



Regolamento Nazionale Giostra Medioevale

**SCUOLA EQUESTRE DI FORMAZIONE
ITALIA**

PARTE PRIMA

1. CAVALLI

1.1 Alla Giostra e ai giochi medioevali, possono partecipare tutti i cavalli ed i pony che hanno un'età superiore ai 4 anni, comprovati dal documento di riconoscimento;

1.2 Tutti i binomi iscritti alla Giostra, sono unici ed inscindibili, un cavaliere non può montare più di un cavallo ed un cavallo non potrà essere montato da più di un cavaliere;

1.3 Chiunque può iscrivere il proprio cavallo in gara o fuori gara.

2. CAVALIERI

2.1 Alla giostra possono partecipare tutti i cavalieri/amazzoni che hanno superato i:

- 10 anni di età, limitatamente ai giochi medioevali, in maniera propedeutica e di avvicinamento alla disciplina;
- 16 anni di età, limitatamente ai giochi medioevali, per la competizione;
- 18 anni di età per tutti i giochi e per il duello finale alla lizza, per la competizione.

2.2 Ogni Cavaliere/Amazzone può montare un solo cavallo;

2.3 Tutti i concorrenti devono essere in possesso delle prescritte patenti (vedi art. 2.4) che hanno l'obbligo di esibire alla Segreteria del Concorso. Le Patenti che abilitano alla partecipazione alla Giostra Medioevale e ai Giochi Medioevali, purché comprensive di assicurazioni, sono le seguenti:

- Patente A (Giochi Medioevali propedeutici senza finalità competitiva);
- Patente B (Giochi Medioevali con finalità competitiva);
- Patente C (Qualsiasi Categoria).

2.4 Tabella di Equiparazione con altri E.P.S. o Federazioni:

	SEF	ENDAS	LIBERTAS	FISE	ENGEA	LISE	ANTE
GMP	A	A	A	A	1° Grado	3^ Cat.	A/1
GMC	B	B	B	B	2° Grado	2^ Cat	A/2
GIOSTRA	C	C	C	B	2° Grado	1^ Cat	A/2

2.5 Tutti i Cavalieri/Amazzoni, davanti al Giudice in forma palese, prima dell'inizio dei Giochi Medioevali, dovranno prestare giuramento di lealtà e correttezza nell'esecuzione dei giochi e degli scontri.

3. TENUTA

3.1 In gara e durante la ricognizione del percorso e la cerimonia delle premiazioni, per i concorrenti è obbligatoria la tenuta regolamentare;

3.2 Cavalieri/Amazzoni, la tenuta è la seguente:

- a) Per i giochi propedeutici, la tenuta del circolo di appartenenza con il cap omologato in testa ben allacciato;
- b) Per i giochi medioevali a competizione, la tenuta del circolo di appartenenza con il cap omologato ben allacciato;
- c) Per la giostra la tenuta deve essere quella storica del periodo di riferimento, 1200 oppure 1500, con l'elmo indossato.

3.3 E' facoltà dell'Organizzazione di decidere di organizzare il torneo esclusivamente con la tenuta del periodo storico di riferimento, sia per i giochi che per lo scontro con la lancia. In questo caso non è fatto obbligo per i maggiorenni di indossare l'elmo, ma rimane, per i minorenni l'obbligo del cap omologato, purché camuffato e non riconducibile ai tempi moderni. Per i maggiorenni, rimane l'obbligo di indossare l'elmo durante la Giostra, con protezione totale del viso.

4. CATEGORIE

4.1 Le categorie previste sono le seguenti:

✓ **Giochi Medioevali Propedeutici:** Categoria riservata a tutti i cavalieri ed Amazzoni con età compresa tra i 10 compiuti e i 16 anni non compiuti. Comprende esclusivamente i giochi inseriti nel presente elenco con un numero massimo di 3. Questa categoria non concorre alla formazione della classifica generale, ma segue un suo punteggio ai fini della premiazione finale.

✓ **Giochi Medioevali Competitivi** Categoria riservata ai Cavalieri ed Amazzoni con età compresa tra i 16 anni compiuti e i 18 non compiuti. Comprende esclusivamente i giochi inseriti nel presente elenco con un numero massimo di 4. Questa categoria concorre alla formazione della classifica generale, oltre che al punteggio per la premiazione finale.

✓ **Giostra Medioevale:** Categoria riservata ai Cavalieri ed Amazzoni con età superiore ai 18 anni . Comprende oltre i giochi inseriti nel presente regolamento con un numero massimo di 4, anche lo scontro con la lancia riservato ai 4 migliori Cavalieri/Amazzoni che hanno ottenuto il punteggio migliore. Questa categoria concorre alla formazione della classifica generale, oltre che al punteggio per la premiazione finale.

E' facoltà dell'organizzazione, di indire un Torneo esclusivamente con lo scontro alla lizza, in questo caso, il numero dei partecipanti non potrà essere inferiore a 6.

5. ORGANIZZAZIONE

5.1 L'approvazione dei programmi dei Tornei, è di competenza dell'Ente, al quale devono essere inviati almeno 30 giorni prima dell'inizio della manifestazione. Verranno approvati e pubblicati sul sito internet almeno 10 giorni prima della manifestazione.

5.2 Qualsiasi Centro ippico affiliato può organizzare Tornei anche concomitanti ad altri (sconsigliato).

5.3 I premi possono essere in denaro, rimborso spese, incentivi vari o d'onore. E' facoltà del Comitato Organizzatore scegliere un tipo di premiazione o più di una.

5.4 Chiunque organizzi un Torneo, potrà organizzarlo in proprio. Solo su richiesta la Sef Italia potrà mettere a disposizione i propri Ufficiali di gara o in via promozionale potrà fornire le coppe o trofei, le coccarde o le attrezzature per allestire sia i Giochi Medioevali che lo scontro alla Lizza.

Tutte le entrate e i costi relativi al concorso saranno interamente a carico del Centro ippico.

5.5 Qualora non si raggiungesse il numero minimo di 20 partecipanti, la SEF ITALIA considererà il concorso come un sociale, pertanto senza l'obbligo di ambulanza e servizi, quindi il Centro ippico lo gestirà come tale.

5.6 Sul programma devono essere riportati:

- ✓ i giorni stabiliti per l'effettuazione delle gare e l'ordine delle stesse;
- ✓ il tipo di categorie e la dotazione dei premi in denaro e/o d'onore;
- ✓ il nome del Direttore di campo, della Giuria e della Segreteria;

- ✓ Le attrezzature utilizzate per i giochi e quali tipi verranno effettuati.

6. UFFICIALI DI GARA e ALTRE FIGURE:

6.1 Presidente di Giuria: Il Presidente di Giuria ha il compito di assicurare l'osservanza delle norme contenute nel presente Regolamento, nonché di quanto stabilito nel programma della manifestazione stessa e in tutte le normative approvate dalla S.E.F. Italia. Ad esso spetta di decidere nei casi di controversia e nei casi dubbi. Potrà essere in campo sia a piedi che a cavallo. Nel caso di Torneo alla lizza, il Presidente, potrà essere coadiuvato da un altro giudice, che avrà il compito di verificare chi tra i cavalieri spezza per primo la lancia, potrà essere sia a piedi che a cavallo. Per alcuni giochi, sono previsti più Giudici. E' facoltà del Giudice utilizzare apparecchiature tecnologiche per la certezza del giudizio, queste dovranno essere omologate CEE e dichiarate sul programma.

6.2 Segreteria di Torneo:

- ✓ Verifica la regolarità dell'autorizzazione a montare, rinnovata per l'anno in corso, da parte dei concorrenti partecipanti;
- ✓ Garantisce la regolarità dei risultati e l'esattezza dell'eventuale ripartizione del monte premi e della sua attribuzione.

6.3 Direttore di campo: Ha il compito e la responsabilità di provvedere all'allestimento ed alla misurazione dei percorsi, alla costruzione dei relativi giochi e della lizza. Ha inoltre la responsabilità, per la durata della manifestazione, della idoneità del terreno di gara e dei campi di prova.

6.4 Assistenza Sanitaria: I Centri ippici organizzatori di concorsi hanno l'obbligo di garantire la presenza di un servizio di ambulanza con barella;

6.6 Assistenza Veterinaria: Garantire la reperibilità su chiamata nel tempo di 30'.

6.7 Mascalcia: Garantire la reperibilità su chiamata nel tempo di 60'.

6.9 Tabella di distribuzione del Montepremi in denaro:

Cavalli partiti (esclusi i fuori gara)	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
Fino a 20	20%	15%	10%	//						
Da 21 a 40	20%	15%	10%	5%	5%	//				
Oltre 40	20%	20%	10%	10%	10%	5%	5%	5%	5%	5%

7. ISCRIZIONI

7.1 Il Cavaliere/Amazzone con età compresa tra i 10 anni compiuti e i 16 anni non compiuti, per partecipare a manifestazioni agonistiche deve essere assistito in gara dal proprio Istruttore o suo delegato purché Tecnico di equitazione.

7.2 Il termine ultimo per iscriversi al Torneo è di 2 gg. prima dell'inizio della manifestazione. I concorrenti che effettuano l'iscrizione nelle giornate di gara verseranno ulteriori 10,00 euro oltre la quota di iscrizione.

7.3 Ritiro delle iscrizioni: E' fatto obbligo ai cavalieri comunicare tramite fax non oltre 2 giorni prima dell'inizio del concorso l'eventuale ritiro di iscrizione. Nel caso in cui non venga comunicato, non si avrà diritto al rimborso della quota di iscrizione

7.4 La quota di iscrizione ammonta:

- a) Categoria Giochi Propedeutici € 10,00;
- b) Categoria Giochi Competitivi € 20,00;
- c) Categoria Giostra Medioevale € 30,00;

La quota di iscrizione, consente di effettuare la categoria ed accedere alle premiazioni. La quota di partecipazione al montepremi in denaro è di € 10,00, oltre la quota di iscrizione e consente di partecipare alla distribuzione dei premi secondo la tabella montepremi. Dalla quota di iscrizione è escluso l'affitto del box, che verrà stabilito dal Comitato Organizzatore.

8. PERCORSO

8.1 Il percorso ha inizio dal momento in cui il Giudice dà il via all'esecuzione del gioco, finisce nel momento in cui, viene eseguito l'ultimo gioco.

8.2 Non esiste un tempo massimo di un percorso, ma è facoltà del Giudice, allontanare il Cavaliere/Amazzone dal campo, quando questi indugia impropriamente l'esecuzione dei giochi o non mantiene l'andatura stabilita dal Regolamento per il gioco designato.

8.3 I Cavalieri/Amazzoni devono entrare ed uscire dal campo al trotto od al galoppo e appena entrati in campo, presentarsi direttamente alla Giuria, salutare, ed aspettare che il Giudice dia il via all'esecuzione dei giochi

8.5 Prima, durante e dopo una prova, in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento, durante il concorso è proibito sbarrare i cavalli in qualsiasi maniera e compiere ogni atto di crudeltà verso i cavalli stessi.

8.6 Per comunicare con il Cavaliere/Amazzone viene utilizzata la campana, o altro mezzo idoneo ad attirare l'attenzione.

9. ELIMINAZIONI

9.1 L'eliminazione comporta il divieto per il concorrente di iniziare o di continuare la prova in corso, anche se fuori classifica.

10.2 Cause di eliminazione a discrezione della Giuria:

- ✓ non entrare in campo alla chiamata del proprio nome;
- ✓ ricevere aiuti di compiacenza;
- ✓ non fermarsi al suono della campana o altro mezzo idoneo
- ✓ non indossare la tenuta regolamentare;
- ✓ errore di percorso;
- ✓ iniziare la gara prima che venga dato il via da parte del Giudice;
- ✓ Mantenere un comportamento non cavalleresco o scorretto nei confronti dell'avversario, del proprio Cavallo, verso al giuria ed i rappresentanti del Comitato Organizzatore;
- ✓ Eseguire i giochi ad un'andatura diversa da quella stabilita da regolamento.

10. GALATEO

Tutti i partecipanti, schierati di fronte al Giudice e agli spettatori, dovranno prestare giuramento di fedeltà al presente Regolamento e di lealtà nell'esecuzione dei giochi e della Giostra, di rispetto delle regole cavalleresche, di accettare in maniera insindacabile, il giudizio del Giudice, che è sovrano nel suo operare in campo. Tale giuramento, sarà fatto a Cavallo e con la mano destra sul cuore. Chi partecipa alla Giostra, deve salutare il proprio avversario prima e dopo ogni scontro.

PARTE SECONDA

1. GIOCHI (Prove di abilità)

I Giochi Medioevali, sono delle prove di abilità che permettono al Cavaliere/Amazzone, di verificare la propria capacità di riflessi e precisione. Venivano utilizzati nel Medioevo come addestramento e preparazione alle battaglie. Tra i giochi utilizzati, solo alcuni saranno inclusi nel presente Regolamento, di seguito elencati:

- a) Saracino;
- b) Giavellotti;
- c) Anelli;
- d) Caccia al Cinghiale;
- e) Cuscini;
- f) Taglio della testa.

1.1 Il Saracino

Il Saracino è quel giuoco mediante il quale il Cavaliere/Amazzone, a Cavallo e al galoppo, deve colpire lo scudo dello stesso con una lancia in legno per farlo girare senza che questi li colpisca con la palla posta sul lato opposto dello scudo. Questo tipo di allenamento, permetteva al combattente di esercitarsi nella mira e nell'agilità. Il gioco sarà considerato ben fatto nel momento in cui il Saracino compie due giri consecutivi. Al Cavaliere/Amazzone, nel caso di buona riuscita, verrà assegnato un punto.

1.2 I Giavellotti

Il Giavellotto è quel giuoco mediante il quale il Cavaliere/Amazzone, a Cavallo e al galoppo, munito di un giavellotto, deve lanciare lo stesso verso un bersaglio posto su una tavola di legno eretta da terra. Tale bersaglio, potrà essere caratterizzato, a scelta dell'organizzazione, o da una mela, da un'arancia o da un buco costruito appositamente. L'esercizio si ritiene correttamente eseguito, se il giavellotto, scalfisce la buccia del frutto, o viene infilato nel buco senza che il giavellotto cada per terra. Il Giavellotto non potrà essere accompagnato, ma lanciato verso il bersaglio ad una distanza idonea, sarà competenza del Giudice, stabilire quale sia la distanza di lancio. Questo tipo di gioco, veniva utilizzato per migliorare sia la forza di lancio che la precisione. L'esercizio prevede l'assegnazione di un punto, se eseguito correttamente.

1.3 Gli Anelli

Il gioco degli anelli, è un gioco antichissimo, per metteva di insegnare ai Cavalieri un'ottima mira, di migliorare la calma e la tranquillità. Il giuoco, dovrà essere eseguito al galoppo, e ha lo scopo di infilzare l'anello posto su di un asse ad una certa

altezza. Andrà eseguito in due tornate, in quanto ci saranno due anelli appesi, una tornata a mano sinistra ed una a mano destra. L'esercizio potrà, a discrezione del giudice in accordo con l'organizzazione, essere svolto sia con la lancia che con la spada. Verrà assegnato un punto per ogni anello infilzato correttamente. Nel caso in cui l'anello venga infilzato e cade, il punto non potrà essere dato.

1.4 La Caccia al Cinghiale (simulata)

Questo tipo di giuoco, permette di migliorare la mira e la concentrazione su bersagli in movimento, atta ad addestrare il Cavaliere alla caccia della selvaggina. Consiste nell'infilzare con il giavellotto, un bersaglio costituito da un sacco di iuta, che simboleggia il cinghiale, fatto muovere da un altro cavaliere o da uno scudiero a piedi. Dovrà essere effettuato a Cavallo e al galoppo. Il sacco sarà legato ad una corda sufficientemente lunga e tirato per un giro completo di campo. Il giuoco, potrà essere fatto singolarmente o in gruppo, nel secondo caso il punteggio andrà alla squadra e non al singolo. Sarà assegnato un punto, nel momento in cui il cinghiale sarà infilzato prima che finisca il giro. Nel caso in cui il giavellotto non colpisca il cinghiale e rimanga infilzato sul terreno, oppure cadesse accidentalmente, il Cavaliere/Amazzone, non potrà riprenderlo per continuare il giuoco.

1.5 I Cuscini

Il giuoco, permette di migliorare l'equilibrio in sella, per evitare di essere disarcionati dal nemico in battaglia. Viene effettuato a Cavallo, senza la sella, è ammessa una copertina ma non legata. Consiste nel colpire il proprio avversario con un cuscino di iuta, cercando di disarcionarlo. Il tempo massimo del giuoco è di 2 minuti. I Cavalieri/Amazzoni, potranno muoversi con il cavallo per divincolarsi o per evitare di essere colpiti. Non potranno, in ogni caso, uscire dal campo di giuoco a loro assegnato, pena l'eliminazione. Verrà assegnato un punto al cavaliere che rimane in sella. Nel caso in cui entrambi i giocatori, allo scadere del tempo non sono stati disarcionati, verrà assegnato mezzo punto ciascuno. Per questo giuoco, sono previsti 2 Giudici.

1.6 Il Taglio della Testa (simulata)

Con questo tipo di giuoco, ci si preparava a migliorare l'attacco al nemico durante un assalto, con il compito preciso di eliminare i fanti con un solo colpo, mirato e preciso alla testa. Consiste nel colpire un bersaglio tondo posto su un piedistallo in legno, cercando di tagliarlo a metà, senza toccare il supporto in legno. Deve essere effettuato al galoppo con la spada, o con la mazza, la mazza frusta, l'ascia. Verrà assegnato un punto a chi colpisce il bersaglio che dovrà essere almeno scalfito. Potrà essere utilizzata della frutta, (es. mele, arance, meloni, angurie etc ...) ortaggi, (es. cavolo cappuccio, etc ...), è fondamentale che gli oggetti utilizzati per simboleggiare la testa, siano dello stesso tipo per tutti i concorrenti, oltre che la stessa arma.

1.7 La Giostra

Uno dei più spettacolari giuochi del Medioevo. Nata per allenare i Cavalieri alla battaglia, trasformata poi, in un vero e proprio sport, con dei regolamenti ben precisi e dei tornei che coinvolgevano tutti i migliori Cavalieri del mondo. Il giuoco, consiste nello spezzare la lancia contro il proprio avversario, che galoppa contro. Ad accedere alla giostra, sono i primi 4 cavalieri/Amazzoni che ottengono il punteggio maggiore, ad esclusione dei tornei dove c'è solo la Giostra, dove in quel caso, il numero minimo di partecipanti è di 6. Onde evitare pericoli, i due Cavalieri/Amazzoni che galoppano uno contro l'altro, sono divisi dalla lizza, che ha un'altezza di m. 1,20 minimo e m. 1,80 massimo. Nello scontro è assolutamente vietato colpire il cavallo, pena la squalifica. Il segnale di partenza, consiste nell'alzare la lancia. E' facoltà del Comitato Organizzatore, indire un riconoscimento per il miglior binomio che si è meglio distinto in stile e portamento. Nel caso in cui, uno dei due cavalieri non parte, viene dato un punto a chi è partito regolarmente. Dopo due non partenze consecutive, viene data la vittoria a chi ha svolto l'esercizio correttamente. Nel caso in cui sono entrambi i cavalieri a non partire al segnale dato, si darà nuovamente la partenza. Se alla terza partenza consecutiva nessuno dei due Cavalieri/Amazzoni, parte, entrambi saranno eliminati. Nel caso in cui uno dei due Cavalieri/Amazzoni, partono prima del segnale convenzionale, il Giudice ha facoltà di bloccare chi è partito abusivamente ed assegnare il punto all'avversario. Nel caso in cui entrambi partono prima che il segnale venga dato, se non ci sono pericoli, è a discrezione del Giudice, assegnare la partenza regolamentare, la Giostra, dovrà essere effettuata la galoppo.

I punti verranno assegnati seguendo questo ordine:

1. Un punto se la lancia si spezza contro l'elmo;
2. Due punti se la lancia si spezza dallo sterno alla spalla destra del Cavaliere, braccio escluso;
3. Tre punti se la lancia si spezza contro lo scudo dell'avversario;
4. Il cavaliere disarcionato sarà eliminato e assegnati tre punti all'avversario.

Per la giostra, è previsto un secondo Giudice, che controllerà la linea di lizza per giudicare i comportamenti scorretti atti a sottrarsi allo scontro.

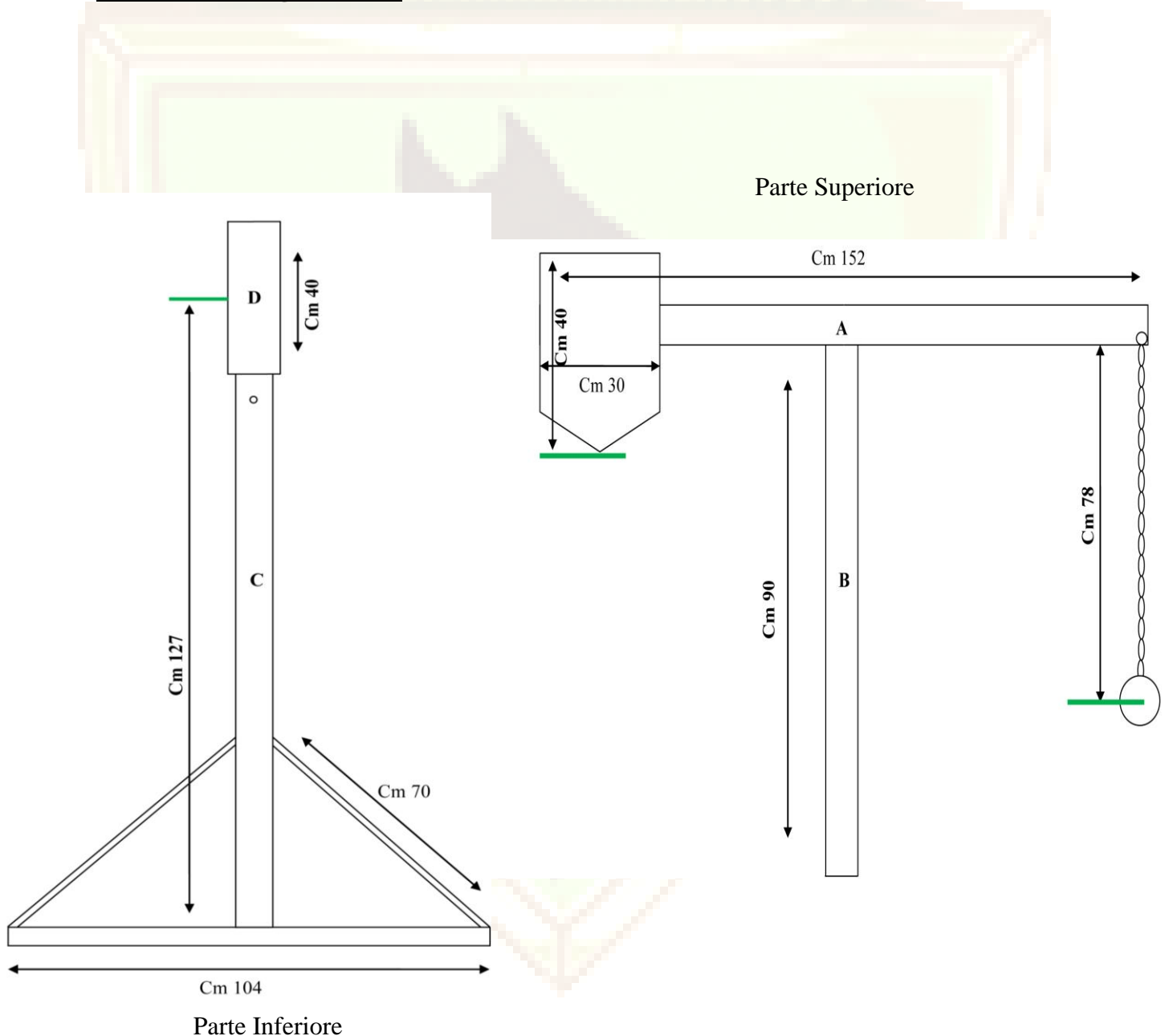
Le sfide vengono decretate da un sorteggio fatto prima della Giostra da parte della Segreteria, comunicate al Giudice ed affisse in bacheca.

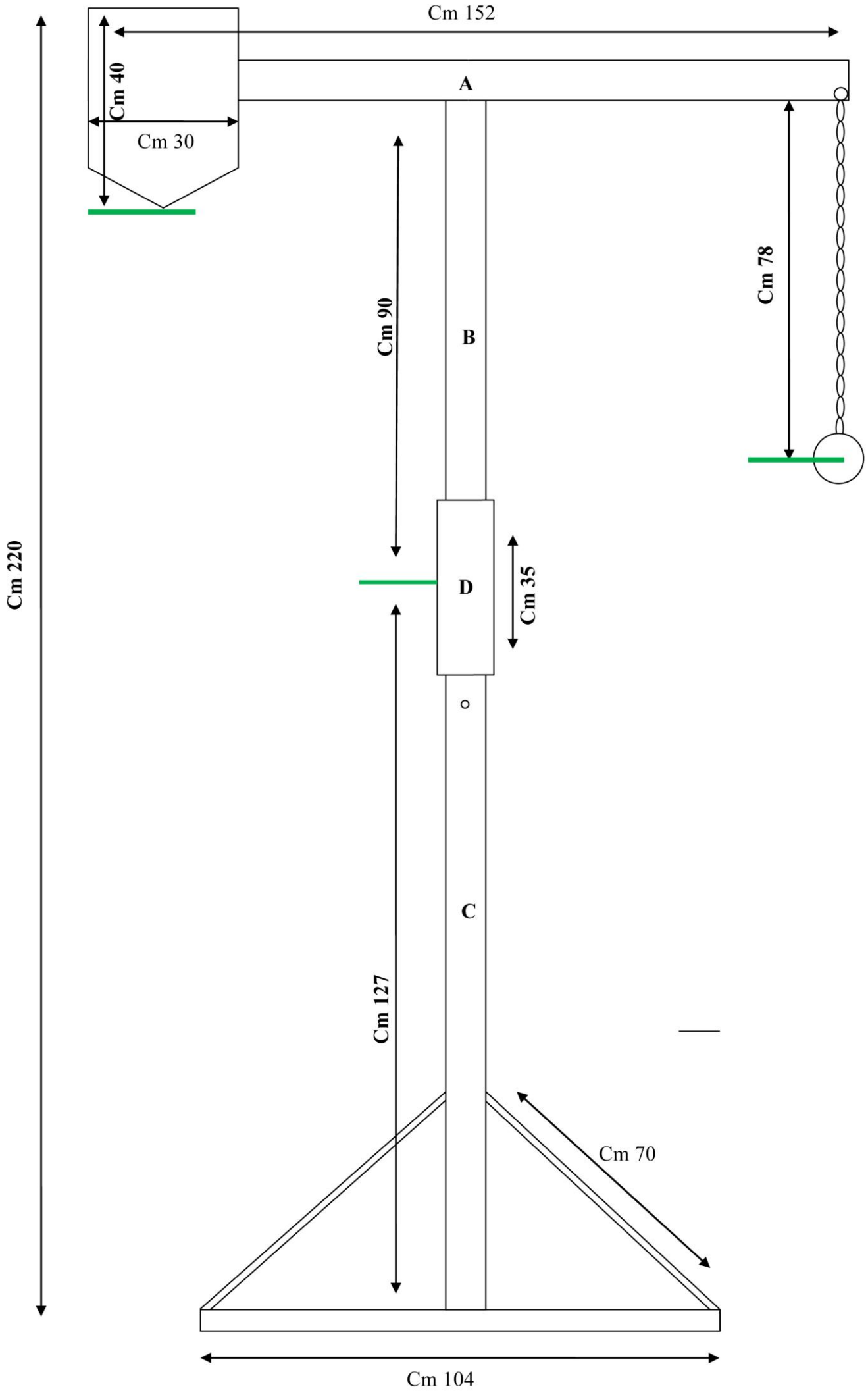
PARTE TERZA

1. Schede Tecniche delle Attrezzature

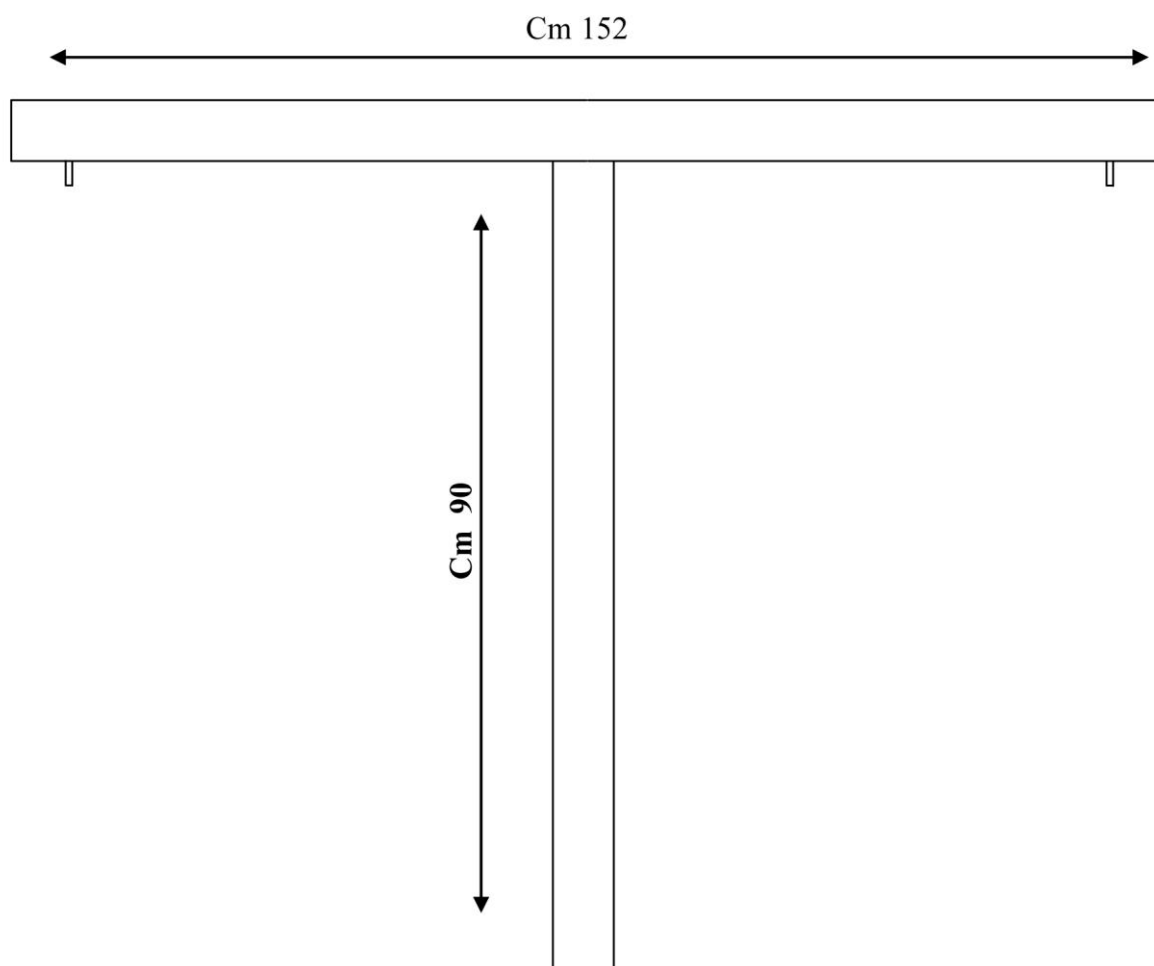
Di seguito verranno riportati gli schemi tecnici delle varie attrezzature che sono utilizzate per i vari giochi. Le misure riportate, sono quelle atte alla realizzazione del giuoco in maniera sicura ed efficace.

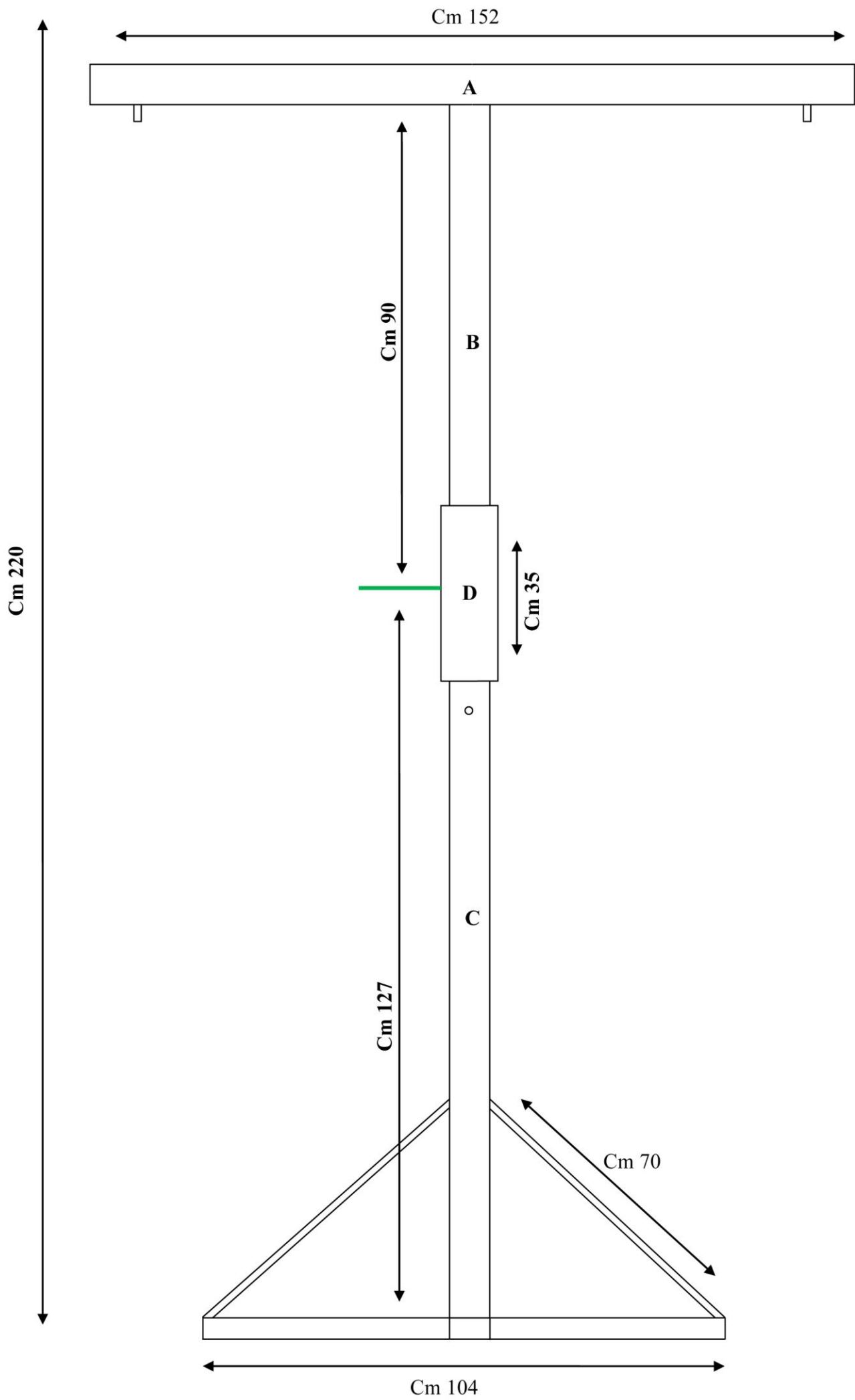
1.1 Il Saracino e gli Anelli





E' composto da due parti, una superiore ed una inferiore. La parte superiore, è composta da altre due parti collegate tra loro, la parte A e la B. La parte A è quella che gira ed è collegata e fissata alla B tramite un cuscinetto da $\frac{3}{4}$ di pollice. Il tutto si inserisce in D, che è la parte fondamentale di quella inferiore, infatti D è un alloggiamento dove si incastra perfettamente tutta la parte superiore. Lo scudo deve avere le dimensioni specificate ma la forma è lasciata a piacere di chi lo costruisce. La palla di ferro, è assicurata alla catena in maniera stabile, avrà un peso non inferiore a Kg 1 e non superiore a Kg 3. Per maggiore sicurezza, si consiglia di coprire la palla con del lino grezzo di colore bianco. Al centro di C sulla parte alta, verrà praticato un foro del diametro che varia tra i 20 e 30 mm, servirà a far passare la corda della lizza. Il legno utilizzato sarà quello resistente, possibilmente pino o abete della misura di cm 8 X 8. Il saracino sarà appoggiato a terra e verranno posizionati dei sacchi di iuta pieni di sabbia, che fungeranno da contrappeso. Si consiglia di prevedere uno scudiero che stia sempre con il Saracino, sia per posizionare il braccio in maniera corretta, sia per tenere lo stesso quando il Cavaliere/Amazzone colpisce lo scudo. La parte inferiore rimane uguale anche per il giuoco degli anelli. Cambierà soltanto la parte superiore, così come dallo schema. Sul braccio, verranno posizionati due supporti, uno a destra ed uno a sinistra, per alloggiare gli anelli. Essi avranno un diametro che varia da 10 a 12 cm, saranno colorate, di qualsiasi materiale, purché resistente ed avranno delle stoffe legate nella parte inferiore per renderli più visibili al pubblico.



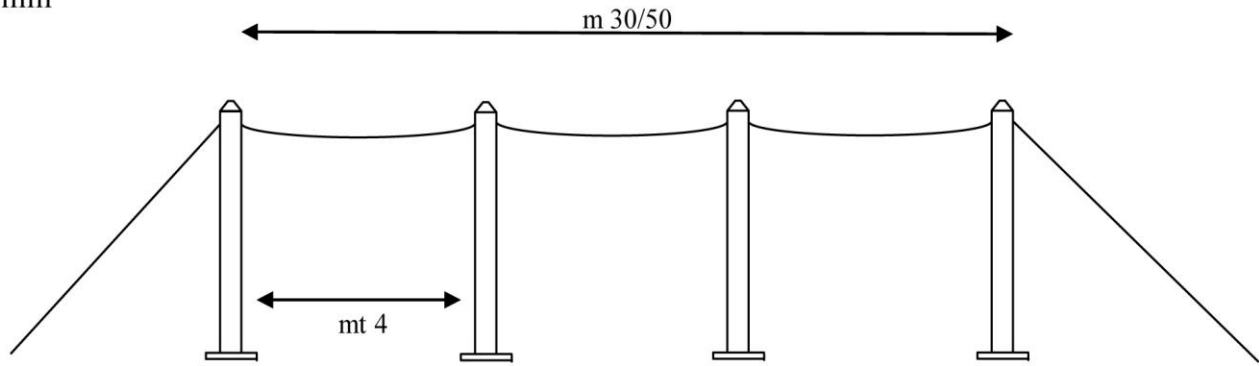
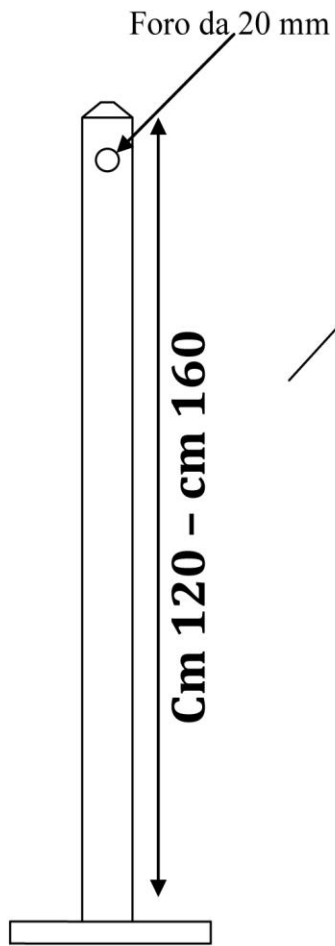


1.2 Altri attrezzi

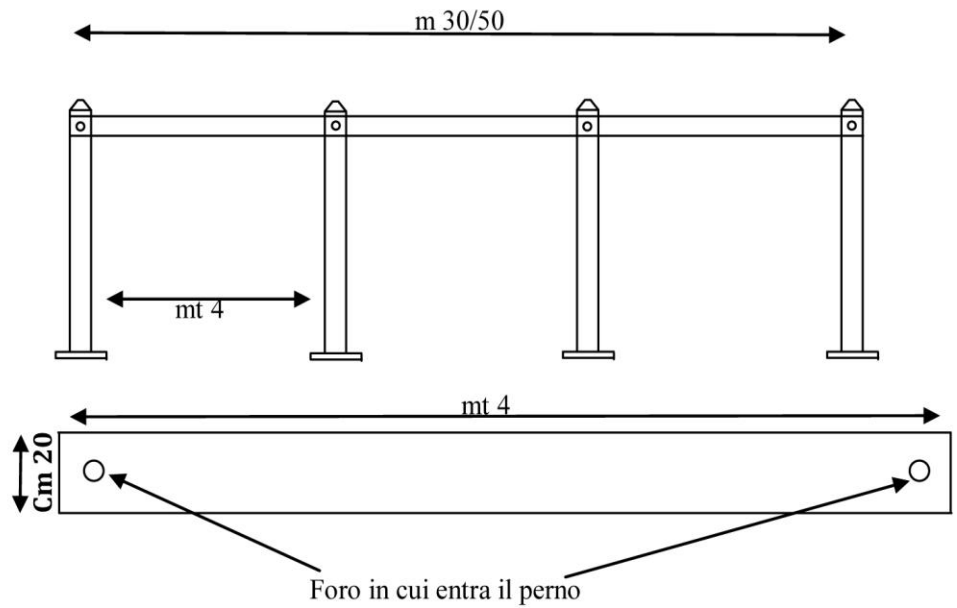
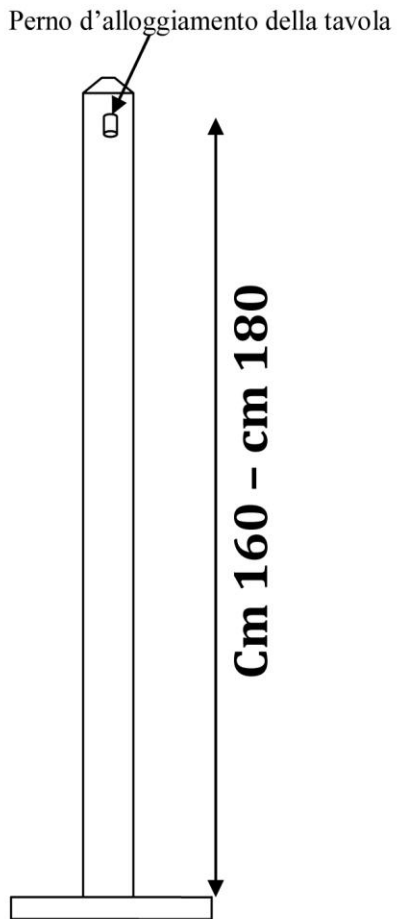
- La lancia avrà una lunghezza di mt 2,50 ed un diametro di 35 mm, fatta in legno. In cima alla lancia, sarà posta la punta per una lunghezza di cm 80 / 100, con un materiale estremamente frangibile, si consigliano due materiali:
 - ✓ Foglio di legno, che potrà essere arrotolato ed assicurato in cima, in quanto questo tipo di legno è molto flessibile;
 - ✓ Legno di Balsa, molto scenico e si spezza con l'urto. Se si utilizza questo tipo di materiale, si consiglia di fare delle piccole incisioni, per agevolare la rottura durante l'urto.

Quando si utilizza la lancia per il giuoco degli anelli, si consiglia di predisporre una dedicata solamente per questo giuoco, utilizzando l'accortezza di praticare una punta in cima alla lancia. Quando si utilizza, invece la lancia per il giuoco del Saracino, è sufficiente utilizzarne una qualsiasi, senza nulla in cima.

- Il giavellotto, avrà una lunghezza di mt 1,50 / 1,70 e un diametro di 15 mm. In cima sarà montata una punta in ferro, idonea a poter rimanere infilzata nel legno. Si raccomanda, per il trasporto, di apporre sulla punta, delle protezioni, onde evitare danni accidentali.
- Il Cinghiale, sarà costituito da un sacco di iuta delle dimensioni di mt 1 X 0,50, sarà riempito di paglia o di fieno. La bocca del sacco sarà ben chiusa e partirà dalla stessa, una corda di iuta avente lunghezza non inferiore a 6 mt. Con la quale sarà tirato il cinghiale.
- I cuscini, saranno costituiti da sacchi di iuta dalle dimensioni di cm 70X40. Saranno riempiti di paglia o di fieno. La bocca sarà ben chiusa, stando attenti a lasciare un lembo per agevolare la presa con le mani.
- Per il taglio della testa, sarà utilizzata della frutta o degli ortaggi. Per quanto riguarda la frutta, questa non dovrà avere un diametro inferiore a cm 7, si consiglia di utilizzare mele o arance, in alcuni casi si potrà utilizzare delle angurie o dei meloni. E' importante che la dimensione sia uguale per tutti i concorrenti, onde evitare favoritismi. Per quanto riguarda gli ortaggi, si potrà utilizzare dei cavoli cappucci, delle melanzane, dei cavolfiori, anche in questo caso, la dimensione deve essere omogenea per tutti i concorrenti.
- La lizza, una sorta di divisorio per i cavalli che si scontrano, deve avere un'altezza non inferiore a mt. 1,20 e non superiore a mt. 1,80. Sarà costituita da una serie di paletti, distanti uno dall'altro non superiore a mt. 4. Sarà lunga non meno di mt. 30 e non superiore a mt. 50. Se la lizza ha un'altezza compresa tra il mt. 1,20 e il mt 1,60, potrà essere utilizzata una corda in iuta del diametro non inferiore a 15 mm per la composizione della stessa. Nel caso in cui, l'altezza è superiore al mt. 1,60, dovranno essere utilizzate delle tavole lunghe mt. 4 e larghe cm 20, agganciate ai paletti, senza utilizzare metodi moderni. Si consiglia di fare dei perni in legno dove andrà alloggiata la tavola.



Esempio di lizza fatta con la corda di iuta



Esempio di lizza fatta con le tavole