



SEF-ITALIA

SPORT E FORMAZIONE

Regolamento Nazionale Giostra Medioevale

Aggiornato febbraio 2015

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, 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. Per i giochi, 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.

3bis. TENUTA E PROTEZIONI PER IL CAVALLO

3bis.1 Per i giochi medioevali propedeutici, non è obbligatorio nessun tipo di tenuta per il cavallo, sono consentite le protezioni abituali del cavallo che partecipa. Nel caso in cui il Comitato Organizzatore, decida l'organizzazione con tema storico, i partecipanti ai giochi propedeutici, dovranno adeguarsi al periodo storico della manifestazione.

3bis.2 Per i giochi medioevali, non è obbligatorio nessun tipo di tenuta per il cavallo, ma sono consentite le protezioni abituali del cavallo che partecipa. Nel caso in cui il Comitato Organizzatore, decida l'organizzazione con tema storico, i partecipanti ai giochi propedeutici, dovranno adeguarsi al periodo storico della manifestazione.

3bis.3 Per la Giostra Medioevale, è obbligatoria la gualdrappa di riferimento storico che dovrà essere posta tra il sottosella e la sella, ovvero in modo tale che il sottosella non sia visibile. Sono obbligatori le protezioni per la testa e gli occhi del cavallo, purché siano di fattura tale da ricoprire il periodo storico di riferimento ma in modo tale da evitare lesioni allo stesso, pur consentendo la visibilità del cavallo.

3bis.4 Sono vietate:

- ✓ le protezioni di tipo "pesante", ovvero quelle che superino il peso di 250 gr. per gli arti e di 2 Kg per la testa;
- ✓ l'uso del frustino ad eccezione dei giochi medioevali propedeutici, purché non in abito storico;
- ✓ l'uso di speroni atti a ferire il cavallo;
- ✓ l'uso da terra di frustino o altro mezzo come aiuto di compiacenza;
- ✓ l'uso di imboccature ritenute costrittive e/o dolorose a giudizio del Presidente di Giuria.

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, ad eccezione delle manifestazioni di sola Giostra, la quale sarà sempre considerata come concorso a tutti gli effetti.

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

Il giudizio della Giuria e del Presidente di Giuria, sono insindacabili. Nessun concorrente o suo delegato, è autorizzato a reclamare verbalmente durante la manifestazione, pena il richiamo verbale, pagamento di un'ammenda, o la squalifica (Vedi art. 11).

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, dovrà essere coadiuvato da altri tre giudici, che dovranno essere posizionati nel seguente modo:

- il Presidente ed un Suo Vice ai fianchi della lizza, posizionati al centro;
- due giudici all'inizio e alla fine della lizza.

Per alcuni giuochi, 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. Questa figura, può essere ricoperta anche da un concorrente, dal Presidente di Giuria o da un Giudice.

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

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

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

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 o via e-mail, 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.

7bis PREMI IN DENARO

7bis.1 I premi in denaro vengono costituiti tramite le iscrizioni dei concorrenti che intendono partecipare al montepremi o da denaro messo a disposizione dal Comitato Organizzatore o da sponsorizzazioni.

7bis.2 Nel caso in cui la manifestazione preveda dei premi in denaro, questi dovranno essere dichiarati dal Comitato Organizzatori ed indicati sui programmi.

7bis.3 il montepremi sarà così suddiviso:

✓ Categoria GMP e GMC

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

✓ Categoria Giostra

Cavalli partiti (esclusi i fuori gara)	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
Fino a 6	30%	20%	10%	10%	5%					
Da 7 a 12	25%	15%	10%	10%	10%	5%	5%	5%	5%	5%

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. Nel caso della Giostra, il Giudice dà la partenza dopo aver constatato che i due giostratori hanno alzato la lancia come segnale "Sono pronto".

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.

8.7 Durante il percorso, il concorrente dovrà mantenere l'arma in posizione di sicurezza fino all'esecuzione del gioco, per poi riprenderla dopo l'esecuzione.

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.

9.2 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 la giuria ed i rappresentanti del Comitato Organizzatore;
- ✓ Eseguire i giochi ad un'andatura diversa da quella stabilita da regolamento.

10. GALATEO

10.1 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.

"A nome di tutti i concorrenti, prometto che prenderò parte a questa competizione rispettando e osservando le regole che li governano, impegnandoci nel vero spirito della sportività per uno sport senza doping e senza droghe, per la gloria dello sport e l'onore della mia squadra."

11. RECLAMI

11.1 Ogni concorrente, o suo delegato, ha facoltà di reclamare in merito a qualsiasi irregolarità verificatasi durante la manifestazione. Per i minorenni ne ha facoltà il genitore o chi ne fa le veci, o il proprio istruttore.

11.2 E' assolutamente vietato reclamare verbalmente durante lo svolgimento della manifestazione, nei confronti del Presidente della Giuria, di un Componente la Giuria, o di altra Figura, così come elencata all'articolo 6 del presente Regolamento. Chiunque, (concorrente, istruttore, genitore o facente funzioni) viola il presente comma del presente articolo, sarà sanzionato con le seguenti pene, nel seguente ordine:

- ✓ Avvertimento verbale;
- ✓ Pena pecuniaria di € 200,00;
- ✓ Squalifica.

11.3 I reclami, sotto pena di nullità, devono essere redatti per iscritto, forniti di elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnati da un deposito di € 100,00.

11.4 Le quote ricavate dall'ammenda e dai reclami, saranno devolute ad un'associazione per la protezione animali, tramite bonifico o altro mezzo comprovante l'avvenuto atto di donazione.

PARTE SECONDA

12 GIOCHI (Prove di abilità)

12.1 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.

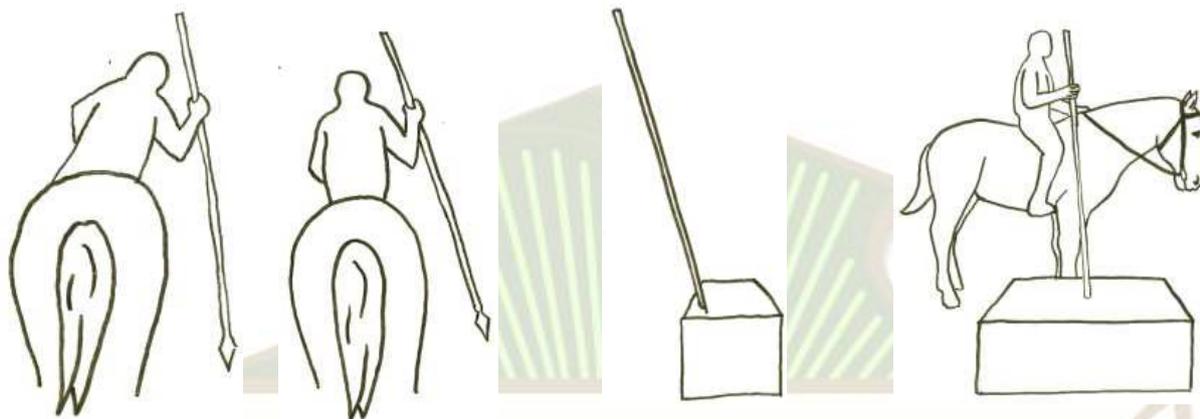
12.2 Il Saracino

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.

12.3 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 verticale, come ad esempio un paglione, un frutto posto su una tavola etc., un cinghiale finto, degli animali finti posti per terra. L'esercizio si ritiene correttamente eseguito, se il giavellotto, scalfisce almeno parte del bersaglio. Il Giavellotto non potrà essere accompagnato, ma lanciato verso il bersaglio ad una distanza di almeno tre metri. Nel caso in cui il gioco consiste nel colpire i bersagli a terra, il giavellotto non dovrà essere lanciato, ma dovrà colpire il bersaglio posto in terra al galoppo senza mollare il giavellotto. Questo tipo di gioco, veniva utilizzato per migliorare sia la forza di lancio che la precisione. Il punteggio varia in base al tipo di esercizio. Il concorrente dovrà prendere i bersagli senza modificare l'equilibrio in sella e mantenendo la posizione seduta. E' consentito piegarsi in avanti o ruotare la parte superiore del corpo. Se il concorrente si appoggia su un lato, lui / lei otterranno un punteggio più basso. Durante il percorso, il concorrente dovrà mantenere sempre il giavellotto in posizione di sicurezza fino all'esecuzione dell'esercizio. Per alcuni

giochi con il giavelotto, potrà essere previsto che quest'ultimo possa trovarsi sul percorso infilzato sul terreno o su una palla di paglia / fieno.

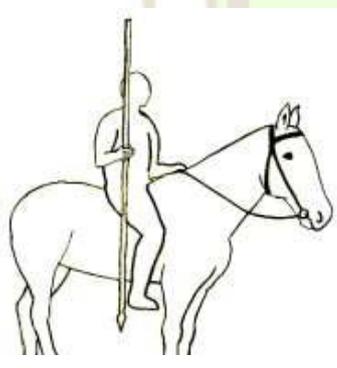


Posizione scorretta

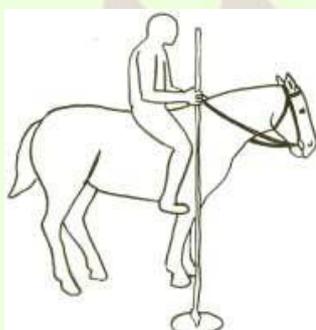
Posizione corretta

Posizione del giavelotto

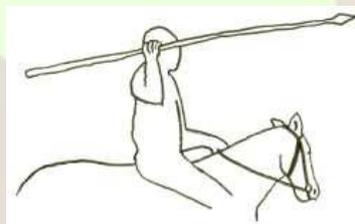
Presenza del giavelotto



Giavelotto in posizione di sicurezza



Giavelotto nel bersaglio a terra



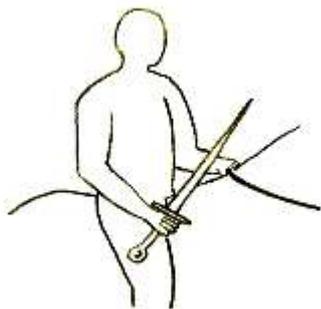
Posizione del giavelotto al lancio



Linea di sicurezza di 3 m. dal bersaglio

12.4 Gli Anelli

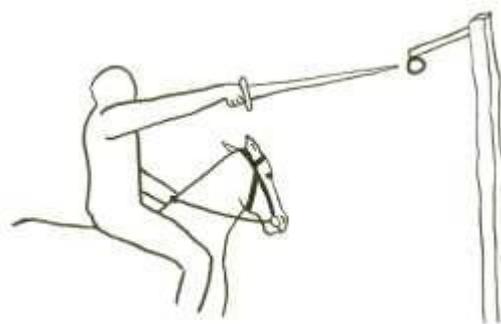
Il gioco degli anelli, è un gioco antichissimo, per mettere di insegnare ai Cavalieri un'ottima mira, di migliorare la calma e la tranquillità. Il giuoco, dovrà essere eseguito al galoppo, e ha lo scopo di infilzare l'anello posto su di un asse ad una certa altezza. Potrà essere eseguito in una o più tornate, se ci saranno più anelli appesi. 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.



Spada nella posizione di sicurezza



Spada pronta per il bersaglio



Braccio e spada allineati per centrare l'anello

12.5 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.

12.6 I Cuscini

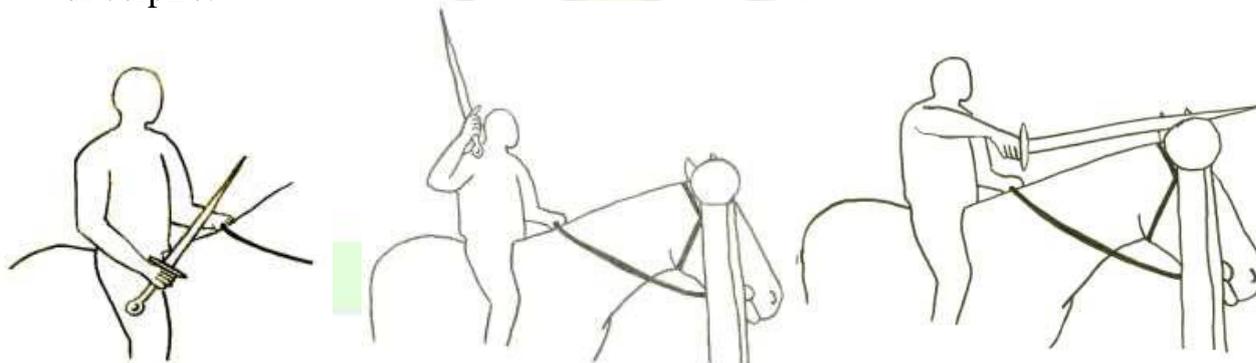
Il giuoco, permette di migliorare l'equilibrio in sella, per evitare di essere disarcionati dal nemico in battaglia. Viene effettuato a Cavallo, senza la sella, è ammessa una copertina ma non legata. Consiste nel colpire il proprio avversario con un cuscino di iuta, cercando di disarcionarlo. Il tempo 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.

12.7 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 posto su un piedistallo in legno, cercando di tagliarlo a metà, senza toccare il supporto.

Il giuoco può essere effettuato in due modi:

- ✓ In senso verticale, ovvero, dall'alto verso il basso. Il concorrente al galoppo, in corrispondenza del bersaglio, porta l'arma al di sopra della testa per poi cercare di colpire.



Spada nella posizione di sicurezza

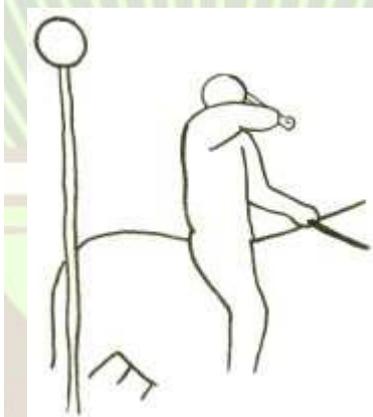
La spada parte dall'orecchio destro per andare sul bersaglio

Il bersaglio viene colpito dall'alto verso il basso

- ✓ In senso orizzontale. Il concorrente al galoppo, porterà la spada dalla posizione di sicurezza all'orecchio sinistro per poi sferrare il colpo verso il bersaglio colpendolo dalla parte posteriore del concorrente. Il bersaglio non deve essere colpito frontalmente.



Spada nella posizione di sicurezza



La spada parte dall'orecchio sinistro per andare sul bersaglio



Il bersaglio viene colpito da dietro dopo che questo è stato superato

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.

12.8 La Giostra

Uno dei più spettacolari giochi 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 viene organizzata esclusivamente la Giostra, in quel caso, il numero minimo di partecipanti è di 4, il numero massimo è 12. Onde evitare pericoli, i due giostratori che galoppano uno contro l'altro, sono divisi dalla lizza, che ha un'altezza minima di m. 1,30 e un'altezza massima di m. 1,80. La lunghezza sarà di m 40. La lizza potrà essere costituita con della corda in iuta posta su pilieri in legno, nel caso si tratti di lizza con altezza non superiore a m. 1,50.

Per le altezze comprese tra m 1.50 e 1.80 dovrà essere costituita con assi in legno posti su cavalletti, oppure potrà essere realizzata con sistema "pieno", ossia come se fosse un vero e proprio muretto. Per agevolare i cavalli, viene predisposto un

corridoio di larghezza massima di m.1.30 con invito, per una lunghezza di m 30 a partire dal lato di ingresso del cavallo. La parete che delimita a destra il corridoio, potrà essere realizzata con dei pilieri in legno e della corda in iuta, curando il fatto che siano di facile abbattimento in caso di cavallo che scarta. Nello scontro è assolutamente vietato colpire il cavallo, pena la squalifica. Il segnale di partenza, viene dato dallo speaker/giudice, dopo aver constatato che i due giostratori sono pronti con il segnale della lancia alzata. E' facoltà del Comitato Organizzatore, indire un riconoscimento per il miglior binomio che si è meglio distinto in stile e portamento (Miglior Giostratore / Best Joust). Nel caso in cui, uno dei due cavalieri non parte, viene data come falsa partenza. Dopo due non partenze consecutive, vengono assegnati i punti a chi è partito regolarmente. Nel caso in cui sono entrambi i giostratori a non partire al segnale dato, si darà nuovamente la partenza. Se alla terza partenza consecutiva nessuno dei due giostratori parte, ad entrambi verrà assegnato un punteggio pari a "0". Nel caso in cui uno dei due giostratori, parte 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, deve essere effettuata al galoppo.

I punti verranno assegnati seguendo questo ordine:

1. Tre punti se la lancia si spezza contro lo scudo dell'avversario o sul lato sinistro del corpo nel caso in cui l'armatura sia priva di scudo;
2. Un punto se la lancia si spezza dallo sterno alla spalla destra del Cavaliere, braccio incluso;
3. Un punto se la lancia si spezza sul lato sinistro ma fuori dallo scudo;
4. Penalità di tre punti, se la lancia colpisce volontariamente/direttamente l'elmo dell'avversario;
5. Penalità di 10 punti, se la lancia colpisce indirettamente/involontariamente il cavallo dell'avversario; (si intende quando la lancia colpisce il cavallo dopo che ha colpito un'altro obiettivo e raggiunge il cavallo per una condizione di riflesso o rimbalzo);
6. Eliminazione, se si colpisce direttamente / volontariamente il cavallo dell'avversario;
7. Penalità di due punti se la lancia non viene passata direttamente nelle mani dello scudiero alla fine dello scontro;
8. Penalità di due punti se durante lo scontro si perde la lancia. Non viene assegnata la penalità, nel caso evidente di impossibilità di tenere la stessa in mano, come ad esempio rottura della stessa, infortunio evidente del giostratore o nei casi discrezionali del Presidente di Giuria, usando il buon senso;
9. Penalità della eliminazione in caso di simulazione di infortunio.

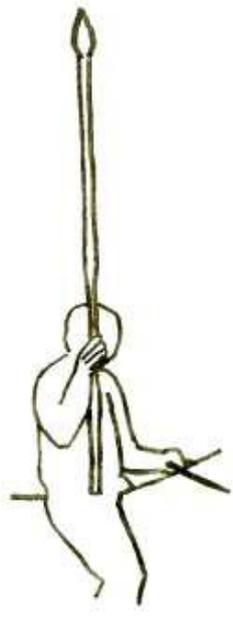
Per la giostra, sono previsti più Giudici (da 4 a 6), i quali saranno posizionati al centro della lizza sui due lati e alla partenza del giostratore, controlleranno il punto di contatto della lancia e i comportamenti scorretti.

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

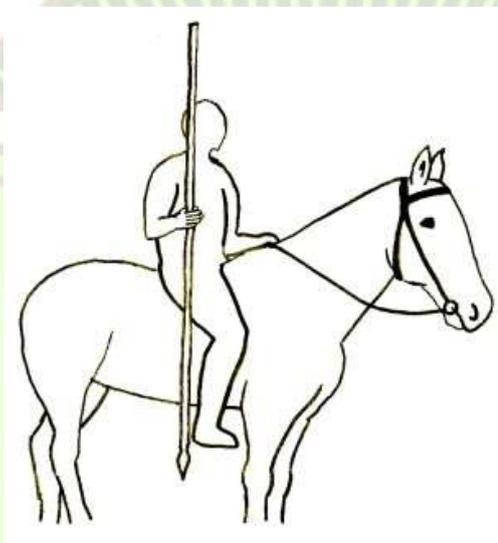
13 POSIZIONE DI SICUREZZA DELLE ARMI

13.1 Onde evitare pericoli per l'incolumità del cavallo, la propria e quella degli altri, è necessario che le armi siano tenute in sicurezza.

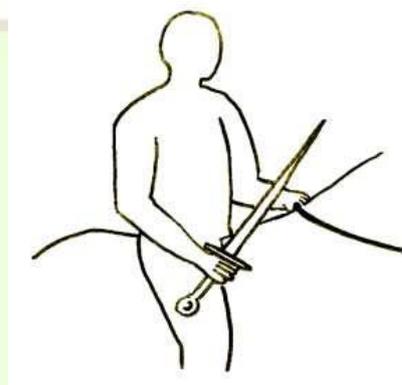
- ✓ Lancia: in piedi al fianco / coscia con la punta in su;
- ✓ Giavellotto: tenuto in verticale con la punta verso il basso accanto al cavallo.
- ✓ Spada: appoggiata sul braccio sinistro.



Lancia in sicurezza



Giavellotto in sicurezza



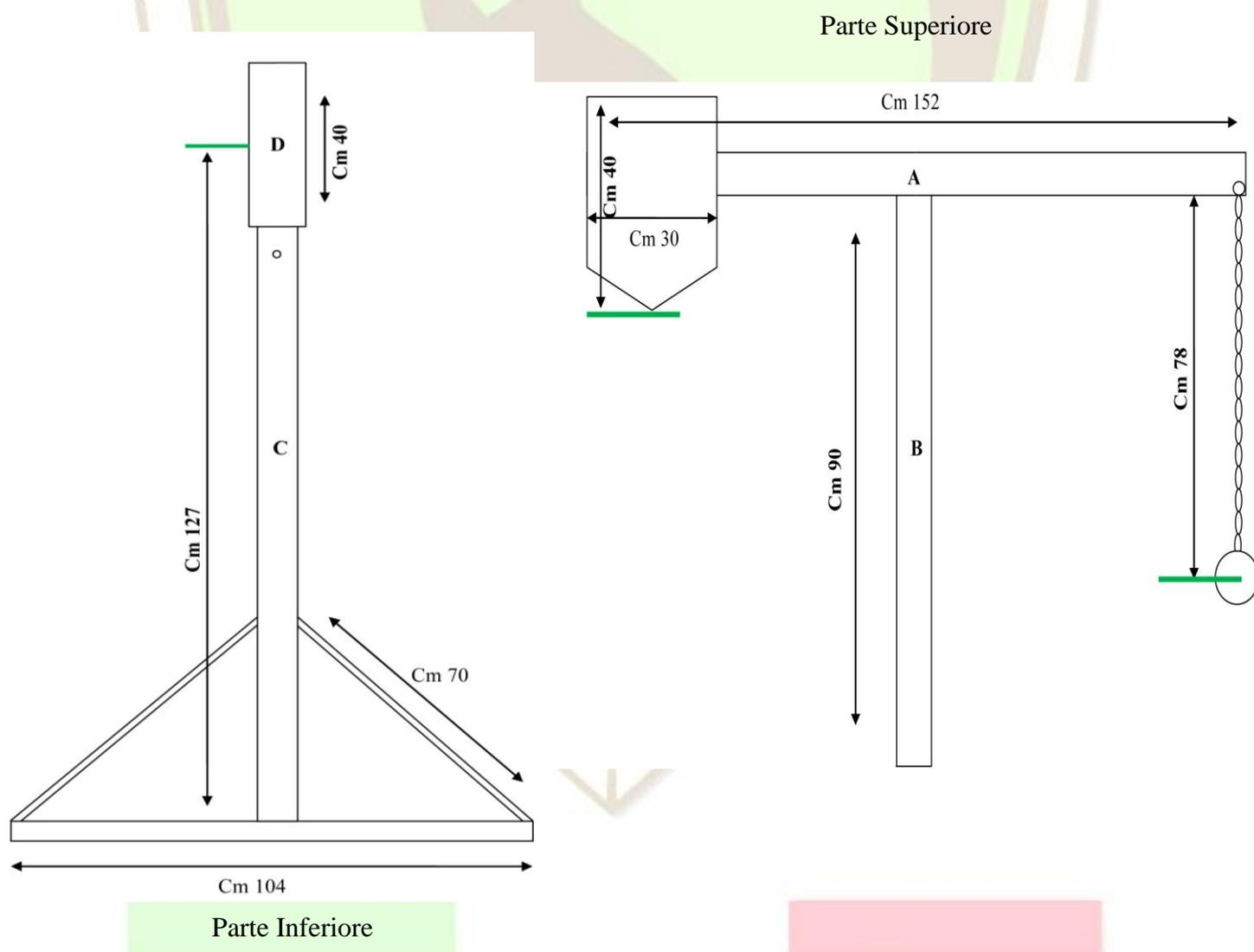
Spada in sicurezza

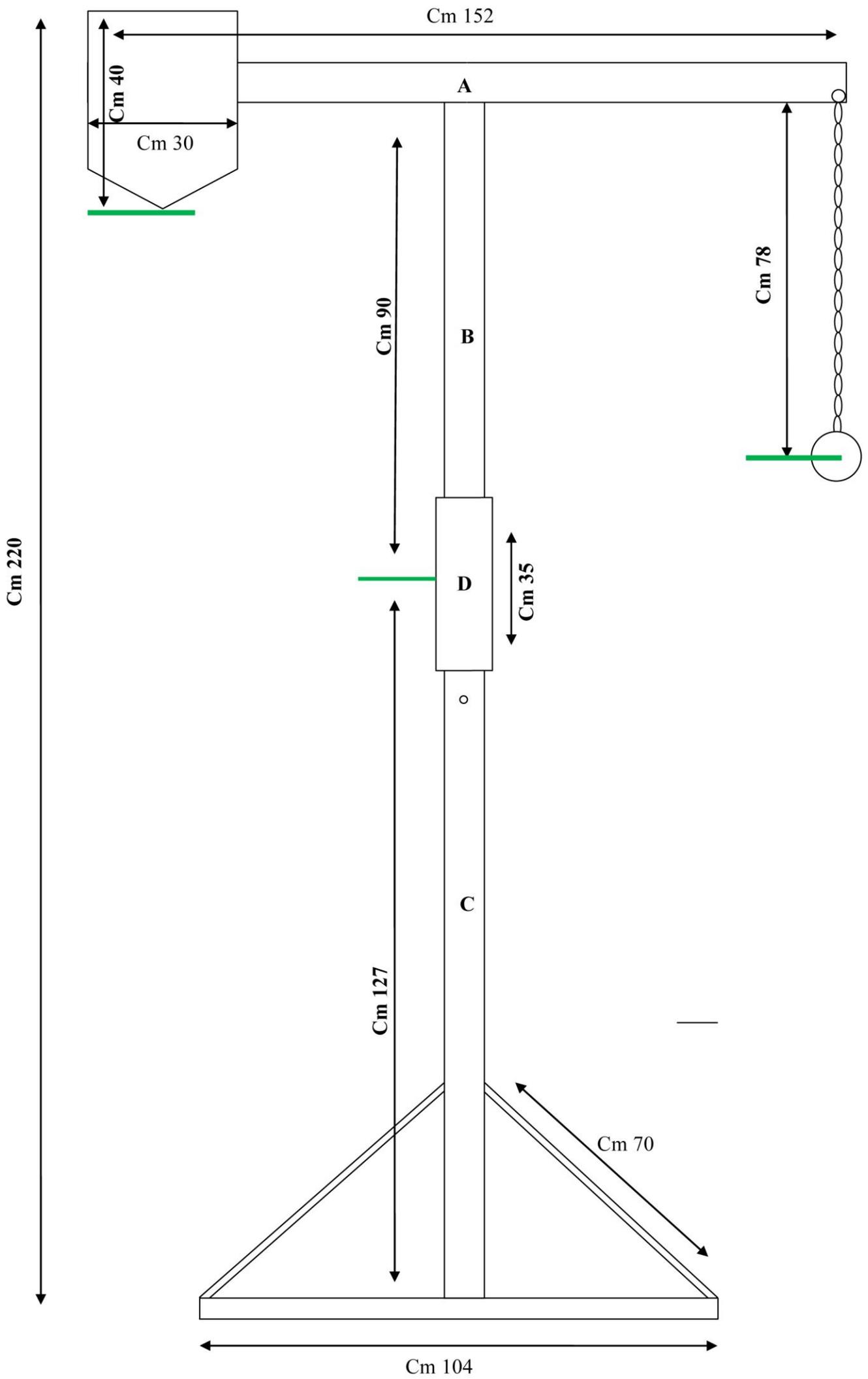
PARTE TERZA

14 Schede Tecniche delle Attrezzature

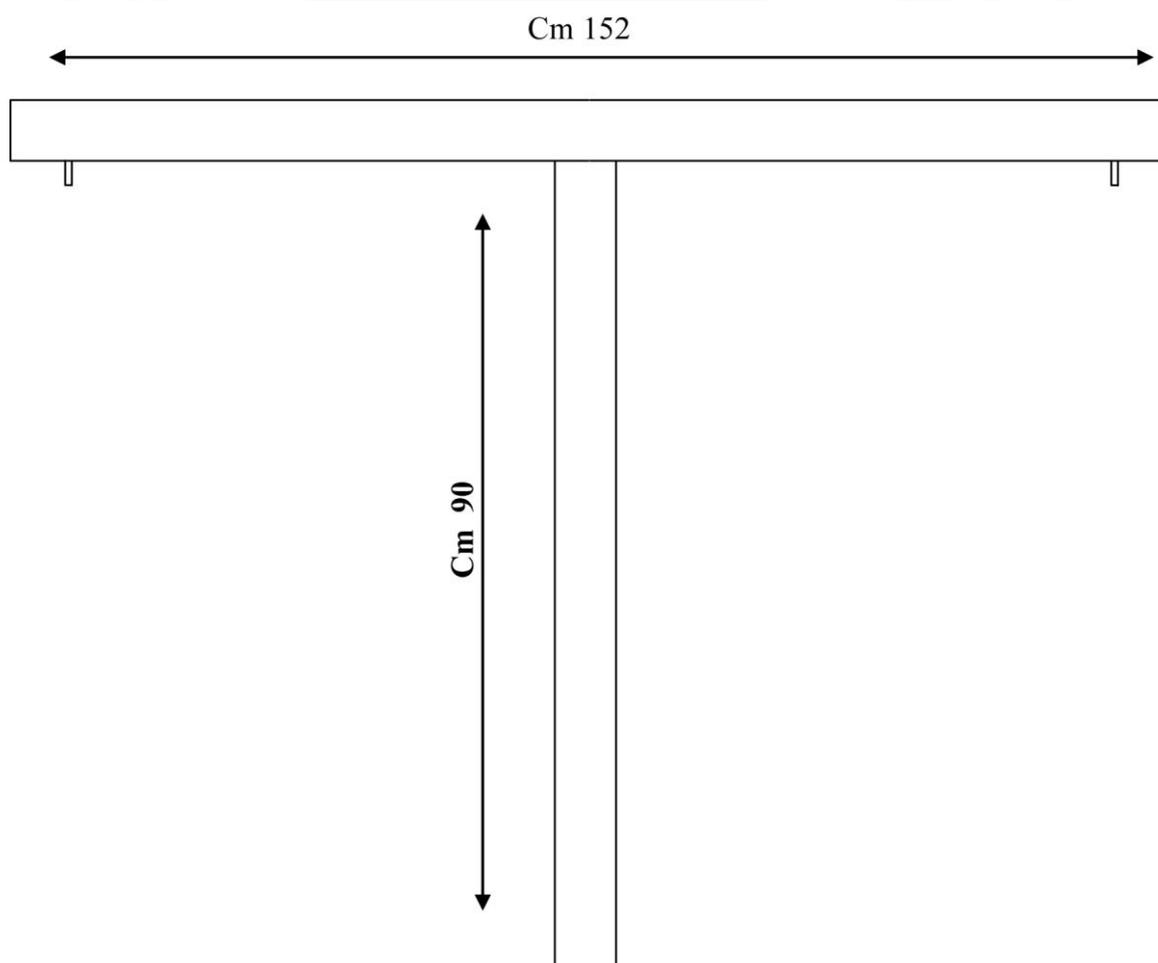
Di seguito verranno riportati gli schemi tecnici delle varie attrezzature utilizzate per i vari giochi. Le misure riportate, sono quelle atte alla realizzazione del giuoco in maniera sicura ed efficace.

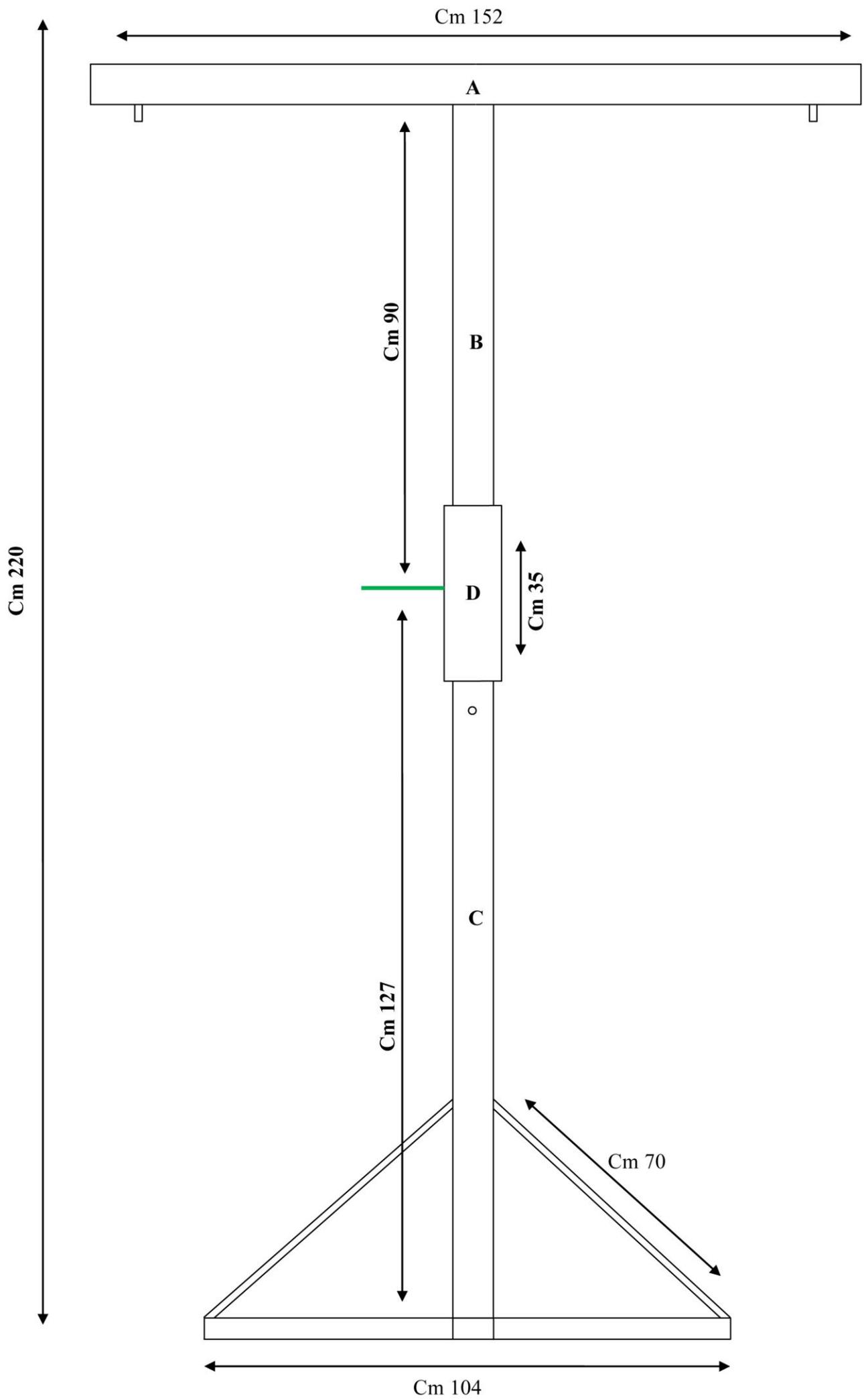
14.1 Il Saracino e gli Anelli





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.





14.2 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 una ulteriore 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. questo tipo di materiale, essendo vuoto all'interno, potrà essere riempito di fieno, paglia, truciolo. Ogni punta dovrà essere munita di un tappo di sughero per aumentarne la sicurezza;
 - ✓ 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, nel caso in cui l'esercizio venga effettuato dall'alto verso il basso, 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. Nel caso in cui il taglio venga effettuato in senso orizzontale, si possono utilizzare anche delle carote, purché di uguale lunghezza.
- La lizza, una sorta di divisorio per i cavalli che si scontrano, deve avere un'altezza non inferiore a mt. 1,30 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, oppure potrà essere realizzata con sistema "pieno", ossia come se fosse un vero e proprio muretto. Per agevolare i cavalli, viene predisposto un corridoio di larghezza massima di m.1.30 con invito, per una lunghezza di m 30 a partire dal lato di ingresso del cavallo. La parete che delimita a destra il corridoio, potrà essere realizzata con dei pilieri in legno e della corda in iuta, curando il fatto che siano di facile abbattimento in caso di cavallo che scarta.



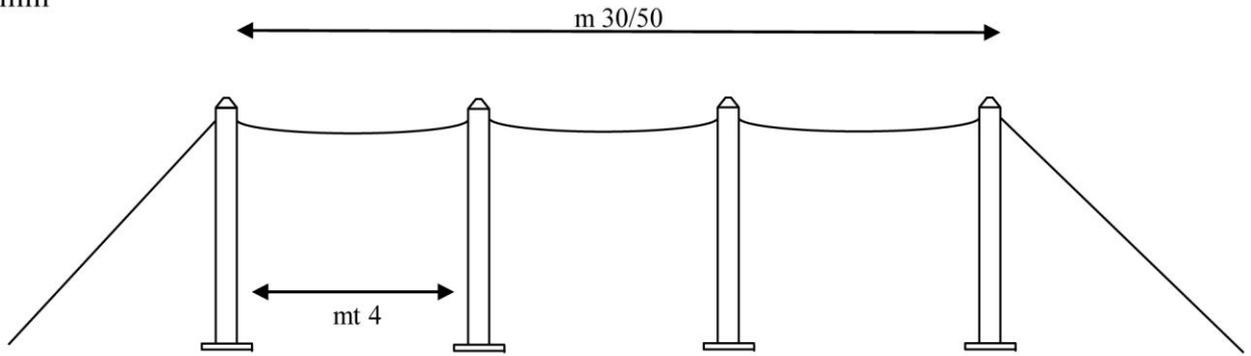
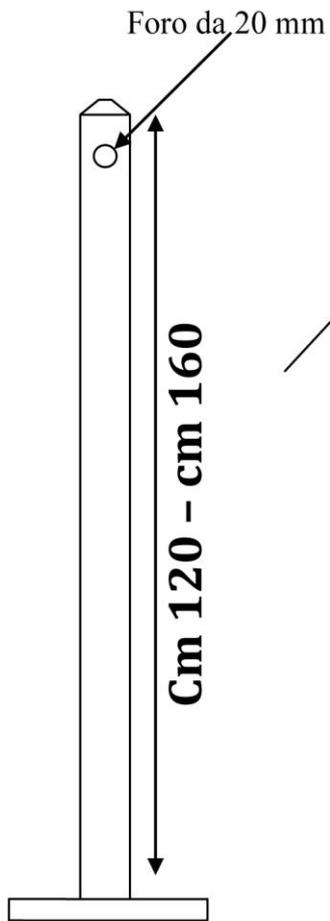
Esempio di lizza di tipo con corda di iuta



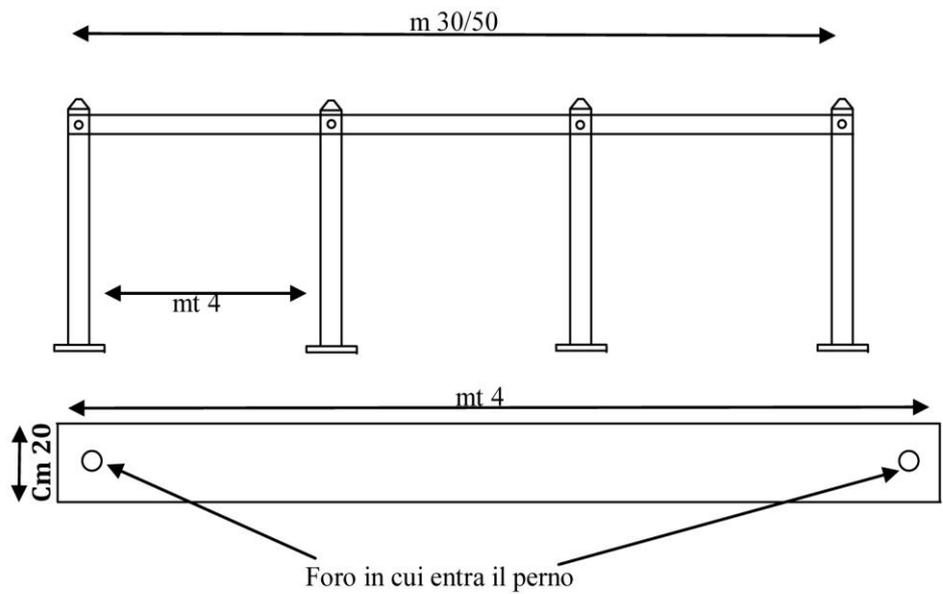
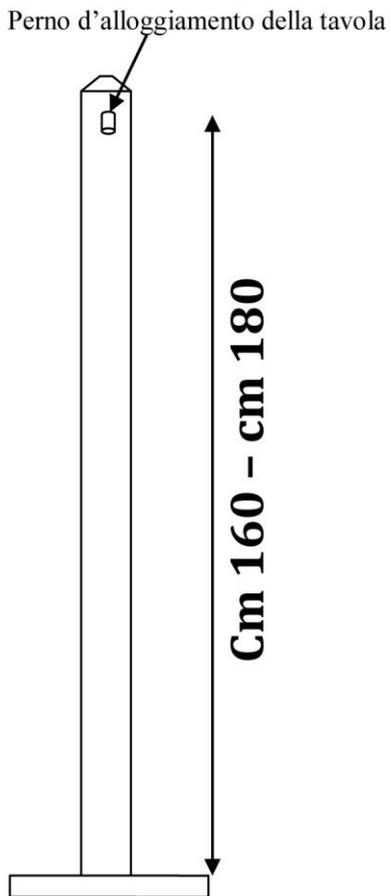
Esempio di lizza di tipo "pieno" con corridoio



Esempio di lizza con tavole in cima



Esempio di lizza fatta con la corda di iuta



Esempio di lizza fatta con le tavole