

**2° GARA STORICA
Ascoli: Città della Quintana
9 marzo 2025**

TIPOLOGIE DI GARE:

1. AL BERSAGLIO (QUINTANA DI ASCOLI):

- ESORDIENTI

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

2. ALL'ANELLO

Data Termine iscrizioni **03/03/2025**

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. 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 Tavoletta 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



Comune di Ascoli Piceno
MEDAGLIA D'ORO AL VALOR MILITARE PER ATTIVITÀ PARTIGIANA

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

- 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.

INFORMAZIONI

- Data chiusura iscrizioni: entro e non oltre il **03/03/2025**;
- Segreteria Ufficiale: Gaspari Fabrizio tel. 3486668235 – Massimo Massetti tel. 3477502538
mail: info@quintanadiascoli.com;
- 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;
- l'organizzazione si riserva di fare controlli antidoping
- Il/la Cavaliere/Amazzone è tenuto a partire entro un minuto dal via dato dal maestro di campo, pena l'eliminazione;
- Per partecipare alla Gara il/la Cavaliere/Amazzone deve munirsi di lance idonee alla tipologia di gara a cui si iscrivono;
- 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.
- Ogni Cavaliere/Amazzone dovrà essere munito di certificato di idoneità alla pratica sportiva
- 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 € 1000,00
2. Buoni acquisto del valore di € 300,00
3. Targa/Coppa

- PRIMI 3 CLASSIFICATI ANELLO ESPERTI

1. Buoni acquisto del valore di € 1000,00
2. Buoni acquisto del valore di € 300,00
3. Targa/Coppa

- PRIMI 3 CLASSIFICATI BERSAGLIO

1. TARGA/COPPA
2. TARGA/COPPA
3. TARGA/COPPA

- IL GIUDIZIO DELLA GIURIA E' INSINDACABILE.

QUOTA ISCRIZIONE

QUOTA DI PARTECIPAZIONE COMPRENSIVA DI TESSERA € 125,00

QUOTA DI PARTECIPAZIONE PER TESSERATI OPES EQUITAZIONE € 95,00

Nel caso un/a Cavaliere/Amazzone non tesserato/a iscriva due cavalli il totale iscrizione è pari a € 220,00

Nel caso un/a Cavaliere/Amazzone tesserato/a iscriva due cavalli il totale iscrizione è pari a € 190,00

CERTIFICATO CAVALLO SPORTIVO

Il cavallo deve essere obbligatoriamente provvisto di certificazione prevista dal D.L. 36/2021 "Cavallo Sportivo".

Se in possesso, inviare il Certificato all'organizzazione tramite mail info@quintanadiascoli.com;

Se **non** in possesso, l'organizzazione può rilasciare la certificazione al costo di € 10,00 (quota Opes), inviando la seguente documentazione a info@quintanadiascoli.com:

- Numero tessera Opes proprietario del Cavallo;
- Foto del Cavallo;
- Prima pagina libretto APA, pagina NON DPA, pagina proprietario (tesserato Opes);
- Pagamento € 10,00.

MODULO ISCRIZIONE

(se minorenni seguire indicazioni Allegato A)

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

Residente a (.....) in vian.....

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" della Gara Storica Ascoli: Città della Quintana e delle modalità di svolgimento della manifestazione.

DI VOLER PARTECIPARE

ALLA 2^ GARA STORICA ASCOLI: CITTA' DELLA QUINTANA DEL 9 MARZO 2025

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 2^ Gara Storica "Ascoli: Città della Quintana"

Barrare la gara dove si intende partecipare:

BERSAGLIO ESPERTI	
BERSAGLIO ESORDIENTI	
ANELLO ESPERTI	
ANELLO ESORDIENTI	

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