

## 1° TORNEO STORICO

### Ascoli: Città della Quintana

#### TIPOLOGIE DI GARE:

##### **1. AL BERSAGLIO (QUINTANA DI ASCOLI) – DIVISA IN DUE GIRONI:**

- ESORDIENTI
- ESPERTI (rientrano in questa categoria tutti coloro che hanno giostrato la Quintana di Ascoli negli ultimi 5 anni)

##### **2. ALL'ANELLO – DIVISA IN DUE GIRONI:**

- ESORDIENTI
- ESPERTI

#### REGOLAMENTO AL BERSAGLIO (esordienti)

- Il tracciato del percorso ha la forma di un “otto” lungo 677 metri;
- Due tornate, ogni tornata ci sono tre assalti al moro (bersaglio);
- La pista è delimitata da tavolette rosse di lunghezza pari a 60 cm disposte ad una distanza l'una dall'altra pari a 60 cm circa;
- Il percorso dovrà essere completato entro un tempo pari a **1'10"** (un minuto e dieci secondi) in caso di superamento verrà applicata penalità come da vigente regolamento.
- Il/la Cavaliere/Amazzone all'inizio della prima tornata dovrà obbligatoriamente effettuare il saluto alla giuria abbassando la lancia;
- Il/la Cavaliere/Amazzone dovrà obbligatoriamente indossare il cap e il corpetto di protezione, pena l'eliminazione.

#### **Punteggi:**

**Bersaglio:** è diviso in n. 5 (cinque) sezioni circolari concentriche con punteggio graduato, a partire da punti 100 (cento) fino a punti 20 (venti), in modo decrescente dal centro verso l'esterno secondo l'allegato N° 5 del presente Regolamento. Le sezioni hanno le seguenti dimensioni nette (al netto della linea di separazione tra due sezioni):

- Sez. da **punti 100** (cento) > Diametro=cm. **7.2**
- Sez. da **punti 80** (ottanta) > Diametro=cm. **16.8**
- Sez. da **punti 60** (sessanta) > Diametro=cm. **26.2**
- Sez. da **punti 40** (quaranta) > Diametro=cm. **35.8**
- Sez. da **punti 20** (venti) > Diametro=cm. **45.4**

**Tempo:** Il percorso dovrà essere coperto entro il **tempo massimo di 1'10"** (un minuto e dieci secondi) in caso di superamento sarà applicata una penalità pari a 2 punti per ogni decimo sopra al tempo massimo.



L'assegnazione del punteggio sul tempo avverrà secondo la seguente Trasformazione dei Tempi.

1'10" = 0 punti

Ogni decimo di secondo in meno darà **2 punti**

**Punteggio massimo** relativo al tempo **punti 300**, equivale a percorrere il percorso in 55 secondi (si specifica che anche scendendo sotto i 55 secondi il punteggio assegnato è pari a 300 punti).

### **Penalità:**

- Ogni Tavoleta spostata porterà ad una penalizzazione di 30 punti;
- Il/la Cavaliere/Amazzone, che durante la corsa, oltrepassa con almeno due zoccoli del proprio cavallo le siepi o la linea delimitante il percorso, senza toccare alcuna siepe, verrà assegnata una penalità pari a 30 punti;
- Al Cavaliere/Amazzone, che durante la corsa, oltrepassa con tutti e 4 i zoccoli del proprio cavallo le siepi o la linea delimitante il percorso, non sarà assegnato alcun punteggio;
- Al Cavaliere/Amazzone, che durante la corsa, perde o fa toccare terra alla lancia (ad eccezione della rottura della stessa, in questo caso il/la Cavaliere/Amazzone potrà portare a termine il suo percorso senza effettuare gli assalti successivi; saranno comunque assegnati al Cavaliere/Amazzone i punteggi degli assalti effettuati assegnando punteggio zero a quelli non conclusi), non sarà assegnato alcun punteggio.

### Classifica finale

La classifica sarà data dalla somma dei punteggi al bersaglio e del punteggio relativo al tempo sottraendo eventuali penalità.

## REGOLAMENTO AL BERSAGLIO (esperti)

- Il tracciato del percorso ha la forma di un “otto” lungo 677 metri;
- Due tornate, ogni tornata ci sono tre assalti al moro (bersaglio);
- La pista è delimitata da tavolette rosse di lunghezza pari a 60 cm disposte ad una distanza l'una dall'altra pari a 60 cm circa;
- Il percorso dovrà essere completato entro un tempo pari a **1'10"** (un minuto e dieci secondi) pena la squalifica.
- Il/la Cavaliere/Amazzone all'inizio della prima tornata dovrà obbligatoriamente effettuare il saluto alla giuria abbassando la lancia;
- Il/la Cavaliere/Amazzone dovrà obbligatoriamente indossare il cap e il corpetto di protezione, pena l'eliminazione.

### **Punteggi:**

**Bersaglio:** è diviso in n. 5 (cinque) sezioni circolari concentriche con punteggio graduato, a partire da punti 100 (cento) fino a punti 20 (venti), in modo decrescente dal centro verso l'esterno secondo l'allegato N° 5 del presente Regolamento. Le sezioni hanno le seguenti dimensioni nette (al netto della linea di separazione tra due sezioni):

- Sez. da **punti 100** (cento) > Diametro=cm. **7.2**
- Sez. da **punti 80** (ottanta) > Diametro=cm. **16.8**
- Sez. da **punti 60** (sessanta) > Diametro=cm. **26.2**
- Sez. da **punti 40** (quaranta) > Diametro=cm. **35.8**
- Sez. da **punti 20** (venti) > Diametro=cm. **45.4**

**Tempo:** Il percorso dovrà essere coperto entro il **tempo massimo di 1'10"** (un minuto e dieci secondi).

L'assegnazione del punteggio sul tempo avverrà secondo la seguente.  
Trasformazione dei Tempi.

1'10" = 0 punti

Ogni decimo di secondo in meno darà **2 punti**

**Punteggio massimo** relativo al tempo **punti 390**, equivale a percorrere il percorso in 50.5 secondi (si specifica che anche scendendo sotto i 50.5 secondi il punteggio assegnato è pari a 390 punti).

### **Penalità:**

- Ogni Tavoletta spostata porterà ad una penalizzazione di 30 punti;
- Al Cavaliere/Amazzone, che durante la corsa, oltrepassa con almeno due zoccoli del proprio cavallo le siepi o la linea delimitante il percorso, senza toccare alcuna siepe, verrà assegnata una penalità pari a 30 punti;



- Al Cavaliere/Amazzone, che durante la corsa, oltrepassa con tutti e 4 i zoccoli del proprio cavallo le siepi o la linea delimitante il percorso, non sarà assegnato alcun punteggio;
- Al Cavaliere/Amazzone, che durante la corsa, perde o fa toccare terra alla lancia (ad eccezione della rottura della stessa, in questo caso il/la Cavaliere/Amazzone potrà portare a termine il suo percorso senza effettuare gli assalti successivi; saranno comunque assegnati al Cavaliere/Amazzone i punteggi degli assalti effettuati assegnando punteggio zero a quelli non conclusi), non sarà assegnato alcun punteggio.

### Classifica finale

La classifica sarà data dalla somma dei punteggi al bersaglio e del punteggio relativo al tempo sottraendo eventuali penalità.

In caso di parità di punteggio tra due o più Cavalieri, il Giudice di Campo procederà al sorteggio per stabilire l'ordine di partenza; il primo estratto correrà per ultimo tra quelli partecipanti all'estrazione e così via. Tale sorteggio dovrà avvenire alla presenza dei Cavalieri interessati al sorteggio.

- In caso di ulteriore parità, il vincitore sarà decretato in base ai seguenti criteri:
- Maggior numero di centri, in caso di ulteriore parità;
- Minor numero di penalità.

## REGOLAMENTO ALL'ANELLO (esperti)

- Il tracciato del percorso ha la forma di un "otto" lungo 677 metri;
- Due tornate, ogni tornata ci sono tre anelli da infilare;
- La pista è delimitata da tavolette rosse di lunghezza pari a 60 cm disposte ad una distanza l'una dall'altra pari a 60 cm circa;
- Il percorso dovrà essere completato entro un tempo pari a **1'10"** (un minuto e dieci secondi) pena la squalifica.
- Il/la Cavaliere/Amazzone all'inizio della prima tornata dovrà obbligatoriamente effettuare il saluto alla giuria abbassando la lancia;
- Il/la Cavaliere/Amazzone dovrà obbligatoriamente indossare il cap e il corpetto di protezione, pena l'eliminazione.

### **Punteggi:**

- Prima tornata con anelli diametro 60 (vale **80 punti**);
- Seconda tornata con anelli diametro 50 (vale **100 punti**).
  - **Tempo:** Il percorso dovrà essere coperto entro il **tempo massimo di 1'10"** (un minuto e dieci secondi).
  - L'assegnazione del punteggio sul tempo avverrà secondo la seguente Trasformazione dei Tempi.
  - 1'10" = 0 punti
  - Ogni decimo di secondo in meno darà **2 punti**
  - **Punteggio massimo** relativo al tempo **punti 390**, equivale a percorrere il percorso in 50.5 secondi (si specifica che anche scendendo sotto i 50.5 secondi il punteggio assegnato è pari a 390 punti).

### **Penalità:**

- Ogni Tavoletta spostata porterà ad una penalizzazione di 30 punti;
- Al Cavaliere/Amazzone, che durante la corsa, oltrepassa con almeno due zoccoli del proprio cavallo le siepi o la linea delimitante il percorso, senza toccare alcuna siepe, verrà assegnata una penalità pari a 30 punti;
- Al Cavaliere/Amazzone, che durante la corsa, oltrepassa con tutti e 4 i zoccoli del proprio cavallo le siepi o la linea delimitante il percorso, non sarà assegnato alcun punteggio;
- Il/la Cavaliere/Amazzone, che durante la corsa, perde o fa toccare terra alla lancia non sarà assegnato alcun punteggio.

### Classifica finale

La classifica sarà data dalla somma dei punteggi degli anelli e del punteggio relativo al tempo sottraendo eventuali penalità.

## REGOLAMENTO ALL'ANELLO (esordienti)

- Il tracciato del percorso ha la forma di un "otto" lungo 677 metri;
- Due tornate, ogni tornata ci sono tre anelli da infilare;
- La pista è delimitata da tavolette rosse di lunghezza pari a 60 cm disposte ad una distanza l'una dall'altra pari a 60 cm circa;
- Il percorso dovrà essere completato entro un tempo pari a **1'10"** (un minuto e dieci secondi) in caso di superamento verrà applicata penalità come da vigente regolamento.
- Il/la Cavaliere/Amazzone all'inizio della prima tornata dovrà obbligatoriamente effettuare il saluto alla giuria abbassando la lancia;
- Il/la Cavaliere/Amazzone dovrà obbligatoriamente indossare il cap e il corpetto di protezione, pena l'eliminazione.

### **Punteggi:**

- Prima tornata con anelli diametro 80 (vale **80 punti**);
- Seconda tornata con anelli diametro 60 (vale **100 punti**).
  - **Tempo:** Il percorso dovrà essere coperto entro il **tempo massimo di 1'10"** (un minuto e dieci secondi) in caso di superamento sarà applicata una penalità pari a 2 punti per ogni decimo sopra al tempo massimo.
  - L'assegnazione del punteggio sul tempo avverrà secondo la seguente Trasformazione dei Tempi.
  - 1'10" = 0 punti
  - Ogni decimo di secondo in meno darà **2 punti**
  - **Punteggio massimo** relativo al tempo **punti 300**, equivale a percorrere il percorso in 55 secondi (si specifica che anche scendendo sotto i 55 secondi il punteggio assegnato è pari a 300 punti).

### **Penalità:**

- Ogni Tavoletta spostata porterà ad una penalizzazione di 30 punti;
- Al Cavaliere/Amazzone, che durante la corsa, oltrepassa con almeno due zoccoli del proprio cavallo le siepi o la linea delimitante il percorso, senza toccare alcuna siepe, verrà assegnata una penalità pari a 30 punti;
- Al Cavaliere/Amazzone, che durante la corsa, oltrepassa con tutti e 4 i zoccoli del proprio cavallo le siepi o la linea delimitante il percorso, non sarà assegnato alcun punteggio;
- Il/la Cavaliere/Amazzone, che durante la corsa, perde o fa toccare terra alla lancia non sarà assegnato alcun punteggio.

### Classifica finale

La classifica sarà data dalla somma dei punteggi degli anelli e del punteggio relativo al tempo sottraendo eventuali penalità.



In caso di parità di punteggio tra due o più Cavalieri, il Giudice di Campo procederà al sorteggio per stabilire l'ordine di partenza; il primo estratto correrà per ultimo tra quelli partecipanti all'estrazione e così via. Tale sorteggio dovrà avvenire alla presenza dei Cavalieri interessati al sorteggio.

- In caso di ulteriore parità, il vincitore sarà decretato in base ai seguenti criteri:
- Maggior numero di centri, in caso di ulteriore parità;
- Minor numero di penalità.

- 
- Data chiusura iscrizioni: entro e non oltre il **02/01/2024 e comunque le iscrizioni non potranno superare il numero massimo di 30 binomi.**
  - L'orario e l'ordine di partenza sono tassativi; il/la Cavaliere/Amazzone che non si presenta entro 2 minuti dalla chiamata della giuria, verrà eliminato. il giorno prima della gara verrà effettuato il sorteggio.
  - Il/la Cavaliere/Amazzone è tenuto a partire entro un minuto dal via dato dal maestro di campo, pena l'eliminazione.
  - Per partecipare al torneo il/la Cavaliere/Amazzone deve munirsi di lance idonee alla tipologia di gara a cui si iscrivono.
  - I cavalli dovranno essere obbligatoriamente muniti di regolare passaporto.
  - I passaporti dei cavalli verranno controllati dal commissario sanitario; lo stesso commissario sanitario, nel caso in cui riscontrasse a vista menomazioni fisiche di un cavallo, deciderà sull'idoneità dello stesso alla gara, e la giuria sarà tenuta ad escludere il cavallo dalla gara stessa.
  - Ogni cavallo deve essere munito di certificato medico sportivo rilasciato dal proprio veterinario, e la data non dovrà essere antecedente a 7 giorni prima di ogni singola gara. i cavalli saranno sotto stretto controllo sanitario delle normative vigenti.
  - Ogni Cavaliere/Amazzone potrà iscrivere alla gara massimo due cavalli.
  - I giudici di campo sono due per ogni goccia ed almeno uno agli anelli e bersaglio; saranno coadiuvati da un maestro di campo che consentirà la partenza solo con il campo perfettamente in ordine.
  - I giudici di campo saranno muniti di due bandierine, una rossa ed una bianca: la rossa indica penalità, la bianca percorso netto.
  - Il tempo delle tornate è rilevato tramite fotocellula.

### **PREMI**

- **PRIMI 3 CLASSIFICATI BERSAGLIO ESPERTI**
  1. Buoni acquisto del valore di € 500,00
  2. Buoni acquisto del valore di € 300,00
  3. Buoni acquisto del valore di € 200,00
  
- **PRIMI 3 CLASSIFICATI ANELLO ESPERTI**
  1. Buoni acquisto del valore di € 500,00
  2. Buoni acquisto del valore di € 300,00
  3. Buoni acquisto del valore di € 200,00
  
- **PRIMI 3 CLASSIFICATI BERSAGLIO ESORDIENTI**
  1. TARGA/COPPA
  2. TARGA/COPPA
  3. TARGA/COPPA
  
- **PRIMI 3 CLASSIFICATI ANELLO ESORDIENTI**
  1. TARGA/COPPA
  2. TARGA/COPPA
  3. TARGA/COPPA
  
- **IL GIUDIZIO DELLA GIURIA E' INSINDACABILE.**

### **QUOTA ISCRIZIONE**

**QUOTA DI PARTECIPAZIONE COMPRENSIVA DI TESSERA € 115,00**

**QUOTA DI PARTECIPAZIONE PER TESSERATI OPES EQUITAZIONE € 80,00**

Nel caso un/a Cavaliere/Amazzone non tesserato/a iscriva due cavalli il totale iscrizione è pari a **€ 195,00**



## MODULO ISCRIZIONE

(se minorenni seguire indicazioni Allegato A)

Il sottoscritto.....nato a.....(.....) il.....

Residente a ..... (.....) in via .....n.....

domiciliato a .....(.....) in via.....n.....

telefono ..... Mail (se minorenni del genitore) .....

consapevole delle sanzioni penali richiamate dall'art. 76 del D.P.R. 28.12.2000 n. 445 in caso di dichiarazioni mendaci e di formazione o uso di fatti falsi.

### **DICHIARA**

Di non avere riportato condanne per maltrattamento o uccisione di animali, spettacoli o manifestazioni vietati, competizioni non autorizzate e scommesse clandestine, di cui agli articoli 544 – bis, 544. ter, 544 – quater, 544 – quinquies e 727 del codice penale.

### **DICHIARA INOLTRE**

Consapevole ed a piena conoscenza del “Regolamento di Gara” del Torneo Storico Ascoli: Città della Quintana e delle modalità di svolgimento della manifestazione.

### **DI VOLER PARTECIPARE**

**AL 1° TORNEO STORICO ASCOLI: CITTA' DELLA QUINTANA DEL 7 GENNAIO 2023  
CON IL SEGUENTE CAVALLO:**

**NOME..... RAZZA.....**

**DATA DI NASCITA..... MICROCHIP.....**

**N.B.: ALLEGARE FOTOCOPIA DEL DOCUMENTO DI IDENTITA' E COPIA BONIFICO  
INTESTATO A: ASD GIOSTRA DELLA QUINTANA DI ASCOLI PICENO**

**BANCA:** Monte dei Paschi di Siena

**IBAN:** IT20U0103013502000001794911

**Causale:** Iscrizione 1° Torneo Storico “Ascoli: Città della Quintana”

**Barrare la gara dove si intende partecipare:**

<b>BERSAGLIO ESPERTI</b>	<b>BERSAGLIO ESORDIENTE</b>	
<b>ANELLO ESPERTI</b>	<b>ANELLO ESORDIENTE</b>	

Inviare alla seguente mail: [presidenza@quintanadiascoli.com](mailto:presidenza@quintanadiascoli.com)



## **Allegato A**

Il/la Cavaliere/Amazzone minorenne dovrà allegare:

- Dichiarazione di presenza del Tecnico, all'allenamento ed all'eventuale gara cui potrà partecipare il/la Cavaliere/Amazzone minorenne. Si precisa che in assenza dell'Istruttore il minore non potrà in alcun modo entrare nel campo gara.
- Documento identità e documento Istruttore/Tecnico;
- Dichiarazione Liberatoria di entrambi i genitori/patria potestà