



ENTE PALIO CITTÀ DI FELTRE  
c/o AZIENDA TURISMO  
LARGO CASTALDI - FELTRE - TEL. 0439/2540  
C.F. 91001770253

" PALIO DI FELTRE 1986 "

CLASSIFICA GENERALE PER L'ASSEGNAZIONE DEL PALIO DI FELTRE AL QUARTIERE  
VINCITORE DEI QUATTRO GIOCHI

REGOLAMENTO

Essendosi conclusi i giochi tra i Quartieri, il Direttore di Gara, coadiuvato dai due Assistenti, procede alla formulazione della classifica generale per l'assegnazione del Palio.

Il Direttore di Gara, in relazione alla somma dei punti conseguiti da ciascun Quartiere nelle gare dei quattro giochi, redige la classifica generale e proclama il Quartiere vincitore.

Condizioni di parità

Verificandosi la condizione di parità nella prima posizione della classifica generale dei quattro giochi, il Direttore di Gara dispone per uno spareggio tra i Quartieri in parità da effettuarsi mediante una corsa di cavalli con le stesse caratteristiche e regolamento di gara.-



ENTE PALIO CITTÀ DI FELTRE  
c/o AZIENDA TURISMO  
LARGO CASTALDI - FELTRE - TEL. 0439/2540  
C.F. 91001770253

## GARA PODISTICA DEI QUARTIERI - Staffetta in P.zza Maggiore

- Ogni quartiere concorrerà con una propria squadra formata da n° 4 atleti scelti dal quartiere stesso tra gli appartenenti al quartiere. (Fa testo la residenza dell'atleta)
- E' ammessa la composizione di squadre miste (maschi e femmine)
- Gli atleti dovranno avere ben visibile sulla maglietta, sin dalla partenza, il numero d'ordine di partecipazione, alla staffetta, per la propria squadra. *Il numero d'ordine di partecipazione deve essere comunicato all'organizzazione entro la partenza del primo concorrente* (Tale numero d'ordine di partenza dovrà essere comunicato all'organizzazione entro la partenza del primo concorrente)
- Il percorso della gara sarà:  
Piazza Maggiore (partenza davanti al Pal. Guarnieri) - Via del Paradiso - Via Mezzaterra - Piazza Maggiore con cambio del testimone sempre alla partenza in zona delimitata.
- Non è assolutamente consentito ai concorrenti, deviare dal percorso segnalato pena la squalifica della squadra dalla gara stessa (quindi senza assegnazione di nessun punteggio)
- Il testimone sarà fornito a cura dell'organizzazione
- La partenza è ~~fissata~~ <sup>numeri</sup> per sabato 2 agosto alle ore ~~11,30~~ <sup>11,30</sup> circa
- Alla squadra prima classificata saranno assegnati punti 4
- " " seconda " " " " 3
- " " terza " " " " 2
- " " quarta " " " " 1
- Il punteggio assegnato concorrerà assieme a quello ~~assegnato~~ delle gare di tiro alla fune, gara degli arcieri, corsa dei cavalli, alla formazione del punteggio finale per la <sup>assegnazione</sup> del PALIO DI FELTRE.!

Staffetta podistica: Sabato 2 AGOSTO 1986

sono ammesse n° 1 squadra per quartiere.

composizione delle squadre: n° 4 concorrenti ~~di quartiere~~.....

è ammessa anche la composizione ~~delle~~ di squadre miste ~~????~~

Ogni concorrente dovrà compiere il seguente tragitto:

Via Paradiso - Via B. Bernardino - Via Mezzaterra- luogo di partenza  
dove verrà effettuato il cambio.

Il Testimone è ~~dato da una fiaccola.~~ <sup>e fornito a cura dell'Ente Palio</sup> Non occorre che rimanga sempre accesa.

La partenza è fissata per le ore \_\_\_\_\_ di Sabato 2 AGOSTO .

~~XXXXX~~ Punteggio finale

Alla prima classificata verranno assegnati punti

seconda	"	"	"	"
terza	"	"	"	"
quarta	"	"	"	"

" PALIO DI FELTRE " Ed. 1986

GIOCHI TRA I QUARTIERI  
Gara di tiro con l'Arco

1° - Partecipanti

Ogni Quartiere partecipa con una squadra di due arcieri.

2° - Regolamento di Gara

La Gara consiste in tre serie di frecce da scoccare, alla distanza di m.10, contro tre tipi di bersagli circolari a diametri decrescenti.

La prima serie di frecce è tirata contro il bersaglio "grande", la seconda e la terza serie contro i bersagli "medio" e "piccolo", rispettivamente.

3° - Bersagli

I bersagli sono costituiti da anelli, di colore nero su campo bianco, i cui diametri maggiori misurano cm.60, cm.40, cm.20.

4° - Equipaggiamento

Costumi dell'epoca.

Archi: sono forniti dall'Organizzazione.

Frecce: fornite dall'Organizzazione. E' consentito l'uso di frecce personali.

Altri accessori: sono consentiti gli accessori personali quali parabracchio, parapetto, dragona, paradita, faretra, purchè armonizzino con il costume indossato dall'Arciere.

5° - Direttore di Gara

Il Direttore di Gara, coadiuvato da due assistenti, ha il compito:

- di controllare l'equipaggiamento degli arcieri
- di verificare l'idoneità delle attrezzature e del campo di gara
- di verificare la regolarità dello svolgimento della gara
- di risolvere ogni controversia
- di assegnare i punteggi e di formulare la classifica finale.

Il Direttore di Gara dirige la gara servendosi di una bandiera rossa e di una bandiera verde: ordinerà l'inizio dei tiri alzando la bandiera rossa; segnerà la fine dei tiri alzando la bandiera verde; sospenderà in qualsiasi momento i tiri alzando le due bandiere ed incrociandole.

Il Direttore di gara, prima dell'inizio della gara, concederà ~~una~~ *una* serie di frecce di prova *per ogni arciera.*

6° - Norme di Gara

- a) gli arcieri devono tirare in piedi, senza appoggi, ponendosi a cavallo della linea di tiro;
- b) nessun arciera può iniziare a tirare prima che il D.d.G. lo abbia ordinato alzando la bandiera rossa. Una freccia scoccata prima del segnale vale zero punti anche se colpisce il bersaglio;
- c) un arciera non può lasciare la sua posizione di tiro ed avvicinarsi al bersaglio se il D.d.G. non ha dato il segnale di fine dei tiri alzando la bandiera verde;
- d) un arciera ha a disposizione il tempo massimo di due minuti e mezzo per tirare una serie di tre frecce. Le frecce scoccate oltre questo limite valgono zero punti. Il D.d.G., in caso di necessità, può prolungare questo tempo;
- f) una freccia che colpisce un'altra freccia, già infissa, ha lo stesso

so valore di questa sia che rimbalzi sia che s'infissa nel bersaglio; se, invece, subisce una deviazione e poi si ferma sul bersaglio ha il valore corrispondente alla sua posizione;

g) un arciere non può estrarre le frecce dal bersaglio se prima non è stato registrato il punteggio relativo e segnati i fori da parte del D.d.G. e dei suoi assistenti;

h) i punteggi conseguiti alla fine di ogni serie di tre frecce vanno accertati dall'arciere e dal D.d.G. che li registra sul bersaglio stesso. Dopo questa registrazione non sono ammessi reclami.

#### 7°-Punteggio

La freccia che ha colpito il bersaglio "grande" vale 1 punto.  
La freccia che ha colpito il bersaglio "medio" vale 2 punti.  
La freccia che ha colpito il bersaglio "piccolo" vale 3 punti.  
Una freccia che si è infissa all'esterno dell'anello del bersaglio, ma ne tocca la circonferenza esterna, dà il punteggio relativo al bersaglio stesso.

#### 8°-Classifica finale del Gioco

Il D.d.G., alla fine della gara, formula la classifica finale del Gioco, in relazione ai punteggi conseguiti da ciascuna delle quattro squadre ed attribuisce 8 punti alla prima classificata, 6 punti alla seconda, 4 punti alla terza, 2 punti alla quarta.

#### 9°-Condizioni di parità

Verificandosi condizione di parità, per l'assegnazione del primo posto nella classifica finale del gioco, il D.d.G. dà inizio a una o più serie di tiri supplementari contro il bersaglio "piccolo" al fine di stabilire la squadra vincitrice. Dal 2° al 4° posto è ammessa la condizione di parità.

#### 10°-Reclami

Non sono ammessi reclami.

#### 11°-Premi

Al Quartiere vincitore viene assegnato il punteggio conseguito da cumularsi con i punteggi ottenuti negli altri tre giochi per l'assegnazione del "Palio".-

" PALIO DI FELTRE Ed. 1988 "  
GIOCHI TRA I QUARTIERI  
Gara di tiro alla fune

- 1° - Partecipanti  
Ogni Quartiere partecipa con una squadra di cinque giocatori.
- 2° - Regolamento di Gara  
La Gara consiste nella normale competizione del "tiro alla fune".  
E' dichiarata vincitrice dell'incontro la squadra che riesce a "tirare" nel proprio campo -oltre il limite segnato sul terreno- il centro della fune, che è evidenziato da una bandierina.  
La gara si svolge sulla distanza di sei incontri che si effettuano nell'ordine seguente:  
1° S.Stefano-Duomo; 2° S.Stefano-Port'Oria; 3° Castello-Port'Oria;  
4° Castello-S.Stefano; 5° Duomo-Port'Oria; 6° Duomo-Castello.  
Qualora una squadra debba sostenere due incontri successivi, il Direttore di Gara dispone un intervallo di recupero di minuti 3.
- 3° - Equipaggiamento  
Costumi dell'epoca.  
Colori: Bleu per il Quartiere "Duomo"; azzurro per il Quartiere "Castello"; nero per il Quartiere "Port'Oria"; rosso per il Quartiere "S.Stefano".  
Calzature non chiodate.  
Fune fornita dall'Organizzazione.
- 4° - Direttore di Gara  
Il Direttore di Gara, coadiuvato da due assistenti, ha il compito:
  - di controllare l'equipaggiamento dei giocatori;
  - di verificare, l'idoneità delle attrezzature e del campo di gara;
  - di verificare lo svolgimento della gara;
  - di risolvere ogni controversia;
  - di assegnare i punteggi e di formulare la classifica finale.
- 5° - Norme di Gara  
Il giocatore non può iniziare a "tirare" prima del segnale del D.d.G.  
Durante la prova il giocatore non deve, in nessun caso, abbandonare la presa della fune se non avendolo ordinato il D.d.G.
- 6° - Punteggio  
Al termine di ciascun incontro, il D.d.G. assegna 2 punti alla squadra vincitrice ed 1 punto all'altra.
- 7° - Classifica finale del Gioco  
Il D.d.G., alla fine della gara, formula la classifica finale del gioco in relazione ai punteggi conseguiti da ciascuna delle quattro squadre ed attribuisce 4 punti alla prima classificata, 3 punti alla seconda, 2 punti alla terza, 1 punto alla quarta.
- 8° - Condizioni di parità  
Verificandosi la condizione di parità per l'assegnazione del 1° posto nella classifica finale del Gioco, il D.d.G. dà inizio ad incontri supplementari al fine di stabilire la squadra vincitrice. Dal 2° al 4° posto è ammessa la condizione di parità.
- 9° - Reclami  
Non sono ammessi reclami.

" PALIO DI FELTRE " Ed.1986

CLASSIFICA GENERALE PER L'ASSEGNAZIONE DEL PALIO DI FELTRE AL QUARTIERE

VINCITORE DEI ~~QUATTRO~~ <sup>TEC</sup> GIOCHI  
QUATTRO

REGOLAMENTO

Essendosi conclusi i Giochi tra i Quartieri, il Direttore di Gara, coadiuvato dai due Assistenti, procede alla formulazione della classifica generale per l'assegnazione del Palio.

Il Direttore di Gara in relazione alla somma dei punti conseguiti da ciascun Quartiere nelle gare dei ~~quattro~~ <sup>TEC</sup> giochi, redige la Calssifica Generale e proclama il Quartiere vincitore.

Condizioni di parità

Verificandosi la condizione di parità nella prima posizione della classifica generale dei quattro giochi, il Direttore di Gara <sup>dispone per</sup> ordina agli ~~arcieri dei Quartieri in parità, l'esecuzione di una o più serie di tirate di tre frecce contro il bersaglio "piccolo" fino a quando non viene meno tale condizione.~~ <sup>mediante arco con oli corall. ~~per~~ con le frecce con 400 g di peso. \*</sup>



ENTE PALIO CITTÀ DI FELTRE  
c/o AZIENDA TURISMO  
LARGO CASTALDI - FELTRE - TEL. 0439/2540  
C.F. 91001770253

## GARA PODISTICA DEI QUARTIERI - Staffetta in P.zza Maggiore

- Ogni quartiere concorrerà con una propria squadra formata da n° 4 atleti scelti dal quartiere stesso tra gli appartenenti al quartiere. (Fa testo la residenza dell'atleta)
- E' ammessa la composizione di squadre miste (maschi e femmine).
- Gli atleti dovranno avere ben visibile sulla maglietta, sin dalla partenza, il numero d'ordine di partecipazione, alla staffetta, per la propria squadra. (La composizione della squadra e l'ordine di partenza dovranno essere comunicati per intero, almeno un'ora prima della partenza, all'Ente)
- Il percorso della gara sarà:  
Piazza Maggiore (partenza davanti al Pal.Guarnieri) - Via del Paradiso - Via Mezzaterra - Piazza Maggiore con cambio del testimone sempre alla partenza in zona delimitata.
- Non è assolutamente consentito ai concorrenti, deviare dal percorso segnalato pena la squalifica della squadra dalla gara stessa (quindi senza assegnazione di nessun punteggio).
- Il testimone sarà fornito a cura dell'organizzazione.
- La partenza è prevista per sabato 2 agosto alle ore 22,30 circa.
- Alla squadra prima classificata saranno assegnati punti

"	"	seconda	"	"	"	"	3
"	"	terza	"	"	"	"	2
"	"	quarta	"	"	"	"	1

- Il punteggio assegnato concorrerà assieme a quello della gara di tiro alla fune, gara degli arcieri, corsa dei cavalli, alla formazione del punteggio finale per la assegnazione del PALIO DI FELTRE.!





ENTE PALIO CITTÀ DI FELTRE  
c/o AZIENDA TURISMO  
LARGO CASTALDI - FELTRE - TEL. 0439/2540  
C.F. 91001770253

" PALIO DI FELTRE Ed. 1986 "

GIOCHI TRA I QUARTIERI  
Gara di tiro alla fune

1° - Partecipanti

Ogni quartiere partecipa con una squadra di cinque giocatori.

2° - Regolamento di Gara

La Gara consiste nella normale competizione del "tiro alla fune".

E' dichiarata vincitrice dell'incontro la squadra che riesce a "tirare" nel proprio campo -oltre il limite segnato sul terreno- il centro della fune, che è evidenziato da una bandierina.

La gara si svolge sulla distanza di sei incontri che si effettuano nell'ordine seguente:

1° S.Stefano-Duomo; 2° S.stefano-Port'Oria; 3° Castello-Port'Oria; 4° Castello-S.stefano; 5° Duomo-Port'Oria; 6° Duomo-Castello.

Qualora una squadra debba sostenere due incontri successivi, il Direttore di Gara dispone un intervallo di recupero di minuti 3.

3° - Equipaggiamento

Costumi dell'epoca.

Colori: Bleu per il Quartiere "Duomo"; azzurro per il Quartiere "Castello"; nero per il Quartiere "Port'Oria"; rosso per il Quartiere "S.Stefano".

Calzature non chiodate.

Fune fornita dall'Organizzazione.

4° - Direttore di Gara

Il Direttore di Gara, coadiuvato da due assistenti, ha il compito:

- di controllare l'equipaggiamento dei giocatori;
- di verificare, l'idoneità delle attrezzature e del campo di gara;
- di verificare lo svolgimento della gara;
- di risolvere ogni controversia;
- di assegnare i punteggi e di formulare la classifica finale.



ENTE PALIO CITTÀ DI FELTRE  
c/o AZIENDA TURISMO  
LARGO CASTALDI - FELTRE - TEL. 0439/2540  
C.F. 91001770253

-2-

5° - Norme di Gara

Il giocatore non può iniziare a "tirare" prima del segnale del D.d.G.

Durante la prova il giocatore non deve, in nessun caso, abbandonare la presa della fune se non avendolo ordinato il D.d.G.

6° - Punteggio

Al termine di ciascun incontro, il D.d.G. assegna 2 punti alla squadra vincitrice ed 1 punto all'altra.

7° - Classifica finale del Gioco

Il D.d.G., alla fine della gara, formula la classifica finale del gioco in relazione ai punteggi conseguiti da ciascuna delle quattro squadre ed attribuisce 4 punti alla prima classificata, 3 punti alla seconda, 2 punti alla terza, 1 punto alla quarta.

8° - Condizioni di parità

Verificandosi la condizione di parità per l'assegnazione del 1° posto nella classifica finale del Gioco, il D.d.G. dà inizio ad incontri supplementari al fine di stabilire la squadra vincitrice. Dal 2° al 4° posto è ammessa la condizione di parità.

9° - Reclami

Non sono ammessi reclami.



ENTE PALIO CITTÀ DI FELTRE  
c/o AZIENDA TURISMO  
LARGO CASTALDI - FELTRE - TEL. 0439/2540  
C.F. 91001770253

" PALIO DI FELTRE 1986 "

GIOCHI TRA I QUARTIERI

Gara di Tiro con l'arco

PROVVISORIO

1° - Partecipanti

Ogni Quartiere partecipa con una squadra di due arcieri.

2° - Regolamento di Gara

La gara consiste in tre serie di frecce da scoccare alla distanza di mt.18, contro tre tipi di bersaglio circolari a diametro decrescente.

La prima serie di frecce è tirata contro il bersaglio "grande", la seconda e la terza serie contro i bersagli "medio" e "piccolo", rispettivamente.

3° - Bersagli

I bersagli sono costituiti da anelli di colore nero su campo bianco i cui diametri maggiori misurano cm.60, cm.40 e cm.20.

4° - Equipaggiamento

Costumi dell'epoca.

Archi: sono forniti dall'organizzazione.

Frecce: fornite dall'organizzazione. E' consentito l'uso di frecce personali.

Altri accessori :sono consentiti gli accessori personali quali il parabraccio, parapetto, dragona, paradita, faretra purchè armonizzino con il costume d'epoca.

5° - Direttore di Gara

Il direttore di gara, coadiuvato da due assistenti, ha il compito:

- di controllare l'equipaggiamento degli arcieri
- di verificare l'idoneità delle attrezzature e del campo di gara
- di verificare la regolarità dello svolgimento della gara
- di risolvere ogni controversia
- di ~~dis~~assegnare i punteggi e di formulare la classifica finale.

Il direttore dirige la gara servendosi di una bandiera rossa e di una gialla: ordinerà l'inizio dei tiri alzando la bandiera rossa; segnerà la fine dei tiri alzando la bandiera gialla; sospenderà in qualsiasi momento i tiri alzando tutte e due le bandiere ed incrociandole.



ENTE PALIO CITTÀ DI FELTRE  
c/o AZIENDA TURISMO  
LARGO CASTALDI - FELTRE - TEL. 0439/2540  
C.F. 91001770253

- 2 -

Il Direttore di Gara, prima dell'inizio della gara, concederà ad ogni arciere una serie di frecce di prova.

6° - Norme di Gara

- a) gli arcieri devono tirare in piedi, senza appoggi, ponendosi a cavallo della linea di tiro;
- b) nessun arciere può iniziare a tirare prima che il D.d.G. lo abbia ordinato alzando la bandiera rossa. Una freccia scoccata prima del segnale vale zero punti anche se colpisce il bersaglio;
- c) un arciere non può lasciare la sua posizione di tiro ed avvicinarsi al bersaglio se il D.d.G. non ha dato il segnale di fine dei tiri alzando la bandiera gialla;
- d) un arciere ha a disposizione il tempo massimo di due minuti e mezzo per tirare una serie di tre frecce. Le frecce scoccate oltre questo limite valgono zero punti. Il D.d.G., in caso di necessità, può prolungare questo tempo;
- e) una freccia che colpisce un'altra freccia, già infissa, ha lo stesso valore di questa sia che rimbalzi sia che s'infissa nel bersaglio; se, invece, subisce una deviazione e poi si ferma sul bersaglio ha il valore corrispondente alla sua posizione;
- f) un arciere non può estrarre le frecce dal bersaglio se prima non è stato registrato il punteggio relativo e segnati i fori da parte del D.d.G. e dei suoi assistenti;
- g) i punteggi conseguiti alla fine di ogni serie di tre frecce vanno accertati dallo arciere e dal D.d.G. che li registra sul bersaglio stesso. Dopo questa registrazione non sono ammessi reclami.

7° - Punteggio

La freccia che ha colpito il bersaglio "grande" vale 1 punto.

La freccia che ha colpito il bersaglio "medio" vale 2 punti.

La freccia che ha colpito il bersaglio "piccolo" vale 3 punti.

Una freccia che si sia infissa all'esterno dell'anello del bersaglio, ma ne tocca la circonferenza esterna, dà il punteggio relativo al bersaglio stesso.

8° - Classifica finale del Gioco

Il D.d.G. alla fine della gara formula la classifica finale del gioco in relazione



ENTE PALIO CITTÀ DI FELTRE  
c/o AZIENDA TURISMO  
LARGO CASTALDI - FELTRE - TEL. 0439/2540  
C.F. 91001770253

- 3 -

ai punteggi conseguiti da ciascuna delle quattro squadre ed attribuisce 8 punti al la prima classificata, 6 punti alla seconda, 4 punti alla terza, 2 punti alla quarta.

9° - Condizioni di parità

Verificandosi condizione di parità per l'assegnazione del primo posto nella classifica finale del gioco, il D.d.G. dà inizio ad una o più serie di tiri supplementari contro il bersaglio "piccolo" al fine di stabilire la squadra vincitrice. Dal 2° al 4° posto è ammessa la condizione di parità.

10° - Reclami

Non sono ammessi reclami.

11° - Premi

Al Quartiere vincitore viene assegnato il punteggio conseguito da cumularsi con i punteggi ottenuti negli altri tre giochi per l'assegnazione del "Palio".-



ENTE PALIO CITTÀ DI FELTRE  
c/o AZIENDA TURISMO  
LARGO CASTALDI - FELTRE - TEL. 0439/2540  
C.F. 91001770253

## PALIO DI FELTRE

### REGOLAMENTO GARA DEI CAVALLI

- A) La gara si svolge sulla lunghezza di 4 giri del percorso tracciato in Prà del Moro: ogni giro è lungo circa 120 metri alla corda.
- B) Verranno disputate quattro batterie, in ognuna delle quali correranno i quattro cavalli dello stesso quartiere per contendersi la partecipazione alla finale che si correrà fra i cavalli portanti i colori dei quartieri; fra l'ultima batteria e la finale intercorrerà un tempo sufficiente a porre i cavalli in condizioni di parità; questo tempo verrà determinato dalla giuria.
- C) Le posizioni di partenza verranno estratte a sorte per tutte le batterie e per la finale; il primo estratto ha diritto alla corda e gli altri a fianco in ordine successivo.
- D) Al segnale del direttore di gara i cavalieri dovranno portarsi entro lo spazio di partenza delimitato da due linee bianche a distanza di circa 3 metri l'una dall'altra e rimanervi fino alla partenza, che verrà data alla voce e mediante abbassamento simultaneo del canapo non appena tutti i concorrenti saranno entro lo spazio delimitato; non è ammesso che i cavalli entrino in contatto con il canapo. In caso di falsa partenza questa verrà segnalata alla voce e mediante una segnalazione con bandiera rossa da parte del giudice di gara posto in prossimità della prima curva.
- E) E' obbligatorio l'uso del berretto rigido fornito dalla organizzazione, della tenuta di gara fornita dai quartieri per cavallo e ca-



ENTE PALIO CITTÀ DI FELTRE  
c/o AZIENDA TURISMO  
LARGO CASTALDI - FELTRE - TEL. 0439/2540  
C.F. 91001770253

- 2 -

valiere, di stivali da cavallo alti. E' ammesso l'uso del frustino e degli speroni.

- F) E' severamente vietata ogni forma di violenza diretta od indotta fra i concorrenti sia prima che durante o dopo la gara; ogni infrazione potrà essere motivo di squalifica, ad insindacabile giudizio della giuria.
- G) L'abbinamento cavallo-cavaliere-quartiere, una volta scelto od estratto secondo le norme fissate dal Comitato Esecutivo dell'Ente Palio, è immutabile.
- H) Il cavallo "scosso" fa regolarmente classifica.
- I) I cavalli che scalciano dovranno portare il fiocco rosso alla coda.-