

" PALIO DI FELTRE " Ed.1983

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, coa diuvato 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 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 ordina agli arcieri dei Quartieri in parità, l'esecuzione di una o più serie di tiri di tre frecce contro il bersaglio "piccolo" fino a quando non viene meno tale condizione.-

"PALIO DI FELTRE " Ed.1983

GIOCHI TRA I QUARTIERI

Gara di Tiro dei Cerchielli

1° - Partecipanti

Ogni quartiere partecipa con una squadra di quattro giocatori.

2° - Regolamento di Gara

La Gara consiste nel lancio di 5 cerchielli contro un bersaglio costituito da un'asta metallica verticale .

Si considera a "segno" il cerchiello che rimane stabilmente infilato nella asta-bersaglio.

Ogni giocatore esegue una serie di 5 lanci, ponendosi dietro la linea di lancio.

La linea di lancio è tracciata sul terreno alla distanza di m.6 dall'asta-bersaglio.

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".

Bersaglio (asta di ferro, h.cm.150 colore bianco) e cerchielli (di ferro diametro cm.25, peso Kg.0,650) forniti dall'Organizzazione.

4° - Direttore di Gara

Il D.d.G., 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 la regolarità dello svolgimento della gara;
- di risolvere ogni controversia;
- di assegnare i punteggi e di formulare la classifica finale.

5° - Norme di Gara

I lanci vengono effettuati contemporaneamente da 4 giocatori, uno per Quartiere. Durante la prova il giocatore deve mantenere i piedi dietro la linea di lancio, anche dopo aver effettuato il lancio del cerchiello.

Il giocatore non può nè lanciare nè avvicinarsi all'asta-bersaglio prima del corrispondente segnale del G.d.G.

6° - Punteggio

Ogni cerchiello "a segno" vale punti 1.

7° - Classifica finale del Gioco

Il D.d.G., alla fine della gara, formula la classifica finale del Gioco in relazione ai punteggi conseguiti dalle 4 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 primo 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. 1983 "
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.