di compiere tutto quello che meglio crede: entrata, posizionamento, lettura relazione con o senza intervento dello speaker, svolgimento spillo, uscita dallo spazio e/o di qualsiasi altra cosa, nell'ordine e nei modi che la società ritiene opportuni per lo svolgimento del proprio spettacolo "spillo".

Il coinvolgimento del pubblico presente in piazza e/o in tribuna e l'intervento in tribuna di figuranti, maschere, operatori o chiunque incaricato dalle società per l'esecuzione del proprio spillo, è libera, previa comunicazione all'associazione del numero di persone e del tipo di intervento, allo scopo di garantire la sicurezza del pubblico.

### 5) Pulizia piazza

La società dovrà liberare la piazza dai residui o dalle parti di carro che ostacolano il regolare svolgimento dello spillo delle società seguenti, e dovrà tenerne conto nel conteggio del proprio tempo a disposizione. Viene inoltre richiesto alle società di ridurre il sonoro diffuso dal carro una volta uscito dalla piazza, per un breve tragitto (circa fino al Rolo), per non disturbare l'esecuzione dello spillo della società successiva.

6) Penalità, controllo tempi, reclami e deroghe

Di comune accordo, e con l'impegno di tutte le società, si è deciso di non stabilire penalità, certi che tutti si adopereranno per restare nei limiti fissati.

Non essendoci penalità, in piazza non vi sarà il controllo dei tempi. Il tempo impiegato potrà essere desunto eventualmente dal filmato.

Non essendoci penalità, non vengono previsti reclami in tal senso.

Non essendoci penalità, non sono necessarie deroghe per cause di forza maggiore.

7) Buon senso.

L'impegno delle società è di utilizzare l'ampia libertà concessa con il maggior buon senso possibile, restando nei binari dello spirito carnevalesco, della competizione, e del senso di responsabilità verso gli impegni assunti.

Società partecipanti:

Carro di 1° categoria:

Accademia della satira, Afidi nella Scarpa, Angeli, Bròt & Cattiv, I Clandestini, Corsari, Figli della Baldoria, I Gufi, Jolly e Maschere, Maistof, Mazzagatti, Ocagiuliva

Mascherata di gruppo: La Cariola.

Maschera singola: Al Zavairi, Ocaron, Santon.

Inoltre, nelle varie discussioni, per evitare i disguidi della passata edizione, sono stati valutati alcuni aspetti "tecnici" per l'entrata e per l'uscita, e vengono dati alle società i seguenti suggerimenti :

- eventualmente accordarsi con lo speaker sui modi di segnalare l'inizio del proprio tempo a disposizione. (ad es. "può entrare il carro della società ..." oppure, "inizia lo spillo il carro ...." ecc. ecc.). In caso contrario lo speaker sarà libero di segnalare l'inizio del tempo come meglio crede.
- non fermarsi a guardare lo spillo di quelli davanti senza essere pronti ad entrare. Lo speaker non saprà se una società è pronta o meno per l'esecuzione dello spillo. Quando la piazza è libera, darà il via. Pertanto, è la società che deve essere pronta ad entrare in qualsiasi momento venga chiamata.
- accordarsi con lo speaker su come segnalare quando lo spillo è finito, ed evitare che inizi a parlare prima che lo spillo sia terminato. In caso contrario, lo speaker valuterà lui se ritiene lo spillo completato.
- se la società intende utilizzare l'impianto sonoro della piazza, è MOLTO consigliato inviare un proprio incaricato responsabile delle musiche in cabina di "regia" con le cassette/CD della colonna sonora e di dare indicazioni agli operatori di quando iniziare la diffusione del sonoro. L'impianto audio si trova in sala consigliare, (dietro al balcone dello speaker). Per evitare sovraffollamenti, è sufficiente far arrivare l'incaricato un paio di spilli prima del proprio.