

# **PALIO DI FELTRE 1995 SABATO 5 AGOSTO**

## **GARA PODISTICA**

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

-concorrente libero

-concorrente appartenente al quartiere

-concorrente libero

-concorrente appartenente al quartiere

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

### **4) PUNTEGGIO**

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

La linea di partenza / arrivo e la linea di cambio dovranno essere segnate sul terreno in maniera ben visibile.

Eventuali scorrettezze (in caso di reclamo) tra i staffettisti saranno punite con squalifica del quartiere responsabile e verrà assegnato punteggio 0 (zero).

Il servizio d'ordine sarà disposto in maniera tale da impedire al pubblico di danneggiare od ostacolare gli atleti.

## **PALIO DI FELTRE 1995 DOMENICA 6 AGOSTO**

### **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 venticinque metri contro un unico tipo di bersaglio.

#### **3) BERSAGLIO**

Il bersaglio è costituito da un cerchio di colore bianco del diametro di tre centimetri su campo nero del diametro di trenta centimetri, che il giudice dovrà verificare prima della gara. Il materiale con cui è costituito deve essere simile per tutti i quartieri.

#### **4) EQUIPAGGIAMENTO**

Costumi dell'epoca.

Gli archi saranno in legno, verificati dal D.d.g. poco prima dell'inizio della gara. Non è ammessa l'utilizzazione di uno spillo ed ogni altro riferimento che serva da 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 (senza sgancio meccanico) purché armonizzino con il costume d'epoca.

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 cinque 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. segnalerà 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 stesso non saranno ammessi reclami. Il bandino dovrà essere a pendolo mobile e libero. Il giudice controllerà che sia uguale per tutti e quattro i quartieri.

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

#### 8) CONDIZIONI DI PARITÀ'

Verificandosi condizioni di parità il D.d.g. darà inizio ad una o più serie di tiri supplementari al fine di stabilire il quartiere vincitore. Nel caso la parità permanga si continuerà ad oltranza finché uno dei due commetterà l'errore.

#### 9) RECLAMI

Non sono ammessi reclami sui punteggi già assegnati. Se da reclamo risulta un'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.

### ***POSIZIONE DEL PAIONE IN PRA' DEL MORO DOMENICA 6 AGOSTO 1995***

*da Est ad Ovest*

***PORT'ORIA  
CASTELLO  
SANTO STEFANO  
DUOMO***

## **PALIO DI FELTRE 1995 DOMENICA 6 AGOSTO**

### **TIRO ALLA FUNE**

#### **1) PARTECIPANTI**

La squadra del quartiere è composta da 5 (cinque) tiratori e una volta che la squadra ha iniziato la gara non potrà effettuare nessuna sostituzione, anche in caso di infortunio.

#### **2) ABBIGLIAMENTO**

Le calzature dovranno avere suola, tacchi e bordi dei tacchi lisci; punte e piastrine di metallo non sono ammesse. Guarnizioni di metallo fatte a ferro di cavallo applicate al tacco sono invece permesse solo se completamente amalgamate al cuoio sotto e a lato. Se vengono indossate cinture per gli addominali queste devono essere indossate al di sopra del costume. E' permesso l'uso di gesso (e non resine) da spalmare sulle mani.

#### **3) LA GARA**

Le squadre si incontreranno tra loro nel seguente modo:

S. STEFANO-DUOMO

CASTELLO-PORT'ORIA

S. STEFANO-PORT'ORIA

DUOMO-CASTELLO

CASTELLO-S. STEFANO

PORT'ORIA-DUOMO

Le squadre dovranno essere sorteggiate almeno una settimana prima del giorno della gara (Sabato). Per gli incontri consecutivi verrà predisposto un riposo di 5 minuti.

Il punteggio verrà assegnato nel seguente modo: alla squadra vincente un punto.

Alla fine della serie verranno assegnati i seguenti punteggi:

1° CLASSIFICATO 4 PUNTI

2° CLASSIFICATO 3 PUNTI

3° CLASSIFICATO 2 PUNTI

4° CLASSIFICATO 1 PUNTO

Nel caso di exequo tra due squadre si andrà allo scontro diretto. Alla vincente verrà assegnato il punteggio maggiore.

Nel caso di exequo tra più squadre si passerà alla serie di spareggio. Se dopo due di queste serie permarrà la situazione di pareggio si assegneranno i punteggi pari merito.

Queste eventuali serie si svolgeranno con la seguente sequenza: A-B ; B-C

C-A. Nel caso di quattro squadre si ripeterà la gara con la sequenza originale.

#### **4) POTERE DEL GIUDICE**

a) Garantire il periodo di riposo di 5 minuti che, si riduce a 3 nel caso di spareggio;

b) Dichiarare un tiro nullo in caso che entrambe le squadre siano colpevoli di infrazioni. In tale caso il tiro deve essere ripetuto immediatamente senza riposo nelle

stesse identiche condizioni in cui era stato interrotto, naturalmente con la corda al centro.

Se un tiro viene interrotto senza che una qualsiasi infrazione sia avvenuta si può dichiarare il tiro nullo e concedere una pausa.

c) Dichiarare perdente una squadra dopo 2 ammonizioni durante lo stesso tiro, per infrazioni alle regole.

Una squadra viene ammonita anche quando uno solo dei suoi membri infrange le regole.

d) Dichiarare perdente una squadra senza ammonizioni quando questa è colpevole di un comportamento scorretto con parole ed azioni poco sportive.

e) Le decisioni del giudice sono definitive a tutti gli effetti in qualsiasi momento della gara.

#### 5) CONTRASSEGNI SULLA CORDA E SUL CAMPO DI GARA

L'Ente Palio dovrà fornire la corda la cui circonferenza non deve misurare meno di 10 cm. e non superare i 12,5 e non deve presentare nè nodi ne altri appigli per le mani.

Per segnare la corda e il campo di gara ( una superficie piana ed erbosa ) si usa il seguente metodo: sul terreno viene tracciata una sola linea verticale al campo di gara, la corda deve avere un segno colorato al centro e due segni colorati devono essere posti lateralmente a 4 metri dal centro della corda. Nessun tiratore può impugnare la corda entro questi due ultimi limiti.

#### 6) BLOCCO DELLA CORDA

La corda deve essere bloccata con i palmi di entrambe le mani e deve passare tra il corpo e la parte superiore del braccio, ogni altra presa che impedisce i liberi movimenti della corda è considerata blocco della corda e, costituisce una infrazione alle regole.

Non è ammesso nessun nodo o cappio o avvolgere la corda attorno al corpo. I piedi devono essere distesi in avanti rispetto alle ginocchia e i componenti della squadra devono essere sempre in posizione di tiro.

#### 7) PRESA DELL'UOMO "ANCORA" ( piantone )

L'ultimo componente della squadra viene chiamato uomo ancora. Esso può fare passare la corda sotto il braccio , in diagonale sulla schiena, quindi sopra la spalla opposta e di nuovo sotto il braccio. L'estremità della corda deve rimanere libera e tirando deve tenere la corda con entrambe le mani tese in avanti.

#### 8) VITTORIA E TERMINE DI UN TIRO

Vince la squadra che riesce a trascinare l'altra oltre il segno dei 4 metri regolamentari. Il giudice fischierà ed indicherà con la mano la squadra vincente. Se entrambe le

squadre lasciano andare la corda prima che si sia verificata la condizione sopra descritta, il giudice dichiara nullo il tiro ed è come se non fosse stato eseguito.

#### 9) INFORTUNI

Quando una squadra perde un uomo per infortunio o malore, questa terminerà le gare con 4 uomini, spetterà al coach della squadra avversaria la decisione di lasciare fuori un uomo che potrà rientrare regolarmente finito il tiro, mentre l'infortunato non potrà più rientrare per quella manche e comunque non potrà essere sostituito. Potrà invece rientrare nella manche successiva.

#### 10) INFRAZIONI DURANTE LA GARA :

Scalare la corda; tirare la fune muovendo le mani a turno una dietro all'altra.  
Remare; sedersi ripetutamente a terra con i piedi che si muovono all'indietro.

## **PALIO DI FELTRE 1995 DOMENICA 6 AGOSTO**

### **GARA DEI CAVALLI**

La gara si svolge sul percorso tracciato in Prà del Moro.

Verranno disputate due batterie.

La prima di tre giri avrà lo scopo di formare la griglia di partenza della seconda batteria, i cavalli verranno scelti dall'Ente Palio e saranno abbinati ai Quartieri mediante sorteggio da farsi qualche minuto prima della gara. I cavalli saranno quattro, uno per ogni Quartiere.

La seconda batteria sarà di quattro giri del percorso nella quale correranno due cavalli per ogni quartiere in senso orario.

Alla gara, che si disputa su quattro giri del percorso, parteciperanno i cavalieri designati dai Quartieri.

La designazione dovrà intendersi definitiva dopo la comunicazione del capo quartiere 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 bandiera rossa da un giudice posto dopo la prima curva. E' obbligatorio l'uso del caschetto rigido, fornito dall'organizzazione del quartiere. E' ammesso l'uso del frustino. E' vietato l'uso degli speroni.

E' vietata severamente ogni forma di violenza sui cavalli 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 £.100.000 che verrà consegnata al collegio dei probiviri 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 cavali e ai 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.