

" PALIO DI FELTRE 1990 "

CLASSIFICA GENERALE PER L'ASSEGNAZIONE DEL PALIO DI FELTRE AL QUARTIERE VINCI- TORE DEI QUATTRO GIOCHI

A - REGOLAMENTO

Essendosi conclusi i giochi tra i quartieri, il Direttore di Gara, coadiuvato dai due assistenti, e dai rappresentanti dei 4 quartieri, appositamente nominati, procede alla formulazione della classifica generale per l'assegnazione del Palio.

Il Direttore di Gara, coadiuvato dai rappresentanti dei quartieri in relazione alla somma dei punti conseguiti da ciascun Quartiere nelle gare dei quattro giochi, redige la classifica generale, la comunica al direttore del Palio ed ottenuto l'assenso, proclama il Quartiere vincitore.

B - CONDIZIONI DI PARITA'

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.

C - RAPPRESENTANTI DEI QUARTIERI

Ogni quartiere ha facoltà di nominare un proprio rappresentante che coadiuverà il D. di G. in caso di contestazioni, per le singole gare, per il controllo della regolarità dei concorrenti e dell'applicazione del regolamento.

D - PUNTEGGI DELLE SINGOLE GARE

	cavalli	arcieri	fune	staffetta
1°	8	8	4	4
2°	6	6	3	3
3°	4	4	2	2
4°	2	2	1	1

"PALIO DI FELTRE 1990 "

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

3° - BERSAGLIO

Il bersaglio é costituito da un anello di colore nero su campo bianco del diametro di cm. 30. Il materiale con cui è costituito deve essere simile per tutti i quartieri.

4° - EQUIPAGGIAMENTO

Costumi dell'epoca.

Archi: sono forniti dall'organizzazione del quartiere.

Frecce: fornite dall'organizzazione del quartiere. E' consentito l'uso di frecce personali.

Altri accessori: sono consentiti gli accessori personali quali il parabraccio, parapetto, dragona, paradita, faretra purchè armonizzino con il costume d'epoca.

5° - DIRETTORE DI GARA

Il Direttore di Gara, coadiuvato da due assistenti, 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, consultando nei casi più difficili il comitato Palio nelle persone che gli saranno indicate
- 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; segnerà la fine dei tiri alzando la bandiera gialla; sospenderà in qualsiasi momento i tiri alzando tutte e due le bandiere ed incrociandole.

GARA PODISTICA DEI QUARTIERI
Staffetta in P.zza Maggiore

S. Stefano - rosso
Corteo - ~~giallo~~
Parlato - giallo, mezzo
Dioniso - blu x stem
giocato

- ~~concorso a squadre in colori~~
- Ogni quartiere concorrerà con una propria squadra formata da n°4 atleti, scelti dal quartiere stesso, 2 tra gli appartenenti al quartiere, (fa testo la residenza dell'atleta che dovrà essere dimostrata) ed altri 2 liberamente.
 - E' ammessa la composizione di squadre miste (maschi e femmine).
 - Gli atleti dovranno avere ben visibile ~~sulla~~ ^{conoscere nel colore finito} maglietta ~~sin dalla~~ partenza, ~~il numero d'ordine di partecipazione, alla staffetta, per la propria squadra.~~ (La composizione della squadra e l'ordine di partenza dovranno essere comunicati per intero, almeno un'ora prima della partenza, all'Ente).
- E' importante che le squadre siano facilmente distinguibili dai colori ~~e dai simboli dei quartieri.~~
- Il percorso della gara sarà:
Piazza Maggiore (partenza davanti al Pal. Guarnieri) - Via del Paradiso - Via Mezzaterra - Piazza Maggiore con cambio del testimone sempre alla partenza in zona delimitata.
 - Non è assolutamente consentito ai concorrenti, deviare dal percorso segnalato pena la squalifica della squadra dalla gara stessa, (quindi senza assegnazione di nessun punteggio).
 - Il testimone sarà fornito a cura dell'organizzazione.
 - La partenza è prevista per sabato 5 agosto tra le ore 22.00 e le ore 22.30. Le squadre dovranno essere a disposizione della giuria sin dalle ore 21.30. ~~e rimanere, anche dopo la gara sul posto.~~

- Alla squadra prima classificata saranno assegnati punti 4
- " " seconda " " " " 3
- " " terza " " " " 2
- " " quarta " " " " 1

- Il punteggio assegnato concorrerà assieme a quello della gara di ~~tiro~~ tiro alla fune, gara degli arcieri, corsa dei cavalli, alla formazione del punteggio finale per la assegnazione del PALIO DI FELTRE.!

" PALIO DI FELTRE ed. 1990 " ,

- 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".

Il tiro dovrà essere effettuato a mani nude. (Potrà essere usato il gesso per tenere meglio la presa).

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 é evidenziato da una bandierina.

La gara si svolge sulla distanza di sei incontri che si effettuano nell'ordine sorteggiato.

Qualora una squadra deve 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: di qualsiasi tipo ma non chiodate.

Fune fornita dall'Organizzazione.

" PALIO DI FELTRE 1990 "

REGOLAMENTO CORSA DEI CAVALLI

La gara si svolge sul percorso tracciato in Prà del Moro; verrà disputata un'unica batteria di ~~4~~ 4 giri del percorso nella quale correranno due cavalli per ogni quartiere.

Le posizioni di partenza saranno sorteggiate prima della gara.

Il primo estratto correrà alla corda e via via gli altri.

Alla gara, che si disputa su ~~4~~ 4 giri del percorso, partecipano i cavalieri designati dai quartieri. La designazione deve intendersi definitiva dopo la comunicazione del capoquartiere al Direttore di Gara da farsi almeno 30 minuti prima della finale. I nominativi dei designati verranno resi noti contemporaneamente e dal quel momento sono immutabili.

L'abbinamento cavallo/cavaliere è immutabile.

Al segnale del Direttore di Gara i cavalieri dovranno portarsi a ridosso del canapo di partenza e rimanervi sino al segnale di partenza che verrà dato alla voce e mediante abbassamento simultaneo dei due capi del canapo non appena tutti i concorrenti saranno in posizione ritenuta corretta dal giudice di gara; non è ammesso che i cavalli entrino in contatto con il canapo. In caso di falsa partenza questa verrà segnalata alla voce e mediante segnalazione con una bandiera rossa da parte del giudice di gara posto in prossimità della prima curva.

E' obbligatorio l'uso del caschetto rigido già fornito dall'organizzazione, o di caschetto identico, della tenuta di gara del cavaliere fornita dai quartieri, di stivali da cavallo alti.

E' ammesso l'uso di frustino.

Ogni quartiere può decidere se i propri cavalieri monteranno a pelo o con sella.

E' severamente vietata ogni forma di violenza diretta od indotta fra i concorrenti in ogni momento; ogni infrazione potrà essere motivo di squalifica, ad insindacabile giudizio della giuria.

Il cavallo "scosso" fa regolarmente classifica.

L'organizzazione non è in alcun modo responsabile di danni o lesioni a cavalli e cavalieri conseguenti a cadute, urti od altro nell'ambito delle gare o prove.

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

Ai cavalli partecipanti alle gare sono attribuiti i punteggi da 8 a 1 iniziando dal vincitore.

La sommatoria dei punteggi assegnati ai 2 cavalli dei quartieri darà la graduatoria dei quartieri stessi.

Al quartiere vincitore verranno attribuiti 8 punti, 6 al secondo, 4 al terzo e 2 al quarto.

Non sono ammessi reclami, sui punteggi già assegnati.