



**ENTE PALIO CITTA' DI FELTRE**  
PALAZZO MUFFONI - VIA MEZZATERRA  
--- FELTRE ---



**CITTA' DI FELTRE**

**REGOLAMENTO PER I GIOCHI DEL PALIO DI FELTRE**

**LEGENDA**

CAPO I	LE ORIGINI	pag. 2
CAPO II	DISPOSIZIONI FONDAMENTALI	pag. 3
CAPO III	REGOLAMENTO DELLE GARE	pag. 11

## CAPO I

### LE ORIGINI

Nel 1404 la città di Feltre, stanca delle calamitose vicende medioevali di guerra e di occupazione, decide liberamente ed unanimemente di chiedere la protezione del saggio governo della Repubblica di Venezia.

La cerimonia solenne avviene nella pubblica piazza ed è puntualmente descritta dallo storico Antonio Cambruzzi che la riassume nel volume degli Statuti municipali.

Per commemorare il 15 giugno 1404 si decide che ogni anno sia celebrato l'avvenimento con una processione e con il Palio.

Così, per due giornate del mese di agosto, dal 1979, centinaia di figuranti organizzati dai quattro quartieri cittadini (Castello, Duomo, Port'Oria e Santo Stefano), ci riportano al 1404, quando Feltre consegnò volontariamente le chiavi delle porte cittadine agli ambasciatori di Venezia.

Nella rievocazione del Palio, Feltre rivive, si anima di colori, e migliaia di spettatori e turisti accorrono al suono dei tamburi. Sfilano i cortei storici, sventolano le bandiere e i gonfaloni con gli stemmi dei casati e dei quartieri.

Tirano gli archi, corrono i cavalli. Le gare si susseguono per vincere il Palio.

### RICHIAMO STORICO RELATIVO ALL'ANNO 1979

Dopo un'interruzione che storicamente non sappiamo quantificare, nell'anno 1979 si riprende a celebrare la decretata festività del 15 giugno con gare sportive, con sfilate e con la consegna del Palio al quartiere vincitore. Viene stabilito di festeggiare questa ricorrenza nella prima Domenica di agosto.

## CAPO II

### DISPOSIZIONI FONDAMENTALI

#### **ARTICOLO 1** - Ambito di applicazione.

Il presente regolamento disciplina l'intera manifestazione relativa alle gare del Palio di Feltre, nonché le cerimonie collaterali che saranno presentate e svolte in nome dell'Ente Palio e dei quartieri di Feltre. Il presente regolamento annulla e sostituisce ogni altro regolamento precedentemente redatto.

#### **ARTICOLO 2** - Periodo.

Il Palio di Feltre si svolge il primo Venerdì, Sabato e Domenica di agosto di ogni anno, tutta la settimana sarà chiamata la settimana del Palio.

Durante tutto l'anno potranno svolgersi manifestazioni collaterali diverse.

#### **ARTICOLO 3** - Presentazione del programma del Palio ed inaugurazione della mostra.

Il Sabato della settimana precedente le manifestazioni del Palio, nella sala degli stemmi del Comune di Feltre, ci sarà la presentazione del programma della settimana successiva, del drappo che sarà consegnato al quartiere vincitore del Palio e l'inaugurazione della mostra delle opere di un pittore rinomato che avrà anche dipinto il drappo per il vincitore.

#### **ARTICOLO 4** - Gare, cerimonie e attività collaterali.

I festeggiamenti, le manifestazioni e le gare per il Palio di Feltre si svolgeranno nel seguente modo:

- Durante tutta la settimana si svolgeranno varie celebrazioni e festeggiamenti nei luoghi che ogni quartiere stabilirà in modo autonomo.
- Al Venerdì principalmente si svolgeranno le cene di quartiere con musiche e balli.
- Al Sabato ci sarà animazione del centro storico di Feltre con spettacoli vari. Alla sera i cortei in costume con tamburini e fiaccolate giungeranno dai quartieri in Piazza Maggiore e daranno inizio alle competizioni che saranno stabilite annualmente dal consiglio direttivo dell'Ente Palio.

Alla Domenica mattina ci sarà la S.Messa del Palio con la presenza del corteo storico della città e dei quartieri. All'uscita dal Duomo ci sarà la benedizione dei cavalli e cavalieri.

- Al primo pomeriggio della Domenica si ricomporrà il corteo storico che sfilerà per la città, si dirigerà in Prà del Moro passando per Piazza Maggiore.

- La cerimonia storica di dedizione a Venezia con la consegna dello scettro e delle chiavi della Città al rappresentante del Doge potrà avvenire al Sabato oppure alla Domenica a discrezione del Consiglio direttivo dell'Ente Palio.
- Le gare si svolgeranno sia nel centro storico di Feltre che in Prà del Moro in conformità al programma che stabilirà il Consiglio direttivo dell'Ente Palio. In ogni caso la gara finale dei cavalli dovrà svolgersi alla Domenica in Prà del Moro e sarà seguita dalla premiazione del quartiere vincitore.

#### **ARTICOLO 5 - Immagine.**

Si intende l'effetto prodotto sulla pubblica opinione dalla manifestazione nei suoi valori intrinseci e nella sua espressione formale.

Si deve tendere ad un miglioramento costante attraverso una implementazione ed un rinnovamento:

- Nel corteo la creazione di una ricostruzione storica.
- Nelle gare, la partecipazione dei quattro quartieri cittadini con elemento predominante la partecipazione della cittadinanza.

L'immagine brevettata, ovvero il "marchio" utilizzabile solo su approvazione del Consiglio direttivo dell'Ente Palio.

#### **ARTICOLO 6 - Stemmi.**

Sono segni e distintivi del Palio gli stemmi dei singoli quartieri partecipanti alla manifestazione; il drappo rappresentante lo stemma della città con i quindici ducati.

#### **ARTICOLO 7 - Paternità.**

Il Palio di Feltre è una manifestazione del Comune e viene gestita dall'Ente Palio.

#### **ARTICOLO 8 - Gestione.**

L'Ente Palio è una associazione volontaristica, regolarmente costituita con atto notarile per la gestione del Palio di Feltre.

#### **ARTICOLO 9 - Partecipanti.**

Alle gare del Palio partecipano i quattro quartieri, ossia quello del Duomo, quello di Castello, quello di Port'Oria e quello di Santo Stefano.

#### **ARTICOLO 10 - Partecipazione.**

Ogni quartiere è tenuto a partecipare alle cerimonie ed alle gare di cui all'articolo 4, al massimo delle proprie possibilità.

#### **ARTICOLO 11 - Maestri di campo.**

Ogni quartiere, entro il 1 febbraio di ogni anno, nomina il proprio Maestro di Campo.

Il Maestro di campo cura i rapporti durante le esibizioni, le gare e le corse di cui all'articolo 4, dirige il corteo del proprio quartiere e veste abiti ed accessori adeguati.

#### **ARTICOLO 12 - Assicurazione.**

L'Ente Palio provvede annualmente a stipulare un contratto di assicurazione per il risarcimento di eventuali danni derivanti da responsabilità civile nello svolgimento delle attività sociali dell'Ente Palio e dei Quartieri durante l'intero anno.

Il contratto deve, in particolare, prevedere anche il risarcimento dei danni conseguenti a sinistri cagionati da terzi, da difetti o vizi, anche occulti, della pista di gara, delle infrastrutture di protezione, da chi partecipa o assiste, anche come semplice spettatore, alle attività dell'Ente Palio e dei Quartieri, comprese quelle preparatorie.

Detta polizza dovrà altresì prevedere il risarcimento a chi ha fornito i cavalli e le attrezzature per le gare.

#### **ARTICOLO 13 - Organi dell'Ente Palio.**

Gli organi dell'Ente Palio sono:

- Il Comitato d'onore.
- Il Consiglio direttivo dell'Ente Palio.
- Il Consiglio esecutivo.
- Il Presidente.
- N.2 Vicepresidenti.
- Il Segretario.
- Il Tesoriere.
- Il Collegio dei revisori.
- Il capitano del Palio.
- Il direttore artistico.
- Il direttore della mostra del Palio.
- Il direttore tecnico.
- Il direttore logistico.

#### **ARTICOLO 14 - Comitato d'onore.**

Il comitato d'onore è presieduto dal Sindaco di Feltre che ne nomina i componenti.

#### **ARTICOLO 15 - Consiglio direttivo dell'Ente Palio.**

Il Consiglio direttivo dell'Ente Palio è composto ed ha i poteri, come stabilito dall'atto costitutivo dell'Ente Palio stesso.

Può essere integrato da qualsiasi persona od ente a discrezione del Consiglio stesso, purché il provvedimento venga approvato con la maggioranza dei presenti con diritto di voto.

**ARTICOLO 16 - Consiglio esecutivo del Palio.**

Il Consiglio esecutivo è composto :

- Il Presidente.
- N.2 Vicepresidenti.
- Il Segretario.
- Il Tesoriere.
- Il Sindaco del Comune di Feltre od un suo delegato.
- Il delegato del quartiere Duomo.
- Il delegato del quartiere Castello.
- Il delegato del quartiere Port'Oria.
- Il delegato del quartiere Santo Stefano.
- Il delegato degli sbandieratori.
- Il capitano del Palio.
- Il direttore artistico.
- Il direttore della mostra del Palio.
- Il direttore tecnico.
- Il direttore logistico.
- L'addetto stampa.

I compiti del consiglio esecutivo sono direttamente collegati con i suoi componenti.

Il consiglio può approvare in modo autonomo qualsiasi decisione, escludendo la modifica ai regolamenti, purché la stessa venga, alla prima riunione utile del consiglio direttivo, presentata per la ratifica.

**ARTICOLO 17 - Presidente.**

Il presidente viene eletto secondo quanto previsto dallo statuto dell'ente Palio.

Il presidente dell'Ente Palio ha i seguenti compiti:

1. Presiedere il consiglio direttivo dell'Ente Palio stesso.
2. Presiedere il consiglio esecutivo.
3. Rappresentare di fronte ai terzi e in giudizio l'Ente Palio.
4. Presentare per l'approvazione i bilanci delle manifestazioni che potranno essere diverse nel corso dell'anno, in prima istanza al consiglio esecutivo e successivamente al consiglio direttivo.
5. Proporre qualsiasi istanza che ritenesse opportuna per l'Ente stesso.
6. In caso di necessità può prendere delle decisioni che impegnano l'Ente ed è obbligato a presentarle per l'approvazione al primo consiglio direttivo utile.

**ARTICOLO 18 - Vice Presidente.**

I due vice presidenti vengono eletti dal consiglio direttivo dell'ente Palio con il voto favorevole della maggioranza dei votanti.

I due Vice Presidenti, sostituiscono il presidente nel caso di assenza od impedimento.

Ha la precedenza il Vice Presidente più anziano.  
Partecipano a tutte le riunioni sia del consiglio direttivo che di quello esecutivo.  
Possono anche ricoprire altri incarichi previsti dal presente regolamento.

#### **ARTICOLO 19 - Il segretario.**

Il segretario viene nominato dal presidente dell'ente Palio e tale nomina verrà ratificata dal consiglio direttivo nella prima assemblea ordinaria con il voto favorevole dei votanti.  
Qualora la ratifica non fosse possibile il presidente dell'ente Palio provvederà a proporre un altro nominativo.  
Il dovere principale del segretario è verbalizzare le riunioni sia del consiglio direttivo che di quello esecutivo.  
Deve impostare l'ufficio per far fronte alle molteplici esigenze burocratiche ed organizzative.

#### **ARTICOLO 20 - Il tesoriere.**

Il tesoriere viene nominato, come per il segretario, dal presidente dell'ente Palio e tale nomina verrà ratificata dal consiglio direttivo nella prima assemblea ordinaria con il voto favorevole dei votanti.  
Qualora la ratifica non fosse possibile il presidente dell'ente Palio provvederà a proporre un altro nominativo.  
Il compito fondamentale del tesoriere è quello di dirigere l'andamento economico e finanziario dell'ente anche in collaborazione con un eventuale studio specializzato.  
Deve collaborare per il reperimento dei fondi necessari allo svolgimento delle manifestazioni.

#### **ARTICOLO 21 - Capitano del palio.**

1. Nomina del Capitano ( riconferma).

Il Capitano del Palio è nominato ogni anno dal Consiglio direttivo del Palio.

Il Capitano del Palio resta in carica dalla data della nomina sino al 31 dicembre dell'anno.

Il Capitano del Palio può essere riconfermato. La riconferma da parte del Consiglio direttivo del Palio deve avvenire entro il 31 gennaio.

In caso di mancata riconferma, gli aspiranti alla carica di Capitano del Palio dovranno proporre la loro candidatura entro il 28 febbraio, a mezzo lettera A.R. indirizzata al Presidente del Consiglio direttivo del Palio; come data certa fa fede il timbro postale.

La proposta di candidatura dovrà contenere oltre ai dati anagrafici, anche un breve curriculum informativo professionale, con particolare riferimento a precedenti esperienze sia nell'ambito del Palio di Feltre che nel volontariato.

2. Elezione del Capitano.

Il Capitano viene eletto dal Consiglio direttivo dell'Ente Palio in assemblea ordinaria da tenersi entro 31 marzo.-

La seduta elettorale sarà considerata valida solo qualora siano presenti almeno due terzi degli aventi diritto al voto.

Non può votare il Capitano del Palio uscente.

E' ammessa una sola delega scritta conferita ad un componente del Consiglio direttivo.

La votazione verrà effettuata, di norma, a scrutinio segreto.

E' ammessa una sola preferenza per scheda.

Risulterà eletto Capitano del Palio il candidato che abbia ottenuto voti favorevoli pari ad almeno i due terzi degli aventi diritto al voto presenti, comprese le deleghe.

In caso di mancato raggiungimento del suddetto quorum, verrà effettuata una seconda votazione tra i due candidati che abbiano riportato il più alto numero di preferenze nella prima votazione. Risulterà eletto quello dei due candidati che avrà ottenuto il maggior numero di preferenze nell'ultima votazione.

### 3. Funzioni del Capitano.

Al Capitano del Palio spetta il comando di tutte le gare inerenti alla classifica del Palio fino alla premiazione.

Il Capitano del Palio, al fine di assicurare l'indispensabile imparzialità del suo operato, per tutta la durata dell'incarico, non potrà fare parte di consigli di quartiere.

Il Capitano è tenuto a :

- presenziare a tutte le sedute del Consiglio direttivo del Palio;
- presenziare a tutte le sedute del Consiglio esecutivo del Palio;

In caso di impedimento, il Capitano viene sostituito nelle sue funzioni dal vice presidente più anziano nella carica.

### 4. Controversie e sanzioni.

Qualora il capitano del Palio si renda colpevole di gravi mancanze o di palesi parzialità nel corso della manifestazione, il presidente del Consiglio direttivo del Palio, dovrà convocare immediatamente il Consiglio esecutivo per deliberare sulla eventuale destituzione del Capitano. La destituzione deve essere deliberata con il voto favorevole dei due terzi dei presenti.

Nel caso in cui il Capitano non provveda ad adempiere alle sue funzioni, il Consiglio direttivo del palio, in assemblea ordinaria, può deliberare la destituzione, a maggioranza dei due terzi dei presenti.

La sostituzione del Capitano deve avvenire secondo le stesse prescrizioni previste per la nomina.

## **ARTICOLO 22 - Il direttore artistico.**

### 1. Nomina del direttore artistico ( riconferma).

Il direttore artistico è nominato ogni anno dal Consiglio direttivo dell'Ente Palio e resta in carica dalla data della nomina sino al 31 agosto dell'anno.

Il direttore artistico può essere riconfermato. La riconferma da parte del Consiglio direttivo del Palio deve avvenire entro il 30 settembre.

In caso di mancata riconferma, gli aspiranti alla carica di direttore artistico dovranno proporre la loro candidatura entro il

30 ottobre, a mezzo lettera A.R. indirizzata al Presidente del Consiglio direttivo del Palio; come data certa fa fede il timbro postale.

La proposta di candidatura dovrà contenere oltre ai dati anagrafici, anche un breve curriculum informativo professionale, con particolare riferimento a precedenti esperienze sia nell'ambito del Palio di Feltre che nel volontariato.

## 2. Elezione del direttore artistico.

Il Direttore artistico viene eletto dal Consiglio direttivo del Palio in assemblea ordinaria, da tenersi entro il 30 novembre.

La seduta elettorale sarà considerata valida solo qualora siano presenti almeno due terzi degli aventi diritto al voto.

Non può votare il direttore artistico uscente.

E' ammessa una sola delega scritta conferita ad un componente del Consiglio direttivo.

La votazione verrà effettuata, di norma, a scrutinio segreto.

E' ammessa una sola preferenza per scheda.

Risulterà eletto Direttore artistico il candidato che abbia ottenuto voti favorevoli pari ad almeno i due terzi dei presenti, aventi diritto al voto, comprese le deleghe.

In caso di mancato raggiungimento del suddetto quorum, verrà effettuata una seconda votazione tra i due candidati che abbiano riportato il più alto numero di preferenze nella prima votazione. Risulterà eletto quello dei due candidati che avrà ottenuto il maggior numero di preferenze nell'ultima votazione.

## 3. Funzioni del Direttore artistico.

Al Direttore artistico spetta il comando di tutte le manifestazioni collaterali, escludendo quindi le gare del Palio e la Mostra del palio.

Il Direttore artistico, al fine di assicurare un adeguato tenore alle manifestazioni, potrà avvalersi dell'opera di un regista o di consulenti. Avrà a disposizione un budget di spesa, stabilito dal consiglio direttivo in occasione dell'approvazione del bilancio preventivo, che potrà essere superato con una nuova delibera del consiglio o con un'autorizzazione scritta del presidente.

Il direttore artistico è tenuto a :

- presenziare a tutte le sedute del Consiglio direttivo del Palio;
- presenziare a tutte le sedute del Consiglio esecutivo del Palio;

In caso di impedimento, il Direttore artistico viene sostituito nelle sue funzioni dal direttore della mostra del palio.

## 4. Controversie e sanzioni.

Qualora il Direttore artistico si renda colpevole di gravi mancanze o palesi inadempienze nel corso della manifestazione, il presidente del Consiglio direttivo del Palio, dovrà convocare immediatamente il Consiglio esecutivo per deliberare sulla eventuale destituzione del Direttore artistico. La destituzione deve essere deliberata con il voto favorevole dei due terzi dei presenti.

Nel casi in cui il Direttore artistico non provveda ad adempiere alle sue funzioni, il Consiglio direttivo del palio, in assemblea ordinaria, può deliberare la destituzione, a maggioranza dei due terzi dei presenti.

La sostituzione del Direttore artistico deve avvenire secondo le stesse prescrizioni previste per la nomina.

**ARTICOLO 23 - Il direttore della mostra del palio.**

Le norme per il direttore della mostra del palio saranno le stesse previste all'articolo 22 per il direttore artistico. L'unica differenza consiste nel non avere un budget di spesa e quindi dover ricercare uno sponsor adeguato all'importanza della manifestazione.

**ARTICOLO 24 - Il direttore tecnico.**

La nomina è di pertinenza del consiglio direttivo. I compiti sono legati alle necessità di sistemazione del centro storico, di Prà del Moro, del Castello e delle varie vie d'accesso.

**ARTICOLO 25 - Il direttore logistico.**

La nomina è di pertinenza del consiglio direttivo. I compiti sono inerenti alla sistemazione degli ospiti, degli artisti, delle casse, degli addetti alle entrate, delle autorizzazioni operative.

**ARTICOLO 26 - L'addetto stampa.**

La nomina è di pertinenza del consiglio direttivo. Il compito fondamentale è quello di curare i rapporti con la stampa trasmettendo periodicamente dei comunicati.

## CAPO III

### REGOLAMENTO DELLE GARE

#### SEZIONE I - NORME GENERALI.

##### **ARTICOLO 27 - Le gare.**

Le gare che sono inerenti all'assegnazione del Palio sono:

1. La gara podistica.
2. La gara di tiro alla fune.
3. La gara di tiro con l'arco.
4. La gara dei cavalli.

La sequenza delle gare sarà stabilita dal consiglio direttivo.

La gara podistica si svolgerà nella serata del Sabato precedente la domenica del Palio.

Le altre gare si svolgeranno alla Domenica.

Le sequenze potranno essere variate a insindacabile giudizio del Capitano del Palio e comunque dovranno essere motivate ai maestri di campo.

Il Capitano del Palio annoterà sui fogli gara l'ora in cui le singole gare si sono concluse.

Altre gare potranno essere effettuate con l'approvazione del Consiglio direttivo. Per queste dovranno essere approvati nuovi regolamenti all'uopo stilati.

Per ogni gara il Capitano del Palio nominerà un giudice con funzioni di direttore di gara.

Per i reclami che potranno essere presentati al Capitano del Palio, qualora venissero respinti, la motivazione dovrà essere comunicata per iscritto.

##### **ARTICOLO 28 - Classifica.**

La classifica del Palio di Feltre è formata dalla somma dei punteggi ottenuti nelle singole gare.

Vincerà il Palio di Feltre il quartiere che otterrà il maggior punteggio.

##### **ARTICOLO 29 - Parità .**

Nel caso di parità, anche per l'interruzione delle gare perché impossibilitati a proseguire, si procederà all'assegnazione del Palio a quel quartiere che risulta al primo posto nella classifica e che nell'ultima gara valida ha ottenuto il miglior piazzamento nei confronti degli altri quartieri pure al primo posto nella classifica.

## SEZIONE II - GARA DELLA STAFFETTA MASCHILE.

### **ARTICOLO 30 - Partecipazione.**

Ogni quartiere concorrerà con una squadra composta da quattro atleti residenti nel quartiere da almeno un anno.

### **ARTICOLO 31 - Partecipanti.**

Entro le ore 14 del Sabato previsto per la gara, i quartieri sono tenuti a presentare al Capitano del Palio un elenco dei quattro atleti che correranno la gara con indicati anche eventuali altri quattro riserve.

Questo elenco deve essere sottoscritto dal Maestro di Campo del quartiere ed avere allegato il certificato di residenza di ogni atleta.

### **ARTICOLO 32 - Conferma dei partecipanti.**

Il Capitano del Palio dovrà esaminare i documenti delle partecipazioni e comunicare ai Maestri di Campo la conferma di quegli atleti che ritiene che possano partecipare alla gara. Risulteranno scartati quegli atleti che a insindacabile giudizio del Capitano del Palio, non possono essere considerati residenti nel quartiere.

### **ARTICOLO 33 - Equipaggiamento.**

Gli atleti dovranno avere una casacca con lo stemma del quartiere. Sulla schiena porteranno, ben visibile, il numero di partenza.

### **ARTICOLO 34 - Percorso di gara.**

Il percorso della gara sarà:

Partenza da Piazza Maggiore di fronte al Palazzo Guarnieri - Via Paradiso - Via Mezzaterra e ritorno in Piazza Maggiore e Palazzo Guarnieri (facendo il giro ampio della piazza) dove ci sarà l'arrivo e la zona di scambio del testimone.

### **ARTICOLO 35 - Testimone.**

L'atleta dovrà portare in mano il testimone durante tutto il percorso e lo consegnerà al suo compagno di squadra che lo attende nella zona di scambio.

In caso di caduta del testimone, l'atleta che ne era in possesso lo dovrà raccogliere.

### **ARTICOLO 36 - Prescrizioni e penalità.**

Nessun atleta potrà deviare dal percorso segnalato all'articolo 33 pena la squalifica della squadra.

Il concorrente che deve ricevere il testimone non può superare la zona di scambio senza esserne completamente in possesso pena la penalizzazione di un punto.

Eventuali scorrettezze tra i staffettisti saranno punite con la squalifica della squadra del quartiere responsabile.

Eventuali scorrettezze da parte del pubblico potranno causare la ripetizione della gara con modalità tempi e luoghi che verranno stabiliti dal Capitano del Palio.

#### **ARTICOLO 37 - Servizio d'ordine.**

Lungo tutto il percorso sarà disposto un servizio d'ordine che impedisca al pubblico di danneggiare gli atleti e che avrà anche la funzione di giudici di percorso.

#### **ARTICOLO 38 - Giudici.**

I giudici sono:

- I giudici di percorso saranno dislocati lungo il tragitto, come previsto all'articolo 37, e riferiranno, anche per iscritto, le loro osservazioni al Capitano del Palio, collegati a mezzo radio.
- I giudici d'arrivo sono quattro. Ognuno dovrà controllare la corsa di due concorrenti, redigere una scheda di gara consegnandola al Capitano del Palio con le sue osservazioni.
- Il giudice definitivo ed inappellabile è il Capitano del Palio.

#### **ARTICOLO 39 - Punteggio.**

Al quartiere primo classificato verranno assegnati 4 punti, al secondo classificato 3 punti, al terzo classificato 2 punti, al quarto classificato 1 punto. Al quartiere squalificato non verrà assegnato alcun punteggio.

In caso di parità, ai concorrenti che si trovano in questa situazione, verrà assegnato uguale punteggio.

#### **ARTICOLO 40 - Reclami.**

Il Maestro di Campo del quartiere ha la possibilità di presentare reclamo scritto al Capitano del Palio entro 10 minuti dalla conclusione della gara.

Dovrà annunciare verbalmente e immediatamente il reclamo per poter bloccare l'annuncio ufficiale dell'esito della gara e per dare la possibilità al Capitano del Palio di approfondire il motivo del contendere.

#### **ARTICOLO 41 - Esito.**

Il Capitano del Palio, dopo aver esaminato gli eventuali reclami, annuncerà in modo definitivo ed inappellabile l'esito della gara ed il punteggio acquisito dai singoli quartieri.

### SEZIONE III - GARA DEL TIRO ALLA FUNE.

#### **ARTICOLO 42 - Partecipazione.**

Ogni quartiere concorrerà con una squadra composta da cinque atleti residenti nel quartiere da almeno un anno.  
Il peso complessivo della squadra completa di abbigliamento da gara e senza calzature, non dovrà superare 450 kg.

#### **ARTICOLO 43 - Partecipanti.**

Entro le ore 14 del Sabato precedente la gara, i quartieri sono tenuti a presentare al Capitano del Palio un elenco dei cinque atleti che parteciperanno alla gara con indicati anche eventuali altre quattro riserve.

Questo elenco deve essere sottoscritto dal Maestro di Campo del quartiere ed avere allegato il certificato di residenza di ogni atleta.

#### **ARTICOLO 44 - Conferma dei partecipanti, pesatura e sorteggio.**

Il Capitano del Palio dovrà esaminare i documenti delle partecipazioni e comunicare ai Maestri di Campo la conferma di quegli atleti che ritiene che possano partecipare alla gara. Risulteranno scartati quegli atleti che a insindacabile giudizio del Capitano del Palio, non possono essere considerati residenti nel quartiere.

Al Sabato la giuria procederà a pesare singolarmente gli atleti per controllare le disposizioni dell'articolo 42.

Al Sabato i quartieri saranno sorteggiati per l'abbinamento delle gare come previsto all'articolo 47.

#### **ARTICOLO 45 - Equipaggiamento.**

Gli atleti dovranno avere una casacca con lo stemma del quartiere. Le calzature dovranno avere suola, tacchi e bordi dei tacchi lisci. Non sono ammesse punte e piastrine di metallo.

Sono permesse guarnizioni di metallo fatte a ferro di cavallo applicate al tacco solo se completamente amalgamate al cuoio sotto e a lato.

Sono permesse cinture per gli addominali solo se indossate sopra il costume.

E' permesso l'uso di gesso (non resine) per spalmare sulle mani.

#### **ARTICOLO 46 - Luogo di gara.**

La gara si svolgerà nella Domenica del Palio in Prà del Moro. Il consiglio direttivo avrà la facoltà di modificare sia il giorno che il luogo della gara.

#### **ARTICOLO 47 - La gara.**

Gli atleti che inizieranno la gara non potranno essere più sostituiti.

Le squadre dovranno essere sorteggiate ed abbinare alle seguenti lettere dell'alfabeto - A - B - C - D .-

Gli incontri si svolgeranno nella seguente sequenza:

- |   |          |   |   |   |
|---|----------|---|---|---|
| 1 | incontro | A | - | B |
| 2 | incontro | C | - | D |
| 3 | incontro | A | - | D |
| 4 | incontro | B | - | C |
| 5 | incontro | A | - | C |
| 6 | incontro | B | - | D |

**ARTICOLO 48** - Contrassegni sulla corda e sul campo di gara.

Per la gara si userà una corda la cui circonferenza deve misurare più di 10 cm e non deve superare i 12,5 cm.

La corda non deve presentare né nodi né altri appigli per le mani.

La corda sarà segnata con un segno colorato al centro ed altri due segni colorati con colore diverso distanti 4 mt dal centro della corda.

Il campo di gara avrà segnato sul terreno una linea verticale che indica il punto dove deve essere posizionato il centro della corda all'inizio di un tiro.

Nessun tiratore può impugnare la corda entro 4 mt dal centro.

**ARTICOLO 49** - 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.

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.

**ARTICOLO 50** - Presa dell'uomo "ancora" o piantone.

L'ultimo componente della squadra viene chiamato uomo ancora. Esso può far 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.

Deve tirare la corda con entrambe le mani tese in avanti.

**ARTICOLO 51** - Prescrizioni e penalità.

Per gli incontri consecutivi verrà permesso 5 minuti di riposo.

Non sono permessi comportamenti scorretti con parole e azioni poco sportive, pena l'ammonizione.

Non è permesso 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.

Un tiro è dichiarato nullo quando entrambe le squadre in lizza sono colpevoli di infrazioni. In tale caso il tiro deve essere ripetuto immediatamente, ripartendo con la corda al centro e senza osservare alcun riposo.

Una squadra che subirà 2 ammonizioni durante un tiro sarà dichiarata perdente per quella manche.

Una squadra potrà essere ammonita anche per colpa di uno solo dei suoi componenti.

#### **ARTICOLO 52 - Giudici.**

I giudici sono:

- I giudici di gara sono quattro. Per ogni manche ci sono 3 giudici in azione, uno al centro che darà la partenza e la fine gara ed uno per ogni squadra concorrente. Ogni giudice dovrà redigere una scheda di gara consegnandola al Capitano del Palio con le sue osservazioni.
- Il giudice definitivo ed inappellabile è il Capitano del Palio.

#### **ARTICOLO 53 - Vittoria e termine di un tiro.**

Vincerà la squadra che riuscirà a trascinare l'altra squadra oltre il segno dei 4 mt 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 di cui al paragrafo precedente, il giudice dichiarerà il tiro nullo e dovrà essere ripetuto.

#### **ARTICOLO 54 - Infortuni.**

Qualora una squadra perdesse un uomo per infortunio o malore, dovrà terminare le gare con un uomo in meno.

I maestri di campo delle squadre avversarie dovranno rinunciare ad uno o più atleti in modo da competere contro la squadra avversaria con identica forza numerica.

#### **ARTICOLO 55 - Punteggio.**

Verrà assegnato un punto alla squadra che vince la manche.

Al quartiere primo classificato verranno assegnati 4 punti, al secondo classificato 3 punti, al terzo classificato 2 punti, al quarto classificato 1 punto. Al quartiere squalificato non verrà assegnato alcun punteggio.

#### **ARTICOLO 56 - Parità.**

Nel caso di exequo tra due o più squadre si procederà con uno scontro diretto. Alla vincente verrà assegnato il punteggio maggiore.

La sequenza degli spareggi saranno A-B ; B-C ; C-A.  
Qualora dovesse sussistere ancora una parità si procederà  
all'assegnazione del punteggio a pari merito.

**ARTICOLO 57 - Reclami.**

Il Maestro di Campo del quartiere ha la possibilità di presentare  
reclamo scritto al Capitano del Palio entro 10 minuti dalla  
conclusione della gara.

Dovrà annunciare verbalmente e immediatamente il reclamo per poter  
bloccare l'annuncio ufficiale dell'esito della gara e per dare la  
possibilità al Capitano del Palio di approfondire il motivo del  
contendere.

**ARTICOLO 58 - Esito.**

Il Capitano del Palio, dopo aver esaminato gli eventuali reclami,  
annuncerà in modo definitivo ed inappellabile l'esito della gara ed  
il punteggio acquisito dai singoli quartieri.

#### **SEZIONE IV - GARA DI TIRO CON L'ARCO.**

##### **ARTICOLO 59 - Partecipazione.**

Ogni quartiere concorrerà con una squadra composta da due arcieri residenti nel quartiere da almeno un anno.

##### **ARTICOLO 60 - Partecipanti.**

Entro le ore 14 del Sabato precedente la gara, i quartieri sono tenuti a presentare al Capitano del Palio un elenco dei due arcieri che parteciperanno alla gara con indicati anche eventuali altri due riserve.

Questo elenco deve essere sottoscritto dal Maestro di Campo del quartiere ed avere allegato il certificato di residenza di ogni atleta.

##### **ARTICOLO 61 - Conferma dei partecipanti.**

Il Capitano del Palio dovrà esaminare i documenti delle partecipazioni e comunicare ai Maestri di Campo la conferma di quegli atleti che ritiene che possano partecipare alla gara. Risulteranno scartati quegli atleti che a insindacabile giudizio del Capitano del Palio, non possono essere considerati residenti nel quartiere.

##### **ARTICOLO 62 - Equipaggiamento.**

Gli arcieri dovranno avere un costume dell'epoca. Gli archi saranno in legno e dovranno essere verificati dal Capitano del Palio 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.

##### **ARTICOLO 63 - Luogo di gara.**

La gara si svolgerà nella Domenica del Palio in Prà del Moro. Il consiglio direttivo avrà la facoltà di modificare sia il giorno che il luogo della gara.

##### **ARTICOLO 64 - La gara.**

Ogni arciere dovrà effettuare 15 tiri pari a 3 serie di 5 frecce. Questi tiri saranno validi per il punteggio.

La gara sarà preceduta da una serie di 5 frecce di prova.  
Gli arcieri che inizieranno la gara non potranno essere più sostituiti.

Nel campo di gara ci saranno 4 Paioni che indichiamo partendo da sinistra con le prime 4 lettere dell'alfabeto.

Il Sabato antecedente il Palio i paioni verranno abbinati ai quartieri.

Gli arcieri dovranno tirare in piedi, senza appoggi, a cavallo della linea di tiro posta a 25 mt dal bersaglio. Nessun arciere potrà iniziare a tirare prima che il Direttore di Gara 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 di tempo non saranno considerate anche se colpiscono il bersaglio.

Il direttore di gara segnalerà con un segnale acustico gli ultimi 30 secondi validi per la gara.

Gli arcieri non potranno lasciare la posizione di tiro ed avvicinarsi al bersaglio se il Direttore di Gara non avrà dato il segnale della fine dei tiri alzando la bandiera gialla.

Le frecce potranno essere estratte dal bersaglio solo dopo che i giudici avranno registrato il punteggio.

Il bandino dovrà essere a pendolo mobile e libero, di colore nero con diametro di 30 cm; al centro avrà un bersaglio di colore bianco con diametro di 3 cm. Il giudice controllerà che sia uguale per tutti i quartieri.

Non sono permessi comportamenti scorretti con parole e azioni poco sportive, pena l'ammonizione.

Una squadra potrà essere ammonita anche per colpa di uno solo dei suoi componenti. Dopo la seconda ammonizione la squadra verrà squalificata.

#### **ARTICOLO 65 - Giudici.**

I giudici sono:

I giudici di gara sono quattro. Ogni giudice controllerà il punteggio su 2 paioni nella seguente sequenza :

giudice n. 1	controllo su bersaglio	A	-	B
giudice n. 2	controllo su bersaglio	B	-	C
giudice n. 3	controllo su bersaglio	C	-	D
giudice n. 4	controllo su bersaglio	D	-	A

Ogni giudice dovrà redigere una scheda di gara consegnandola al Capitano del Palio con le sue osservazioni.

Il giudice definitivo ed inappellabile è il Capitano del Palio.

#### **ARTICOLO 66 - Punteggio.**

Verrà assegnato un punto per ogni freccia che colpisce il bersaglio.

Al quartiere primo classificato verranno assegnati 4 punti, al secondo classificato 3 punti, al terzo classificato 2 punti, al quarto classificato 1 punto. Al quartiere squalificato non verrà assegnato alcun punteggio.

**ARTICOLO 67 - Parità.**

Nel caso di exequo tra due o più squadre si procederà, tra le stesse, con una serie di 5 tiri supplementari al fine di stabilire la classifica della gara. Nel caso la parità permanesse si procederà ad oltranza finché rimarrà un solo vincitore.

**ARTICOLO 68 - Reclami.**

Il Maestro di Campo del quartiere ha la possibilità di presentare reclamo scritto al Capitano del Palio entro 10 minuti dalla conclusione della gara.

Dovrà annunciare verbalmente e immediatamente il reclamo per poter bloccare l'annuncio ufficiale dell'esito della gara e per dare la possibilità al Capitano del Palio di approfondire il motivo del contendere e di decidere in conseguenza.

**ARTICOLO 69 - Esito.**

Il Capitano del Palio, dopo aver esaminato gli eventuali reclami, annuncerà in modo definitivo ed inappellabile l'esito della gara ed il punteggio acquisito dai singoli quartieri.

#### **SEZIONE IV - GARA DEI CAVALLI.**

##### **ARTICOLO 70 - Partecipazione.**

Sono ammessi a correre il Palio i cavalli di ogni razza, sesso ed età.

Il fantino che non avesse compiuto la maggiore età dovrà presentare una autorizzazione in forma scritta redatta da chi esercita la patria potestà..

Ogni quartiere concorrerà con una squadra composta da due cavalli che parteciperanno alla gara di cui all'art. 77.

##### **ARTICOLO 71 - Partecipanti.**

Entro le ore 14 del Sabato precedente la gara, i quartieri sono tenuti a presentare al Capitano del Palio un elenco dei due cavalli e rispettivi fantini che parteciperanno alle gare, indicando l'ordine di partenza.

Questo elenco deve essere sottoscritto dal Maestro di Campo del quartiere.

L'elenco dei cavalli, contraddistinti dal n. di iscrizione, e dei fantini iscritti dovrà essere esposto nella sede dell'Ente Palio ( Palazzo Muffoni ) entro le ore 11 del giorno delle gare.

##### **ARTICOLO 72 - Conferma dei partecipanti.**

Il Capitano del Palio dovrà esaminare i documenti dei fantini e comunicare ai Maestri di Campo la conferma di quei cavalieri che ritiene che possano partecipare alle gare, comunicherà inoltre l'ora in cui i cavalli dovranno essere presenti nel box loro assegnato.

##### **ARTICOLO 73 - Equipaggiamento.**

I fantini dovranno indossare una casacca con lo stemma ed i colori del quartiere per il quale gareggiano.

Devono inoltre indossare il casco di sicurezza, ritenuto idoneo dal Capitano del Palio, anch'esso contraddistinto dai colori del quartiere per il quale gareggiano.

Non è ammesso l'uso di speroni, calzature con sporgenza o di qualunque altro oggetto all'uopo equivalente.

E' ammesso l'uso del frustino, di lunghezza non superiore a cm 70 e di diametro non superiore a cm 3.

E' consentita l'applicazione al cavallo di paraocchi, fasce, paracolpi e reggilingua.

##### **ARTICOLO 74 - Luogo di gara.**

Le gare si svolgeranno nella Domenica del Palio in Prà del Moro. Il consiglio direttivo avrà la facoltà di modificare sia il giorno che il luogo della gara.

**ARTICOLO 75 - Le gare.**

I cavalli ed i cavalieri che saranno resi pubblici con esposizione dell'elenco in sede dell'Ente Palio non potranno essere più sostituiti.

Ci potranno essere più gare dei cavalli con decisione del consiglio direttivo.

**ARTICOLO 76 - Griglia di partenza.**

La prima corsa di tre giri avrà lo scopo di formare la griglia di partenza per la gara dei cavalli.

Questa corsa non darà punteggi validi per la classifica del Palio.

Questa gara sarà di otto cavalli.

La griglia di partenza di questa gara sarà ottenuta dal sorteggio.

I cavalli verranno forniti dall'Ente Palio ed i primi quattro in ordine di arrivo, saranno abbinati ai quartieri mediante sorteggio da farsi subito dopo il termine della corsa.

**ARTICOLO 77 - Gara dei cavalli.**

I cavalli saranno otto, due per quartiere ed eseguiranno quattro giri del percorso.

I cavalli partiranno al canapo nell'ordine stabilito dall'abbinamento con i quartieri, in conformità all'art. 76, per il primo cavallo per quartiere, ripetendo lo stesso ordine per il secondo cavallo per quartiere.

Il primo classificato si aggiudicherà 8 punti, il secondo 7 punti, il terzo 6 punti, il quarto 5 punti, il quinto 4 punti, il sesto 3 punti, il settimo 2 punti e l'ultimo 1 punto. Il cavallo squalificato o che non avrà completato il percorso otterrà 0 punti.

**ARTICOLO 78 - Classifica del quartiere.**

Il punteggio del quartiere sarà dato dalla somma dei punti dei propri cavalli nella gara di cui all'articolo 77 (punteggio a squadre).

Il quartiere che avrà ottenuto il maggior punteggio otterrà 12 punti, il secondo quartiere 9 punti, il terzo quartiere 6 punti e l'ultimo quartiere 3 punti.

**ARTICOLO 79 - Prescrizioni.**

Il giorno della gara i cavalli dovranno essere presenti all'interno dei box entro l'ora stabilita dal Capitano del Palio già contrassegnati con il numero loro assegnato.

Essi non dovranno più allontanarsi sino a quando non avranno assolto al proprio impegno, pena l'immediata squalifica dalla corsa e quindi il quartiere al quale appartiene potrà beneficiare soltanto dei punti acquisiti dal cavallo che ha corso.

**ARTICOLO 80 - Veterinario.**

I cavalli sono ammessi nel recinto dei box per partecipare alle gare soltanto dopo che un veterinario, preposto alla verifica dei documenti di accompagnamento degli animali stessi, abbia espletato il proprio compito senza ravvisare irregolarità nei documenti medesimi.

La nomina del veterinario è di competenza dell'autorità sanitaria. L'autorità sanitaria comunicherà quali dovranno essere i documenti che accompagneranno i cavalli.

L'Ente Palio nominerà un altro veterinario per il controllo sanitario dei cavalli e dovrà essere presente dall'inizio alla fine delle gare.

#### **ARTICOLO 81 - Allineamento al canapo di partenza.**

Alla chiamata per la partenza i fantini, a cavallo ed in perfetto assetto, si presenteranno in pista.

Ciascun cavallo, contrassegnato su entrambi i fianchi dal numero di gara ben visibile, verrà accompagnato a mano da un addetto autorizzato sino all'uscita dei box e non oltre.

Dal momento dell'entrata in pista, i fantini sono esclusivamente agli ordini del mossiere.

Le partenze sono date dal canapo.

E' proibito a chiunque di sostare in pista, fatta eccezione per un responsabile che al di là del secondo canapo di contenimento, regolerà l'ingresso tra i canapi di ciascun cavallo, secondo l'ordine di allineamento scandito dal mossiere.

Ai canapi è assolutamente vietato ai fantini danneggiarsi tra loro. Essi devono obbligatoriamente mantenere l'ordine di allineamento loro assegnato.

A canapo abbassato dal mossiere, la partenza è valida.

#### **ARTICOLO 82 - Partenza non valida.**

In caso di situazione particolare, il mossiere, e solo lui, con insindacabile giudizio, può abbassare il canapo dando contemporaneamente segnale di partenza non valida mediante mortaretto. Il mossiere potrà intervenire immediatamente con bandierine, al fine di comunicare ai fantini l'invalidamento della partenza.

#### **ARTICOLO 83 - Richiami e squalifica.**

In caso di grave indisciplina da parte di uno o più fantini è data facoltà al mossiere di richiamarli ufficialmente ad alta voce.

Al secondo richiamo ufficiale il concorrente è retrocesso in seconda fila, dietro gli altri cavalli e da lì dovrà partire.

Identico provvedimento potrà essere adottato allorché non il fantino, ma bensì il cavallo, con la sua condotta irrequieta, metta a repentaglio l'incolumità degli altri concorrenti.

Nel caso invece la manifesta pericolosità del cavallo, ovvero il reiterato comportamento indisciplinato del fantino, fossero cagione di un prolungamento delle operazioni al canapo tale da mettere a rischio il regolare svolgimento della corsa, il Capitano del Palio,

udito il parere del mossiere, può procedere alla squalifica del concorrente.

Il concorrente squalificato dovrà allontanarsi in buon ordine dalla pista e raggiungere i box-cavalli.

#### **ARTICOLO 84 - Regole di comportamento e sanzioni.**

I fantini che danneggiano gravemente l'avversario, o trattengono per le briglie i cavalli concorrenti, sono automaticamente esclusi dall'ordine d'arrivo e squalificati per un minimo di 2 edizioni della corsa del Palio.

Chi invece formasse "cancello" col proprio cavallo al fine di interrompere la corsa degli avversari, oltre ad essere automaticamente escluso dall'ordine di arrivo, è punito con una squalifica minima di 5 edizioni della corsa del Palio.

#### **ARTICOLO 85 - Giudici.**

I giudici sono:

I giudici di percorso che dovranno essere minimo 4.

I giudici d'arrivo sono otto. Ogni giudice controllerà l'ordine d'arrivo di due cavalli.

giudice n. 1	controllo dei cavalli	A	e	B
giudice n. 2	controllo dei cavalli	B	e	C
giudice n. 3	controllo dei cavalli	C	e	D
giudice n. 4	controllo dei cavalli	D	e	E
giudice n. 5	controllo dei cavalli	E	e	F
giudice n. 6	controllo dei cavalli	F	e	G
giudice n. 7	controllo dei cavalli	G	e	H
giudice n. 8	controllo dei cavalli	H	e	A

Le lettere potranno essere sostituite con i rispettivi numeri.

Ogni giudice dovrà redigere una scheda di gara consegnandola al Capitano del Palio con le sue osservazioni.

Il giudice definitivo ed inappellabile è il Capitano del Palio.

#### **ARTICOLO 86 - Cavallo scosso.**

Nel caso che il cavaliere cada da cavallo prima del compimento del primo giro di gara, il cavallo viene considerato squalificato.

#### **ARTICOLO 87 - Reclami.**

Il Maestro di Campo del quartiere ha la possibilità di presentare reclamo scritto al Capitano del Palio entro 10 minuti dalla conclusione della gara.

Dovrà annunciare verbalmente e immediatamente il reclamo per poter bloccare l'annuncio ufficiale dell'esito della gara e per dare la possibilità al Capitano del Palio di approfondire il motivo del contendere e di decidere in conseguenza.

#### **ARTICOLO 88 - Mossiere.**

Il mossiere è il responsabile della validità delle partenze delle batterie.

Egli deve garantire l'allineamento al canapo dei cavalli, secondo l'ordine stabilito sia dal sorteggio che dalla corsa della griglia di partenza.

Ha la facoltà di richiamare ufficialmente i fantini scorretti durante l'allineamento e di invalidare la partenza allorché ritenga che questa non si sia verificata nelle condizioni prescritte.

Entro ventiquattro ore dalla conclusione del Palio, il mossiere ha l'obbligo di redigere un verbale, nel quale deve riferire dettagliatamente circa le eventuali infrazioni al presente Regolamento, commesse da uno o più concorrenti durante l'allineamento.

Il mossiere viene eletto dal Consiglio direttivo dell'Ente Palio entro il 30 giugno di ogni anno.

#### **ARTICOLO 89 - Esito.**

Il Capitano del Palio, dopo aver esaminato gli eventuali reclami, annuncerà in modo definitivo ed inappellabile l'esito della gara ed il punteggio acquisito dai singoli quartieri.

#### **ARTICOLO 90 - Classifica del Palio.**

Al punteggio raggiunto da ogni quartiere con le altre gare verranno aggiunti i punti specificati all'articolo 78.

#### **ARTICOLO 91 - Premiazione.**

Terminata la gara dei cavalli, verrà annunciata ufficialmente la classifica del Palio.

Il rappresentante di Venezia consegnerà il drappo al quartiere vincitore e dichiarerà ufficialmente chiuso il Palio dell'anno in corso.