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

" PALIO DI FELTRE 1987 "

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

" PALIO DI FELTRE 1987 "

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 3 (5) frecce per ogni arciere da scoccare alla distanza di mt.30 contro un unico tipo di bersaglio.

3°- Bersaglio

Il bersaglio è costituito da un anello di colore nero su campo bianco del diametro di cm.30

4°- Equipaggiamento

Costumi dell'epoca.

Archi: sono forniti dall'organizzazione.

Frecce: fornite dall'organizzazione.E' consentito l'uso di frecce personali. (da competizione FITA)

Altri accessori: sono consentiti gli accessori personali quali il parabraccio, parapetto,dragona,paradita,faretra purchè armonizzino con il costume d'epoca. omesso l'obbligo di un cappello x un'arciere

5°- Direttore di Gara

Il direttore di gara ,coadiuvato da due assistenti, ed i rest. dei quartieri hanno 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 dirige la gara servendosi di una bandiera rossa e di una gialla: ordinerà l'inizio dei tiri alzando la bandiera rossa; segnalerà 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

Il Direttore di gara prima dell'inizio della gara,concederà ad ogni arciere sei frecce di prova. (un volée)

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 di tiri alzando la bandiera gialla;

d) un arciere ha a disposizione il tempo massimo di ~~due~~ 4 minuti ~~e mezzo~~ per tirare una serie di ~~tre~~ 5 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'infigga 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~~ 5 frecce,vanno accertati dall'arciere e dal D.d.G. che li registra sul bersaglio stesso.Dopo questa registrazione non sono ammessi reclami. sui relativi punteggi.

7°- Punteggio

La freccia che ha colpito il bersaglio vale 1 punto; (superficie verso l'arciere visuale)

D= Si può dare qualche

P. Il D.di G. segnalerà gli ultimi 30 secondi validi per la gara

S. (acustica? visiva?)

C. tromba

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

8°- Classifica finale del gioco

Il D.d.G. alla fine della gara formula la classifica finale del gioco tutti i responsabili di gara dei quartieri 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~~ dei primo posto nella classifica finale del gioco, il D.d.G. dà inizio ad una o più serie di tiri supplementari al fine di stabilire la ~~squadra vincitrice~~ la graduatoria. ~~Dal 2° al 4° posto è ammessa la condizione di parità.~~ Ogni due quartieri hanno con il orologio ciascuno che stanno perde. (30 secondi circa x ciascuno)

10°- Reclami

Non sono ammessi reclami ~~dopo l'assegnazione dei punteggi~~ sui punteggi già assegnati

11°- Premi

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

gli addetti dei quartieri costruiscono insieme i bersagli per fare in modo che i bersagli siano uguali e facciano disegno dei cavalletti e bersagli.

PALIO DI FELTRE

REGOLAMENTO GARA DEI CAVALLI

A] La gara si svolge sulla lunghezza di 4 giri del percorso tracciato in Pra del Moro; ogni giro e' 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 correra' fra i cavalli portanti i colori dei quartieri; fra l'ultima batteria e la finale intercorrera' un tempo sufficiente a porre i cavalli in condizioni di parita'; questo tempo verra' 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 verra' data da ~~un colpo di~~ alla voce e mediante abbassamento simultaneo del canapo non appena ~~pistola non appena~~ tutti i concorrenti saranno entro lo spazio delimitato; ~~in caso~~ non è ammesso che i cavalli ~~ogni ritardo potra' portare ad una~~ entrino in contatto con il canapo. In caso di falsa partenza ~~ammonizione; due ammonizioni comportano la squalifica. Il~~ partenza verrà segnalato alla voce e mediante uno sgabello con ~~segnale di partenza e' dato da un colpo di pistola; la falsa~~ bandiera nera da parte del giudice di gara posto in ~~partenza da un altro colpo di pistola. Si ha falsa partenza~~ posizione della linea cuoio.

~~Ogniqualvolta un cavallo superi con le zampe la linea di partenza dopo la chiamata e prima del colpo di partenza. La seconda falsa partenza dello stesso cavallo comporta la sua squalifica.~~

E] E' obbligatorio l'uso del berretto rigido fornito dalla organizzazione, della tenuta di gara fornita dai quartieri per cavallo e cavaliere, 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 concorrenti sia prima che durante o dopo la gara; ogni infrazione potra' 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, e' immutabile.

H] Il cavallo "scosso" fa regolarmente classifica.

I] I cavalli che scalciano dovranno portare il fiocco rosso alla coda.