REGOLAMENTO

PALIO DELLE SETTE FRAZIONI

COMUNE DI VEZZANO
PROVINCIA DI TRENTO

dal 1992

I PROVA - PECORSO DI REGOLARITA'

Il percorso di regolarità consiste nell'effettuazione di otto prove di abilità che devono essere obbligatoriamente effettuate (almeno due tentativi).
L'ordine di partenza per l'esecuzione del percorso viene sorteggiato.

1. SALTO BALLE DI PAGLIA: dopo aver saltato le balle di paglia deve raggiungere l'estremità del campo e girare attorno ad un bidone.

2. CANCELLO: deve essere aperto e chiuso con le mani dal fantino; se l'operazione non viene eseguita correttamente pen. 20"
3. BIRILLI: il fantino deve eseguire un percorso ad "S" fra due file di birilli; per ogni birillo abbattuto pen. 5"
4. SLALOM: il fantino deve eseguire il percorso a slalom fra i paletti; per ogni paletto abbattuto pen. 5"
5. RETOMARCIA: il fantino deve infilarsi in un tunnel di balle di paglia finché il cavallo è entrato con i posteriori, quindi indietreggiare finché sono usciti gli anteriori e proseguire il percorso.
6. BIDONE E TESTIMONE: il fantino deve ritirare dal primo bidone il testimone, proseguire girando attorno al secondo bidone, quindi ritornare sul primo e posare sullo stesso il testimone in posizione verticale; se il testimone non viene posato regolarmente pen. 10"
7. BIDONI: i due bidoni accoppiati devono essere superati con percorso a "8"; per l'abbattimento di un bidone pen 5"
8. SALTO BALLE DI PAGLIA: dopo aver saltato le balle di paglia, il concorrente deve raggiungere il traguardo.

Al termine della prova viene stilata una classifica dei tempi, corretti delle eventuali penalità riportate, e quindi vengono assegnati i seguenti punteggi:

I classificato	7 punti,
II classificato	6 punti,
III classificato	5 punti,
IV classificato	4 punti,
V classificato	3 punti,
VI classificato	2 punti,
VII classificato	1 punto.

II PROVA - GARA DEL SARACINO

Al centro del campo viene posto un manichino che raffigura un Saraceno.
La prova viene eseguita da una coppia per volta (ad estrazione) in tre manches, chi ne supera due passa il turno.
I campi da gioco vengono sorteggiati.

PRIMO TURNO: Si formano le prime tre coppie ad estrazione, la quarta coppia è formata dal settimo concorrente e da uno ripescato fra i tre perdenti il primo turno.

SECONDO TURNO: Vengono abbinati i due vincitori che hanno gareggiato per primi e quindi gli altri due.

TERZO TURNO: La finale vede uno scontro diretto fra i due vincitori del secondo turno

Al termine della gara sarà stilata una classifica e assegnato il seguente punteggio:

I classificato 7 punti
II classificato 5 punti
III classificato 3 punti
IV classificato 3 punti
V classificato 1 punto
VI classificato 1 punto
VII classificato 1punto

III PROVA - GIOCO DEGLI ANELLI

Sul campo sono disposte 6 aste sulle quali vengono appesi degli anelli colorati dal diametro di 11 cm.
Il concorrente, con un'asta, deve cercare di infilarli e portarli al termine del percorso.
Il percorso deve essere effettuato a passo "canter".
Per ogni anello conquistato vengono abbonati 5" sul tempo totale impiegato per effettuare il percorso.
Non è ammessa l'inversione.
L'ordine di partenza per la prova viene sorteggiato.
Al termine della prova, dopo aver dedotto gli abbuoni per i cerchi conquistati, viene stilata una classifica dei tempi e quindi vengono assegnati i seguenti punteggi:

I classificato 7 punti,
II classificato 6 punti,
III classificato 5 punti,
IV classificato 4 punti,
V classificato 3 punti,
VI classificato 2 punti,
VII classificato 1 punto.

IV PROVA - PROVA A TEMPO

L'ordine di partenza per l'esecuzione del percorso viene sorteggiato.
Il concorrente deve eseguire il percorso partendo dalla linea centrale, girando attorno ai 5 bidoni che delimitano il campo e ritornando sulla linea centrale.
Per l'abbattimento di un bidone pen. 5"

Al termine della prova viene stilata una classifica dei tempi, corretti delle eventuali penalità riportate, e quindi vengono assegnati i seguenti punteggi:

I classificato 7 punti,
II classificato 6 punti,
III classificato 5 punti,
IV classificato 4 punti,
V classificato 3 punti,
VI classificato 2 punti,
VII classificato 1 punto.

IV prova alternativa - GARA DI VELOCITA'

La prova viene eseguita da una coppia alla volta (per estrazione) ad eliminazione diretta.
I campi da gioco vengono sorteggiati.
I concorrenti devono eseguire il percorso partendo dalla linea centrale, girando attorno ai 6 bidoni che delimitano il campo e ritornando sulla linea centrale.
PRIMO TURNO: Si formano le prime tre coppie ad estrazione, la quarta coppia è formata dal settimo concorrente e da uno ripescato fra i tre perdenti il primo turno.
SECONDO TURNO: Vengono abbinati i due vincitori che hanno gareggiato per primi e quindi gli altri due.
TERZO TURNO: La finale vede uno scontro diretto fra i due vincitori del secondo turno
Al termine della gara sarà stilata una classifica e assegnato il seguente punteggio:

I classificato 7 punti
II classificato 5 punti
III classificato 3 punti
IV classificato 3 punti
V classificato 1 punto
VI classificato 1 punto
VII classificato 1punto

DI ANNO IN ANNO
SI SCEGLIERANNO QUALI GARE EFFETTUARE