



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

PALIO DI FELTRE 1993

GARA PODISTICA DEI QUARTIERI

1) PARTECIPANTI

Ogni quartiere concorrerà con una squadra formata da quattro atleti, due appartenenti al quartiere (fa testo la residenza dell'atleta che dovrà essere dimostrata), ed altri due scelti liberamente. E' ammessa la composizione di squadre miste (maschi e femmine).

2) EQUIPAGGIAMENTO

Gli atleti dovranno avere ben visibile sulla casacca, del colore fissato, il numero di partenza (1,2,3,4). La composizione e l'ordine di partenza dovranno essere comunicati per intero, almeno un'ora prima della partenza al D.d.G.. E' importante che le squadre siano facilmente distinguibili dai colori che contraddistinguono i quartieri.

3) PERCORSO

Il percorso della gara sarà: Piazza Maggiore (partenza davanti al palazzo Guarnieri), via Paradiso, via



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

Mezzaterra, Piazza Maggiore, con la zona del cambio del testimone alla partenza in zona delimitata. Gli atleti partiranno con la seguente formula:

- Concorrente appartenente al quartiere
- " libero
- " appartenente al quartiere
- " libero.

Non sarà assolutamente consentito ai concorrenti deviare dal percorso segnalato, pena la squalifica della squadra dalla gara stessa.

4) PUNTEGGIO

Alla squadra prima classificato verranno assegnati 4 (quattro) punti, 3 (tre) alla seconda, 2 (due) alla terza e 1 (uno) alla quarta.



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

PALIO DI FELTRE 1993

CORSA DEI CAVALLI

La gara si svolge sul percorso tracciato in Prà del Moro. Verrà disputata un'unica batteria di quattro giri del percorso nella quale correranno due cavalli per ogni quartiere. Le posizioni di partenza saranno sorteggiate la settimana prima della gara. Il primo estratto correrà alla corda. Per il Palio 92 la disposizione dei cavalli in partenza avrà il seguente ordine:

- S.Stefano, - P.Oria, - Duomo, - Duomo, - Castello,-
Castello, - P.Oria, - S.Stefano.

Alla gara, che si disputa su quattro giri del percorso, partecipano i cavalieri designati dai quartieri. La designazione dovrà intendersi definitiva dopo la comunicazione del capoquartiere al D.d.G. da farsi almeno un'ora prima della gara: Quindi il mossiere ed i cavalieri si riuniranno per stabilire la fase della partenza. I nominativi dei designati verranno resi noti contemporaneamente e da quel momento saranno immutabili. Al segnale del mossiere i cavalieri dovranno portarsi a ridosso del canapo di partenza. Partenza che verrà data

mediante l'abbassamento del canapo non appena tutti i concorrenti saranno in posizione, ritenuta corretta dal Mossiere.

In caso di falsa partenza, questa verrà segnalata con una bandiera rossa da un giudice posto dopo la prima curva. E' obbligatorio l'uso del caschetto rigido, fornito dall'organizzazione del quartiere. E' ammesso lo uso del frustino.

E' vietata severamente ogni forma di violenza su cavalli e cavalieri dal momento dell'entrata nel " tondino " all'uscita del circuito, al termine della gara. Ogni infrazione potrà essere motivo di squalifica ad insindacabile giudizio della giuria, che interverrà su reclamo scritto del capo quartiere, da presentarsi entro dieci minuti dal termine della gara.

Il reclamo dovrà essere accompagnato da una cauzione di Lit...che verrà consegnata al collegio dei PROBI VIRI e sarà trattenuta se il reclamo verrà considerato inaccettabile o infondato.

Il cavallo scosso fa regolarmente classifica. L'organizzazione non è in alcun modo responsabile di danni o lesioni ai cavalli e cavalieri conseguenti a cadute, urti od altro durante l'esecuzione della gara o delle prove.

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

Ai cavalli partecipanti alla gara saranno attribuiti i punteggi da otto a uno iniziando dal vincitore.

La sommatoria dei punteggi assegnati ai due cavalli dei quartieri darà la graduatoria dei quartieri stessi.

Al quartiere vincitore saranno assegnati 08 (otto) punti, al secondo 06 (sei), al terzo 04 (quattro) e al quarto quartiere classificato 02 (due).

Non sono ammessi reclami sui punteggi già assegnati.



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

mediante l'abbassamento del canapo non appena tutti i concorrenti saranno in posizione, ritenuta corretta dal Mossiere.

In caso di falsa partenza, questa verrà segnalata con una bandiera rossa da un giudice posto dopo la prima curva.

E' obbligatorio l'uso del caschetto rigido, fornito dell'organizzazione del quartiere. E' ammesso l'uso del frustino.

E' vietata severamente ogni forma di violenza su cavalli e cavalieri dal momento dell'entrata nel "tondino" all'uscita dal circuito, al termine della gara. Ogni infrazione potrà essere motivo di squalifica, ad insindacabile giudizio della giuria, che interverrà su reclamo scritto del capo quartiere, da presentarsi entro dieci minuti dal termine della gara. La squalifica comporta l'attribuzione di punti zero.

Il cavallo scosso fa regolarmente classifica.

L'organizzazione non è in alcun modo responsabile di danni o lesioni ai cavalli e cavalieri conseguenti a cadute, urti od altro durante l'esecuzione della gara o delle prove.

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

Ai cavalli partecipanti alla gara saranno attribuiti i punteggi da otto a uno iniziando dal vincitore.

La sommatoria dei punteggi assegnati ai due cavalli dei quartieri darà la graduatoria dei quartieri stessi.

Al quartiere vincitore saranno assegnati 8 (otto) punti, al secondo 6 (sei), al terzo 4 (quattro), e al quarto quartiere classificato 2 (due).

Non sono ammessi reclami sui punteggi già assegnati.



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

PALIO DI FELTRE 1993

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 cinque frecce per ogni arciere da scoccare dalla distanza di trenta metri contro un unico tipo di bersaglio.

3) BERSAGLIO

Il bersaglio è costituito da un anello di colore nero su campo bianco del diametro di trenta centimetri. Il materiale con cui è costituito deve essere simile per tutti i quartieri.



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

4) EQUIPAGGIAMENTO

Costumi dell'epoca.

Gli archi saranno forniti dall'organizzazione del quartiere, verificati dal D.d.G. un'ora prima della gara. E' ammessa l'utilizzazione di uno spillo (uguale per i quattro quartieri) da usarsi come mirino.

Le frecce saranno fornite dall'organizzazione del quartiere (è consentito l'uso di frecce personali).

Saranno inoltre consentiti l'uso di altri accessori personali quali, il parabraccio, il parapetto, la dragona, il paradita e la faretra purchè armonizzino con il costume d'epoca. N.B. Il paradita dovrà essere in cuoio o materiali similari senza parti in ferro o in plastica che facilitino lo sgancio della freccia.

5) NORME DI GARA

Gli arcieri dovranno tirare in piedi, senza appoggi, a cavallo della linea di tiro. Nessun arciere potrà iniziare a tirare prima che il D.d.G. dia il segnale d'inizio alzando la bandiera rossa. Una freccia scoccata prima del segnale non verrà considerata valida anche se colpisce il bersaglio. Gli arcieri avranno a disposizione il tempo massimo di quattro minuti per terminare una serie di cinque frecce. Le frecce scoccate oltre questo limite non saranno considerate anche se colpiscono il bersaglio. Il D.d.G. segnerà gli ultimi trenta secondi validi per la gara. Gli arcieri non potranno lasciare la posizione di tiro ed avvicinarsi al bersaglio se il D.d.G. non avrà dato il segnale della fine dei tiri alzando la bandiera gialla. Le frecce potranno essere estratte dal bersaglio solo dopo che il D.d.G. avrà registrato il punteggio. Dopo la registrazione dei punteggi non saranno ammessi reclami.

6) PUNTEGGIO

La freccia che colpisce il bersaglio vale 1 (uno) punto.

7) CLASSIFICA FINALE DELLA GARA

Il D.d.G. alla fine della gara dopo aver stilato la classifica in relazione ai punteggi conseguiti da ciascuna delle quattro squadre assegnerà 8 (otto) punti



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

alla prima classificata, 6 (sei) alla seconda, 4 (quattro) alla terza e 2 (due) alla quarta classificata.

8) CONDIZIONI DI PARITA'

Verificandosi condizioni di parità per il primo posto il D.d.G. darà inizio ad una o più serie di tiri supplementari al fine di stabilire il quartiere vincitore.

9) RECLAMI

Non sono ammessi reclami sui punteggi già assegnati. Se da reclamo risulta una irregolarità, il quartiere di appartenenza dell'arciere che l'ha commessa, verrà squalificato con l'assegnazione di punti zero per quella gara.

10) DIRETTORE DI GARA

Il direttore di gara, coadiuvato dagli assistenti avrà i seguenti compiti:

- controllare l'equipaggiamento degli arcieri
- verificare l'idoneità delle attrezzature e del campo di gara nonché la regolarità della gara
- risolvere ogni controversia, consultando nei casi più difficili l'ente Palio nelle persone che gli saranno indicate.



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

PER ACCETTAZIONE:

Quartiere CASTELLO - Roberto Turrin

Quartiere DUOMO - Giusti Luca

Quartiere P.ORIA - Cassol Luca

Quartiere S.STEFANO - Degan Paolo

D.d.G. - Nicoletto Danilo

Il Presidente dell'Ente Palio - Giuseppe Barp