

Giostra dell'Arme



Ente Giostra Dell'Arme di San Gemini

REGOLAMENTO DI GARA DELLA GIOSTRA DELL'ARME

A): Caratteristiche del campo di gara

Il tracciato è formato da due rettilinei paralleli e simmetrici di lunghezza pari a Mt. 36, posti alla distanza di Mt. 13 misurati sugli assi delle piste, e raccordati da due curve semicircolari di raggio pari ancora a Mt. 13, la larghezza utile della pista e di Mt. 4.00, mentre la lunghezza complessiva del circuito somma a Mt. 160.

Il bordo interno della pista viene tracciato con una fascia regolare formata a terra con polvere bianca di calce, così come il bordo interno in corrispondenza delle paline, mentre alla distanza di almeno un metro da questa linea verranno posizionate le transenne metalliche di protezione lungo l'intero perimetro del campo di gara, nessun tratto escluso; si provvedere alla installazione di un cancello mobile in corrispondenza dell'ingresso in campo dei cavalieri, questo verrà di volta in volta aperto e subito richiuso per permettere 1^a ingresso e l'uscita del solo cavaliere giostrante secondo le modalità in appresso descritte.

Lungo uno dei due rettilinei della pista, quello opposto al punto d'ingresso in campo dei cavalieri, vengono tracciate le linee di partenza e di arrivo, con le stesse modalità delle fasce di bordo della pista e nelle posizioni appresso indicate:

- **linea di partenza**, questa viene posizionata ortogonalmente all'asse della pista e nel mezzo del rettifilo,
- **linea di arrivo**, è parallela alla precedente ed è posizionata 10.00 MT. Dopo questa secondo il verso di corsa.

Sulle linee di partenza e di arrivo sono posizionate le fotocellule per il rilevamento dei tempi di gara.

B) : Le prove

L'anello:

l'anello metallico ha un diametro interno di Cm. 5 e viene appeso ad un apposito sostegno ornamentale in modo tale che esso si presenti secondo la direzione di corsa ed a MT. 1.95 dal suolo ed a Cm. 30 misurati dalla sua proiezione verticale alla linea di bordo interno della pista; il sostegno porta anelli, posizionato sulla metà del rettilineo di ingresso in campo dei cavalieri, è quindi sulla dirittura opposta a quella di partenza ; il cavaliere giostrante lo incontrerà pertanto sulla sua destra.

L'arme:

l'arme è uno scudo gentilizio suddiviso in settori diversi per forma e colore, posto verticalmente su di un apposito sostegno piano; le dimensioni dello scudo sono pari a MT. 1.00x0.75 e sua posizione è a MT. 2.00 di altezza del centro dal suolo, ed. MT. 3.00 lungo il prolungamento interno della linea di arrivo partire dal bordo interno del campo. Il piano del porta scudo, quindi dell'arme, è perpendicolare alla congiungente, il centro questo (scudo) con il punto di intersezione fra la linea partenza ed il bordo interno della pista.

CARATTERISTICHE E MODALITÀ' DI SVOLGIMENTO DELLA GARA

Ogni rione partecipa alla giostra con tre cavalieri in uniforme d'epoca, ognuno dei quali effettua tre tornate; i rappresentanti rionali comunicano al Giudice, prima dell'inizio della giostra, l'ordine di partenza dei propri cavalieri, che resterà costante per tutte le tornate della gara. All'inizio di ognuna delle tre tornate e delle altre eventuali il Giudice provvede a sorteggiare il rione il cui cavaliere inizierà per primo la prova, gli altri si succederanno alternati, uno per rione. Non sarà consentita per alcun motivo la sostituzione dei cavalieri presentati al Giudice all'inizio della gara, in nessun momento della giostra; mentre è consentita la sostituzione del cavallo quando, ad esclusivo ed insindacabile giudizio del Giudice (che si potrà avvalere di opportune consulenze), questo non possa durante la gara effettuare le successive tornate.

1) Sostituzione del cavallo per infortunio:

Dietro il parere del veterinario può essere sostituito per infortunio il cavallo infortunato, con qualsiasi altro cavallo purché non giostrante. In questo caso il cavaliere disporrà per la chiamata di cinque minuti, e non di due come previsto per le tornate regolari.

I cavalieri giostrano con una lancia o giavelotto: un'asta in legno di forma cilindrica con un puntale in ferro ed un'impugnatura ravvolta da corda o similari e protetta da un paramani in gommapiuma di dimensioni tali da trattenere gli anelli regolamentari; la lancia ha un diametro di Cm. 3.5 ed una lunghezza pari a MT. 2.40.

Le 6 lance regolamentari vengono approntate dall'Ente Giostra e consegnate ai cavalieri in campo per le prove ufficiali ed immediatamente ritirate ad ultimazione di queste; prima dell'inizio della gara il Giudice provvede al sorteggio delle tre lance da consegnare a ciascun rione per effettuare le tornate, e può autorizzare la sostituzione di una lancia rotta in gara, o a suo giudizio non più utilizzabile con un'altra lancia regolamentare anche se assegnata all'altro rione.

II Giudice, verificata la regolarità del tracciato, chiama in campo il cavaliere giostrante, che a da quel momento due minuti di tempo per fare ingresso in campo e dare inizio alla sua tornata; trascorso inutilmente tale periodo il concorrente viene penalizzato secondo il regolamento.

Il cavaliere giostrante entra in campo attraverso il varco predisposto al termine della curva nord del tracciato di gara, e può immediatamente iniziare al galoppo ed in senso orario lungo il tracciato mentre il varco di ingresso viene immediatamente serrato alle sue spalle e fino al termine della tornata.

L'effettivo inizio della gara avviene tuttavia nel momento in cui il petto del cavallo oltrepassa la linea di partenza, da quel momento il cavaliere conseguirà penalità e punteggio secondo regolamento; egli dovrà infilare l'anello appeso al sostegno con la lancia che poi scaglierà contro l'arme e, oltrepassata la linea d'arrivo, potrà percorrere ancora la curva nord ma dovrà obbligatoriamente arrestare la corsa del cavallo lungo il rettilineo d'ingresso e dinanzi al palco delle autorità.

2) Arresto della corsa del cavallo dopo la tornata:

A discrezione del giudice, se il cavaliere non dimostra l'intento palese di fermare il cavallo dopo il rettilineo d'ingresso, verrà squalificato per la tornata appena conclusa.

Il tempo impiegato da ciascun cavaliere per effettuare la tornata, se diverso da quello fissato in prova, ha influenza sul punteggio di gara; la misurazione dei tempi sia in gara che in prova avviene mediante cellule fotoelettriche disposte lungo le linee di partenza e di arrivo, o in alternativa cronometrato manualmente con riferimento al petto del cavallo lanciato al galoppo.

3) Misurazione del tempo di gara:

Il tempo di gara viene misurato con apparecchiature automatiche. Nel caso in cui le apparecchiature predisposte per il rilevamento dei tempi dovessero guastarsi definitivamente nel corso di una tornata di gara, questa verrà ripetuta, con rilevazione manuale del tempo che verrà adottata per tutte le tornate successive fino alla fine della gara.

Durante le prove ufficiali precedenti la giostra il Giudice, od un suo incaricato, provvede a rilevare i tempi di prova e effettua la media tra i tre migliori tempi, indipendentemente dal rione al quale appartengono i tre cavalieri che li hanno ottenuti, determinando il tempo ufficiale di gara con un'approssimazione estesa al decimo di secondo.

L'esito di ogni prova è rilevato e fatto annunciare dal Giudice di gara, che compila il proprio rapporto in quattro copie consegnandone due ai rappresentanti dei rioni; accertata l'inesistenza di contestazioni da parte di questi ultimi ne chiede la firma di avallo sulla quarta copia che invia allo speaker per la lettura al pubblico, la stessa procedura deve seguirsi al termine dell'ultima prova della tornata, quando assieme al punteggio del cavaliere viene determinato il parziale della tornata od il punteggio finale della giostra; in caso di parità fra i rioni al termine delle tre tornate regolamentari il Giudice comanda l'effettuazione di una prova supplementare tra i due cavalieri designati dai rappresentanti dei rioni, e la fa ripetere fino ad ottenere la vittoria del rione che vanta il maggior numero di punti positivi.

Il giudice può comandare la ripetizione di una prova che a suo parere insindacabile è stata alterata da fattori estranei alla gara che abbiano danneggiato il cavallo od il cavaliere, ma potrà farlo solo al termine della tornata in corso; egli può inoltre sospendere in ogni momento lo svolgimento della gara se ravvisa condizioni atmosferiche o di visibilità non idonee al suo svolgimento, ciò comporta necessariamente la rieffettuazione dell'intera giostra il sabato o la domenica successivi.

Ove, per qualsiasi motivo, alla data e all'ora fissata dal programma per la disputa della Giostra dell'Arme o per la sua ripetizione un rione non fosse presente sul campo di gara con i propri cavalieri e rappresentanti, il Palio verrà assegnato all'altro rione se presente in campo.

4) Assegnazione del palio quando uno dei rioni non si presenta al campo di gara:

Nel caso in cui uno dei due rioni non si presenti al campo di gara, il palio verrà assegnato al rione presente, purché tutti e tre i suoi cavalieri abbiano ultimato almeno una tornata valida.

5) Arme

La prova è considerata valida quando l'asta rimane infissa sul bersaglio, anche nel caso che l'altra estremità vada a poggiare sul terreno, e pure nel caso in cui l'arme cada a terra e l'asta rimanga infissa su di esso.

6) Paline

Per ogni palina abbattuta o spezzata in due: Punti -5.

GIURIA - RAPPRESENTANTI DI RIONE – ADDETTI

La giuria è composta da un Giudice di campo o di gara, le cui decisioni in campo sono inappellabili; da due Giudici di curva con competenza anche per la dirittura da cui proviene il cavaliere e per la relativa prova; un Giudice di tempo (cronometrista) eventualmente coadiuvato da altro cronometrista.

I rappresentanti rionali (uno per rione) sono i soli autorizzati a formulate al Giudice di Campo eventuali obiezioni o contestazioni.

Esso dovranno sostare al centro della pista, ed ogni uno di essi provvede ad appendere l'anello sull'apposito sostegno quando sono di turno per la gara i propri cavalieri, tornando poi immediatamente nella propria postazione.

I rappresentanti rionali potranno prendere visione del risultato del lancio dell'asta sull'arme solo previo assenso del Giudice di campo, tornando poi egualmente al loro posto, dal quale potranno muoversi soltanto per formulare eventuali contestazioni alle risultanze loro comunicate dal Giudice ai campo.

Le rimostranze dovranno essere espresse alla fine della prova a cui esse si riferiscono, immediatamente dopo aver preso visione del referto del Giudice; quando questi avrà dato il via alla gara del successivo concorrente, non sarà più possibile proporre reclami relativi alla gara precedente.

Le decisioni finali assunte dal Giudice di Campo, sentiti gli altri giudici e valutati gli eventuali reclami proposti dai rappresentanti rionali nei termini suddetti, avranno valore definitivo e non potranno essere successivamente modificate neanche dall'Ente Giostra dell'Arme.

Gli addetti all'Arme

Uno per rione, dovranno sostare in altro punto appositamente predisposto ed hanno il compito di rimuovere la lancia dell'Arme e di provvedere alla sostituzione del bersaglio.

La rimozione dell'asta dal bersaglio non potrà avvenire che dopo l'assenso del Giudice di campo; gli addetti non debbono in alcun modo interferire nell'operato della giuria.

La staffetta

E' incaricata di rimettere ai rappresentanti ufficiali le rispettive copie dei referti del Giudice di Campo nonché, su ordine di questo ultimo, di recarsi a consegnare la quarta copia allo speaker sul palco. Egli potrà sostare presso il giudice di campo, ma non potrà assolutamente influire sul suo operato, pena la sostituzione da parte del Giudice.

E' consentito l'ingresso in campo di personale addetto alla manutenzione e riparazione del percorso di gara durante gli intervalli fra le successive gare; con l'eccezione di questi ultimi, tutti i sunnominati personaggi, sono ammessi a permanere all'interno della pista solo se vestiti con costumi d'epoca.

Il Giudice ha facoltà di fare allontanare dalla pista tutti gli estranei, nonché di espellere per tutta la durata della giostra i rappresentanti rionali o gli addetti all'arme che

siano recidivi nella trasgressione alle norme del presente regolamento, e farli rimpiazzare con altri dello stesso rione.

Ogni rappresentante di rione provvede alla consegna della lancia al cavaliere giostrante prima che esso entri in pista; non sono pertanto ammessi altri addetti in campo per alcun motivo.

PUNTEGGI

Punti positivi

ANELLO - la prova è considerata valida se l'anello resta infilato nell'asta: sia che questa resti infissa sull'arme, sia che cada a terra dopo l'impatto con il tabellone porta scudo, sia che finisca a terra per mancato bersaglio in ogni punto del campo, ed in ogni altro caso.

Punti +15

ARME - la prova è considerata valida quando l'asta rimane infissa sul bersaglio, anche nel caso che l'altra estremità vada a poggiarsi sul terreno.

Rottura lancia nello scudo

Se la punta rimane nello scudo "**Arme**" è valido il punteggio contrassegnato.

Se l'anello rimane infilzato nella parte di lancia che è rimasta a terra perde anche il punteggio dell'**ANELLO**.

- Centro a forma di elmo medievale **Punti +50.**
- Quadrato intercludente il centro **Punti +40**
- Settore a croce greca raggiata intercludente il quadrato **Punti +30**

Settori periferici:

- di colore scuro **Punti +20**
- di colore chiaro **Punti +10**

Nel caso che la lancia vada ad infliggersi sull'intersezione tra due o tre settori, verrà attribuito a concorrente il punteggio del settore più favorevole. Va comunque considerata la sezione della lancia ottenuta sulla intersezione di questa con il piano del bersaglio e nella posizione in cui viene a trovarsi dopo l'impatto.

TEMPO

Per ogni decimo di secondo (con arrotondamento per eccesso o difetto per i rilevamenti effettuati al centesimo di secondo) impegnato in meno del tempo base determinato nelle prove ufficiali.

Punti +01

Punti negativi

Paline - per ogni palina abbattuta
o spezzata in due

Punti -05

Bordi - Fuoriuscita all'interno della pista e rientro:

▪ dopo la prima palina

Punti -10

▪ dopo la seconda

Punti -20

▪ dopo la terza

Punti -30

▪ dalla quarta palina in poi
è prevista la squalifica
per la tornata con azzeramento
dei punteggi **positivi** conseguiti
e la penalità di

Punti -50

Caduta della lancia

dalle mani del cavaliere

Punti -20

Arresto o messa al passo od al trotto
del cavallo durante la gara
(ogni volta si verificchi)

Punti -20

Tempo - Per ogni decimo di secondo
Impiegato in più oltre il tempo
di gara e fino al tempo massimo
(pari al tempo di gara aumentato
di 10 secondi)

Punti -01

Fuori tempo massimo - Per il superamento del tempo massimo di
gara (tempo di gara aumentato di 10 secondi):

squalifica dalla tornata

(perdita dei punteggi **positivi**
precedentemente acquisiti
nella tornata in corso) e

Punti -80

Ritardato ingresso in campo

oltre i due minuti

Punti -20

Caduta da cavallo

del cavaliere
o caduta di entrambi

Punti -20

ALTRI CASI DI SQUALIFICA DALLA TORNATA

Con cancellazione dei punti positivi totalizzati dal Cavaliere nella tornata in corso ed attribuzione ad esso di:

Punti -80

- Aiuto di altre persone al cavaliere ed al cavallo durante la prova.
- Contegno scorretto del concorrente verso la giuria o verso il pubblico.

San Gemini 22 ottobre 2000

Il Presidente



Il Rione Piazza



Il Rione Rocca

