

CAPITOLATO PER LA GIOSTRA CAVALLERESCA DI SULMONA

Capitoli da osservarsi per la Giostra

CAPITOLI PER I GIUDICI

La Giostra che anticamente era corsa due volte all'anno nella Città di Sulmona: nella Festa dell'Annunciazione e dell'Assunzione della Gloriosa Vergine era statuita dalla Municipalità che ne assumeva la spesa e l'ordinava eleggendone i giudici mantenitori.

- 1) Al Sindaco e al Presidente della Associazione Culturale Giostra Cavalleresca di Sulmona compete la nomina del MAESTRO DI GIOSTRA e del MASTRO GIURATO.
- 2) Il Maestro di Giostra presiede e coordina l'organizzazione della corsa in collaborazione con i servizi dell'Autorità Comunale.

E' autorizzato a provvedere, salvo riferirne al Sindaco, per ogni disposizione o provvedimento che si rendesse necessario adottare per circostanze o fatti inerenti alle operazioni preparatorie, allo svolgimento delle prove o della corsa, che non siano previsti nel presente Capitolato.

Dirige, disciplina e sovrintende a tutto lo svolgimento della Giostra con pieni poteri.

E' coadiuvato nella sua opera dai MAESTRI DI CAMPO, in rappresentanza dei Sestieri/Borghi; dal MASTRO GIURATO in qualità di responsabile della Corsa, e dal MAESTRO CONTABILE.

Spetta al Maestro di Giostra la vigilanza ed il controllo di tutte le misure, pesi e dimensioni previsti nel presente Capitolato.

- 3) Il MASTRO CONTABILE è nominato dall'Associazione sentito il Mastro Giurato. E' controllore e responsabile della regolare registrazione e contabilità dei punteggi ottenuti dai cavalieri.

4) Il MASTRO GIURATO è la più alta autorità nel Campo della Giostra, ad Egli spetta la conduzione della Giostra, le partenze, l'assegnazione dei punteggi, la proclamazione del vincitore.

E' quindi organo giudicante monocratico, inappellabile nella Corsa della Giostra, per lo svolgimento delle sue funzioni può avvalersi di due o più Giudici collaboratori (Giudici di curva, Giudici di linea, etc.) da lui nominati sentito il parere non vincolante dei maestri di campo dei Borghi e Sestieri.

4a) I Giudici di curva, posizionati negli anelli interni alle due curve del tracciato di gara, non hanno funzioni decisionali e svolgono la loro opera interagendo durante tutto l'arco delle giornate di gara unicamente con il Mastro Giurato.

La funzione dei Giudici di curva consiste nel riferire al Mastro Giurato, se da lui interpellati o, in casi di particolare gravità per loro iniziativa, fatti ed eventi concernenti la gara che possono avere rilevanza per il regolare svolgimento della stessa.

5) La corsa si svolge nel Campo della Giostra, di norma Piazza Garibaldi, appositamente attrezzata, come da relazione tecnica e relativa planimetria che, allegata in calce al presente capitolato, ne costituisce parte integrante.

6) Ogni Sestiere/Borgo sarà difeso da un Cavaliere.

Il Cavaliere sarà presentato dal Sestiere/Borgo nei giorni precedenti la competizione. Dopo la chiamata per i cinque minuti di prova senza lancia e senza andare agli anelli non sono ammesse sostituzioni nell'arco della giornata di gara ed il Sestiere/Borgo che sia privo di cavaliere non partecipa alla giornata.

Qualora la Giostra venga svolta nell'arco di due giornate è concessa la sostituzione del cavaliere tra la prima e la seconda giornata, non può avvenire nell'ambito della stessa.

La sostituzione del Cavaliere è autorizzata dal Medico, allo scopo incaricato dall'Organizzazione.

CAPITOLI PER LA GIOSTRA

7) La Corsa consiste nell'infilare con la lancia (tenuta dai Cavalieri contendenti), con il cavallo lanciato al galoppo veloce, tre anelli posti sul *MANTENITORE*: le cui dimensioni e misure sono descritte nella planimetria allegata, che costituisce parte integrante del presente capitolato.

Per ogni giornata di Giostra ai Cavalieri sono concessi 5 (cinque) minuti di prova sulla pista, senza lancia e senza prove sui bersagli.

8) Dal momento della chiamata per i cinque minuti di prova non è più consentita la sostituzione del cavallo: il Sestiere/Borgo che ne resti privo è escluso dalla Giostra.

Qualora la Giostra si corra in due giornate, un eventuale infortunio al cavallo, dopo la chiamata i cinque minuti di prova, che ne comporti l'impossibilità a continuare, consente al Sestiere/Borgo di utilizzare l'eventuale cavallo di riserva a disposizione, chi ne sia privo è escluso dalla Giostra.

La sostituzione del cavallo è concessa tra la prima e la seconda giornata di corse, non può avvenire nell'ambito della stessa.

La sostituzione del cavallo è autorizzata dal Veterinario del Servizio Sanitario Nazionale, sentito il Veterinario di parte.

9) La corsa si divide in: *fase eliminatoria, semifinale, finale*.

La *fase eliminatoria* si svolge su quattordici incontri durante i quali ogni Cavaliere disputa quattro corse con un massimo di due consecutive.

Alla *semifinale* accedono i Cavalieri con i quattro migliori punteggi -ovvero che avranno vinto il maggior numero di incontri - che si incontreranno tra di loro: il primo contro il quarto, il secondo contro il terzo.

In caso di parità nel numero di vittorie conseguite, passerà il turno il Cavaliere che avrà totalizzato il punteggio più alto (riferibile agli anelli conquistati nel corso delle quattro prove sostenute).

Se anche questo valore sarà in parità, verrà considerato il minor tempo impiegato dal Cavaliere.

Alla *finale* accedono i due migliori che si contenderanno la vittoria in un unico incontro diretto.

10) Lo schema degli incontri eliminatori è previsto in questo modo:

DX / SX	DX / SX	SX / DX	DX / SX	DX / SX
A <> B	B <> C	F <> G	G <> D	E <> G
SX / DX	SX / DX	DX / SX	SX / DX	
A <> C	B <> D	F <> E	D <> E	
DX / SX	DX / SX	SX / DX	DX / SX	
A <> G	B <> E	F <> C	D <> C	
SX / DX				
A <> F				

tramite sorteggio al momento dell'abbinamento dei Cavalieri ai Sestieri/Borghi con la definizione delle due corse a destra e due a sinistra (ovvero due volte dal lato della Fontana e due volte dal lato opposto).

Il sorteggio dopo la prima edizione della Giostra sarà pilotato per consentire l'incontro tra i cavalieri che non si sono incontrati nell'edizione precedente.

CAPITOLI PER I CAVALIERI

11) Partecipano alla disputa della Giostra sette Cavalieri: uno per Sestiere o Borgo della città di Sulmona, vestiti di costume ispirato al Rinascimento italiano, su cavalli sellati.

L'abbigliamento del Cavaliere deve essere compatibile con un'adeguata -ed obbligatoria- protezione del capo in caso di caduta.

Per adeguata protezione s'intende omologata secondo le correnti norme di sicurezza relative a competizioni equestri.

Al Cavaliere è concesso di calzare gli speroni (con esclusione di quelli a "stella" o con i terminali appuntiti), ma non può usare fruste, frustino od ogni altro strumento di sollecitazione del cavallo.

12) I Cavalieri sono armati di una lancia, normalmente fornita dall'Associazione Giostra, dipinta con i colori della Città di Sulmona, con dimensioni, peso e forma come da disegno e relazione tecnica che, allegati al presente Capitolato, ne costituiscono parte integrante.

Quando le lance di gara sono fornite dall'Associazione Giostra nessuna altra lancia è ammessa in gara.

A nessuno e per nessun motivo è permesso portare le lance fuori dal campo di gara durante lo svolgimento delle gare. Tale norma può essere derogata solo dietro esplicito consenso del Maestro di Giostra sentito il Mastro Giurato.

Qualora le lance di gara non fossero fornite dall'Associazione Giostra, quest'ultima si riserva di verificare la conformità (peso, dimensioni e forma), punzonare e custodire dal momento della punzonatura alla fine della manifestazione le lance che i Sestieri/Borghi presentano come lance di gara.

13) Ad ogni sfida i Cavalieri contendenti, chiamati di volta in volta con la formula “si prepari il Cavaliere del” seguita subito dalla chiamata del Mastro Giurato “Cavalieri in campo” si portano subito al Campo della Giostra.

14) Il Mastro Giurato, di norma collocato vicino all’area di partenza, trascorso il tempo massimo di 80 (ottanta) secondi procede alla chiamata “Cavalieri alla lizza”; da questo momento partono 20 (venti) inderogabili secondi allo scadere dei quali il Mastro Giurato darà il ‘Via’.

15) Il termine di 20 secondi è tassativo.

16) Il Mastro Giurato, trascorsi i 20 (venti) secondi, chiama il via della sfida. Al momento del via i cavalli ed i Cavalieri devono trovarsi nella corretta posizione di partenza: ovvero sono fermi dentro l’area delimitata con almeno due zampe del cavallo e la testa dello stesso rivolta verso la partenza.

17) Scaduti i venti secondi, se entrambi sono incapaci di partire, il Mastro Giurato dichiara persa la sfida ed i Cavalieri sono fatti uscire dal Campo della Giostra: almeno un Cavaliere deve infatti essere fermo dentro l’area di partenza ed in grado di partire, affinché la sfida sia valida.

Per conseguenza se, al termine dei venti secondi, solo uno dei Cavalieri è in posizione regolare il Mastro Giurato chiama il via; il Cavaliere avversario potrà quindi partire dalla posizione in cui si trova, purché giunto nell’area di partenza e prima di superare la linea di partenza fermi il cavallo interrompendo l’azione e purché questa sua tardiva partenza non danneggi il Cavaliere partente per primo.

18) Il Mastro Giurato fermerà la gara subito dopo la partenza nel caso in cui uno o entrambi i Cavalieri sopraggiungano entro l'area di partenza e superino la linea anteriore senza che sia stata spezzata la continuità dell'azione d'ingresso del cavallo. Difatti, fermare il cavallo all'interno dell'area di partenza prima di superare la linea anteriore dello stallo è condizione necessaria affinché una partenza, in qualunque condizione essa avvenga, sia valida.

19) Il Mastro Giurato ha, inoltre, la facoltà d'interrompere il conteggio del tempo utile per la partenza qualora, su segnalazione di un Cavaliere contendente, abbia constatato l'eventuale impossibilità di compiere la sfida per cause tecniche (quali ad esempio: danni o rotture alla bardatura) indipendenti dalla volontà del Cavaliere medesimo.

In questo caso il Mastro Giurato valutando la gravità dell'accaduto, potrà decidere la temporanea sospensione della corsa per consentire, nel tempo concesso, la ripresa regolare del Cavaliere.

In accordo con il Maestro di Giostra, ha la facoltà di passare alla chiamata dei Cavalieri che devono incontrarsi in seguito.

20) Il Mastro Giurato deve essere messo in condizione d'accertare sul campo, su segnalazione del Cavaliere o del Maestro di Campo del Sestiere/Borgo, la rottura o l'impedimento di cui al Capitolo 19 e in questo caso ha la facoltà di concedere fino ad un massimo di quindici minuti di tempo che saranno conteggiati dal momento dell'accertamento, in caso contrario può far fare scattare i regolari trenta secondi.

L'avversario deve mantenersi nel Campo della Giostra; in caso d'interruzione per motivi tecnici è facoltà del Mastro Giurato, sentito il Maestro di Giostra, lasciarlo libero.

21) Qualora nel corso di una sfida si verifichi la caduta o, quantomeno, un incidente che apporti evidenti menomazioni fisiche ad uno o ad entrambi i Cavalieri contendenti, il Mastro Giurato ha la facoltà di concedere, su richiesta del Maestro di Campo, al Cavaliere infortunato o ad entrambi, e per una sola volta al medesimo Cavaliere nel corso dell'intera gara, quindici minuti di tempo, a decorrere dal momento della chiamata in campo del Cavaliere, per gli accertamenti necessari.

Trascorso tale tempo senza che il Cavaliere abbia potuto riprendere la Corsa, questi sarà dichiarato definitivamente escluso dallo scontro.

Al Sestiere/Borgo interessato rimangono acquisiti i punti conquistati fino a questo momento.

Non si dà luogo alla ripetizione della sfida in cui viene a verificarsi l'incidente per cui resta valido il risultato in ogni modo acquisito nella sfida stessa.

I contendenti che devono ancora gareggiare con quel Cavaliere, compiono da soli la sfida mantenendo il Cavallo al galoppo veloce: il Mastro Giurato, sentito il Maestro di Giostra, ha ampia facoltà di dichiarare sconfitti quei Cavalieri che mantengono nella sfida da soli una velocità manifestamente contenuta.

22) E' data facoltà ai Cavalieri di farsi accompagnare all'area di partenza da due palafrenieri, ai quali non è consentito allontanarsi dall'area fino al termine della tornata/sfida.

L'abbigliamento dei palafrenieri, come per i cavalieri, deve essere di ispirazione rinascimentale e conformarsi alle indicazioni alle eventuali ulteriori indicazioni dell'Associazione Giostra.

Ad uno solo dei due palafrenieri è consentito l'ingresso nella lizza di partenza, così come delimitata dalla staccionata e dalle linee disegnate sul campo di gara.

Il palafreniere che non entra nella lizza di partenza non può avere alcun genere di contatto con il cavallo né operare in alcun modo all'interno della lizza di partenza.

Per motivi di sicurezza è vietato a chiunque mettersi dinanzi al cavallo all'interno della lizza di partenza e, comunque, costituire un ostacolo per il cavallo con il proprio corpo né in alcun altro modo.

Non è permesso ad alcuno percuotere o in ogni modo fare alcun tipo di violenza al cavallo.

I palafrenieri non possono portare in campo alcun oggetto.

Non è consentito, inoltre, nessun contatto tra palafreniere e cavallo che non avvenga con le sole mani nude.

23) Nel caso in cui il Mastro Giurato, per ragioni non prevedibili faccia compiere ai Cavalieri una partenza non valida, il medesimo la interromperà immediatamente: prima che i Cavalieri giungano sui mantenitori, richiamando i contendenti ad una nuova partenza.

24) Nel caso in cui un Cavaliere si ritenga per qualunque motivo danneggiato può, se alza la lancia, rifare la sfida.

Qualora il Cavaliere sia danneggiato dal suo rivale gli è consentito rifare la sfida da solo, sempre che a giudizio insindacabile del Mastro Giurato sia stato realmente danneggiato.

Nel caso intervenga un elemento esterno diverso dai due Cavalieri a comportare un danno qualsiasi che pregiudichi il buon andamento della tornata/sfida, questa è rifatta con entrambi i Cavalieri.

Se quest'elemento esterno è identificabile in uno dei Sestieri/Borghi in corsa, al Sestiere/Borgo danneggiato, è consentito di rifare la tornata/sfida da solo.

25) Ogni Cavaliere corre verso tre mantenitori che hanno tre anelli:

Anello A diametro cm. 6, anello B diametro cm.8, anello C diametro cm. 10.

La conquista dell'anello costituisce la messa a segno della "botta": assegnare tre "bòtte" al mantenitore (ovvero conquistare i tre anelli) è l'obiettivo del Cavaliere per vincere la Prova.

Gli anelli conquistati devono essere consegnati al Mastro Giurato depositandoli nell'apposita area, nel tempo massimo di un minuto dal termine della sfida.

Vince perciò la Prova il Cavaliere che avrà segnato il maggior numero di "bòtte", in altre parole conquistato più anelli.

26) Se entrambi i Cavalieri hanno segnato lo stesso numero di "bòtte", ovvero consegnato regolarmente lo stesso numero di anelli, il Mastro Giurato assegna la vittoria a chi avrà segnato le "bòtte" migliori:

Anello tipo C valore = +1 punto

Anello tipo B valore = +2 punti

Anello tipo A valore = +3 punti

Se il valore complessivo delle "bòtte" segnate è identico, la vittoria nella sfida è assegnata al Cavaliere che ha corso la sfida nel minor tempo.

Tempo di corsa e valore delle "bòtte" del Cavaliere vincitore, restano patrimonio dello stesso per valutare eventuali altri pareggi.

27) La vittoria assegnata viene comunicata al popolo dall'Araldo.

28) Qualora un Cavaliere corra la propria sfida da solo, ovvero senza che l'avversario abbia superato la linea di partenza al via regolamentare del Mastro Giurato, non potrà conquistare più di otto punti anche conquistando tre anelli del valore di tre; riceverà otto punti o meno in relazione agli anelli conquistati.

Anche in queste sfide verrà conteggiato il tempo impiegato.

Al Cavaliere che, per un qualsiasi motivo, non parte nell'ultima corsa della sua fase eliminatoria, ovvero non supera la linea di partenza al via regolamentare del Mastro Giurato, viene applicata la penalizzazione di 60 (sessanta secondi) -sul totale del suo tempo complessivo di giostra- e viene sottratta una bötta tra quelle di punteggio maggiore, già acquisite o ancora da acquisire.

28bis) Al termine di ogni tornata/sfida, i Maestri di Campo dei borghi e sestieri possono conferire con il Mastro Giurato solo nel lasso di tempo che intercorre tra la consegna degli anelli al tavolo della giuria e l'annuncio ufficiale del risultato. Trascorso detto lasso di tempo ogni osservazione sarà considerata invalida ed il risultato dello scontro definitivo ed immodificabile.

29) Un Cavaliere è dichiarato sconfitto dal Mastro Giurato:

- > quando ha messo a segno un numero inferiore di "bötte" (anelli);
- > quando sulle tre "bötte" di pari valore ha impiegato più tempo a correre la sfida.

30) Un Cavaliere è dichiarato squalificato per quella sfida dal Mastro Giurato:

- quando perde la lancia dopo la partenza;
- quando il suo cavallo ha debordato con almeno due zampe dalla siepe di corsia, prima di giungere sul terzo mantenitore;
- quando cade da cavallo;
- quando dopo il via del Mastro Giurato, non riesce a partire entro trenta secondi (nel caso della tornata da solo);
- quando, allo scadere dei venti secondi sua a disposizione, egli assuma una posizione di partenza non corretta, forzando la partenza e/o non rispettando l'obbligo di arresto nell'area di partenza, nelle modalità previste dall'art. 18;
- quando dopo il via del Mastro Giurato, non riesca a partire prima che il suo avversario sia uscito dalla diagonale di corsa al centro della pista.

Pertanto la sfida è considerata conclusa alla consegna degli anelli al Mastro Giurato e fino ad allora il Cavaliere deve mantenere il regolare assetto di giostra.

31) Il Cavaliere è dichiarato definitivamente squalificato dal Mastro Giurato:

- quando in qualsiasi momento dalla gara ha in qualche modo o maniera usato violenza, rivolto parole e/o gesti irrispettosi vibrato proteste o ripetute lamentele nei confronti del Mastro Giurato, dei suoi collaboratori o dei Cavalieri avversario o del pubblico
- quando egli, o un componente del suo Sestiere/Borgo, ha agito al fine di turbare il regolare e sportivo svolgimento della Giostra o della sfilata del corteo;
- Nei casi previsti dai due precedenti punti, l'Associazione Giostra può, inoltre, comminare ai soggetti (persone fisiche) che si rendono colpevoli di tali infrazioni l'interdizione dal partecipare, in qualsivoglia forma, alla manifestazione per un numero di anni che va da un minimo di 1 ad un massimo di 5; ed al Sestiere/Borgo di appartenenza una ammenda pecuniaria da un minimo di Euro 250,00 ad un massimo di Euro 2.500,00.

Contro le suddette sanzioni il Borgo/Sestiere e/o il soggetto persona fisica sanzionati hanno trenta giorni lavorativi per proporre formale ricorso al Magistrato della Giostra. Quest'ultimo entro l'ulteriore termine di trenta giorni dovrà comunicare l'esito del reclamo. Il giudizio del Magistrato della Giostra insindacabile e non appellabile.

Il Magistrato di Giostra è Organo Collegiale composto secondo le modalità stabilite dal Consiglio Direttivo dell'Associazione Culturale Giostra Cavalleresca di Sulmona d'intesa con il Consiglio dei Capitani.

Il Borgo/Sestiere ha 60 giorni per pagare l'ammenda. Tale termine decorre da quando la sanzione è definitiva o dalla data in cui viene respinto l'eventuale ricorso.

Nel caso in cui, trascorsi i 60 giorni, il Borgo/Sestiere non abbia ottemperato al pagamento, l'Associazione Giostra tramuterà l'ammenda pecuniaria in penalità sulla competizione dell'anno successivo. Tale penalità potrà essere da un minimo di una bottà da sottrarre al totale realizzato nelle due giornate eliminatorie ad un massimo pari all'esclusione dalla competizione per quell'anno.

Uguali penalità saranno attribuibili sulla gara dell'anno successivo anche nell'ipotesi in cui non venga rispettata l'interdizione personale comminata al soggetto (persona fisica) protagonista dell'infrazione.

Sia la interdizione *ad personam* che le sanzioni pecuniarie e, quindi, l'eventuali sanzioni sulla gara dell'anno successivo sono comminabili anche a gara conclusa e per tutta la durata del Corteo Storico di fine Giostra.

Segnalazioni di gravi irregolarità possono essere esposte al Mastro Giurato dai Maestri di Campo.

32) La classifica e l'ordine di sfilata sono proclamati dal Mastro Giurato sentiti i suoi collaboratori e il Maestro della Giostra, viste le disposizioni dell'articolo che segue.

I Mazzieri del Maestro della Giostra, si portano al centro del campo per la consegna dei premi: i premi vengono consegnati dall'Autorità Comunale al Sestiere o Borgo vincitore.

33) L'ordine di sfilata del corteo, in uscita dal Campo e per l'anno successivo, è definito dal risultato della Giostra.

La classifica dal terzo al settimo posto è determinata dal maggior numero di vittorie, in caso di parità prevalgono, in sequenza, il numero totale degli anelli consegnati, il loro valore ed i minori tempi. A tal fine vengono prese in considerazione tutte le gare disputate dai cavalieri nelle giornate di Giostra (eliminatorie e semifinali).

Approvato in data 6 giugno 2007.

IL PRESIDENTE

Emidio Cantelmi