



CASTELO DE VIDIE

■

FESTAS A FAVOR DO COFRE
DE ASSISTENCIA DO NUCLEO
LOCAL DA LIGA INDEPENDEN-
TE CATOLICA FEMENINA, EM
26 E 27 DE SETEMBRO DE 1937.

■

EM 26 DE SETEMBRO

Às 16 horas

**Grande Gincana de
Automóveis**

na Praça D. Pedro V.

À noite, no Parque João José da Luz,

Grande Festival

com barracas de chá e de diversões.
Concertos musicais.

EM 27 DE SETEMBRO

Continuação, à noite, do

Grande Festival

com as mesmas diver-
sões e concertos musi-
cais.

REGULAMENTO DA GINCANA

1.º—A GINCANA DE AUTOMOVEIS é uma prova de obstáculos e velocidade, sendo a classificação feita pelo mínimo tempo empregado, para o que serão contados 10 segundos por cada falta, a juntar ao tempo gasto no percurso.

2.º—A inscrição é aberta a todos os automobilistas, com excepção dos motoristas assalariados.

3.º—Cada concorrente poderá inscrever até 3 carros.

4.º—A senhora que coadjuva o concorrente irá sentada ao lado deste.

5.º—Todos os automoveis devem apresentar-se carroçados e com os guarda-lamas completos, sendo-lhes facultado o não levarem portas nem capota.

6.º—A inscrição é encerrada uma hora antes do início da prova, sendo a ordem dos percursos tirada à sorte meia hora antes do início da prova e no próprio local.

7.º—A taxa de inscrição é de 20\$00.

8.º—O concorrente que não se apresentar quando chamado, poderá ser excluído sem direito a reembolso da inscrição.

9.º—Não são admitidas reclamações sobre o tempo dado pelos cronometristas.

10.º—Todas as dúvidas e casos não previstos por este regulamento serão resolvidos pelo Juri sendo as suas decisões irrevogáveis.

11.º—A Comissão Organizadora declina toda a responsabilidade por qualquer desastre que se verificar.

12.º—A cada concorrente será fornecido um plano do percurso, que se considera como fazendo parte deste regulamento.

PENALIDADES

| | |
|--|-----------|
| Carro despistado | 5 faltas |
| Passar em claro um obstáculo | 15 faltas |
| Paragem de motor | 5 faltas |

JURI

Exm.º Senhor Dr. JOSÉ MENDES PEREIRA GIL
Exm.º Senhor Dr. ANTONIO J. ABELHO MEXIA
Exm.º Senhor Prof. FRANCISCO VELEZ TAVARES

CRONOMETRISTAS

Exm.º Senhor Dr. ADOLFO L. BUGALHO
Exm.º Senhor Dr. JOSÉ AGAPICO S. GORDO

PREÇO DAS CADEIRAS . . . 1\$50

DETALHE DOS OBSTÁCULOS

N.º 1 SINETA—A senhora, saindo do automóvel, tocará 3 badaladas na sineta, para dar início à prova. Não o fazendo serão marcadas 2 faltas

N.º 2 PREGUNTA E RESPOSTA—A senhora escreverá no quadro uma pergunta à qual o cavalheiro responderá, também por escrito. Não o fazendo, um e outro, serão marcadas 4 faltas.

N.º 3 LANCHE—O cavalheiro oferecerá uma chávena de chá à senhora e esta oferecerá aquele um bolo. Não bebendo o chá e não comendo o bolo serão marcadas 3 faltas. O cavalheiro pagará o lanche por 5\$00.

N.º 4 LAÇO—O cavalheiro procurará, por uma só vez, laçar o boneco. Não o fazendo serão marcadas 2 faltas.

N.º 5 FUTEBOL—A senhora terá que meter gól por uma só vês. Não o fazendo serão marcadas 2 faltas.

N.º 6 PAULITOS—O automóvel procurará derrubar o maior número possível de paulitos, que serão colocados em curva. Por cada paulito não derrubado será marcada 1 falta.

N.º 7 CIGARRO E AGULHA—A senhora fará um cigarro para oferecer ao cavalheiro e este terá que enfiar uma linha numa agulha. Não o fazendo serão marcadas 2 faltas

N.º 8 FLORES—O cavalheiro, saindo do carro, sobe a escada e depois de tirar uma flôr da jarra irá oferece-la à senhora. Não o fazendo serão marcadas 3 faltas.

N.º 9 RAMOS—Para o automóvel passar a senhora e o cavalheiro terão, cada um, de afastar o seu ramo. Não o fazendo serão marcadas 2 faltas.

N.º 10 ARCO—A senhora fará rodar o arco dando uma volta completa ao automóvel. Não o fazendo serão marcadas 2 faltas.

N.º 11 JOGO—A senhora e o cavalheiro procurarão, por uma só vez, derrubar a marca. Não o fazendo serão contadas 3 faltas.

N.º 12 SINETA—O cavalheiro, saindo do automóvel, tocará 3 badaladas na sineta para finalizar. Não o fazendo serão marc. 2 faltas.

PRÉMIOS

Para os Cavalheiros:

- 1.º—Taça «L. I. C. F.»
- 2.º—Cigarreira de prata
- 3.º—Máquina fotográfica

Para as Senhoras:

- 1.º, 2.º e 3.º — Objectos d'arte