

# Regolamento della Giostra del Velluto

Il torneo si svolge in piazza su di un percorso attrezzato.

Possono partecipare alla gara **uomini e donne maggiorenni residenti nel comune di Leonessa o quantomeno universalmente conosciuti e riconosciuti a vario titolo come abituali e assidui frequentatori di Leonessa.**

Anche i cavalli devono avere un'età di almeno 4 anni.

**Tutti i cavalieri (residenti e frequentatori) NON DEVONO ESSERE PROFESSIONISTI, non devono aver partecipato, anche negli anni precedenti, ne' a tornei equestri in manifestazioni come Palii o Giostre, ne' a gare a cavallo a livello regionale, nazionale o internazionale al di fuori della Giostra del Velluto di Leonessa**

Il cavaliere ha l'obbligo di indossare il casco con il colore del sesto per cui gareggia, è responsabile di se stesso e del benessere del cavallo, deve essere in possesso di assicurazione.

*Se un Sesto non partecipa all'intera giostra perchè privo del cavaliere o del cavallo (o con altre motivazioni), viene squalificato dalla giostra e ottiene un punteggio pari a zero. Se non partecipa a uno o più tornei (Corsa dell'Anello, Gara della Stella,) viene squalificato dal torneo a cui non ha partecipato e ottiene un punteggio pari a 0 solo per il torneo a cui non ha partecipato.*

L'ordine di gara viene sorteggiato in piazza il sabato pomeriggio, verrà utilizzato lo stesso ordine di partenza per tutte le gare.

Sono chiamati in campo in qualità di supervisori e giudici della gara i sei priori che sono responsabili a tutti gli effetti dell'andamento della giostra stessa, **il loro giudizio è insindacabile.**

Non è possibile in nessun caso da parte di uno o più sestri "ricorrere" per una vincita, per un conteggio dei punti, dei tempi e delle modalità di gara ritenuti errati.

## **Il ricorso non è contemplato e non viene accettato in nessun caso**

La giostra comprende 2 diversi tornei individuali: Corsa dell'Anello e Gara della Stella

*Prima delle tre tornate valide ai fini della gara, tutti i cavalieri faranno, secondo l'ordine precedentemente sorteggiato, un giro di prova, con i due anelli,*

## ***Corsa dell'Anello***

*Si utilizzano due anelli di metallo e una lancia di legno.*

*Il cavaliere parte da una zona delimitata, lunga 4 metri a ridosso della linea di partenza, **ENTRA AL PASSO**, effettua una sosta e parte al galoppo.*

*L'obiettivo è centrare con la lancia i due anelli predisposti e tenerli infilati nella lancia fino alla linea di arrivo. In caso di partenza non conforme alle regole viene applicata una penalità di - 5 punti e +10 secondi per ogni violazione*

***Il primo anello di diametro maggiore vale 5 punti, il secondo anello, di diametro minore, vale 10 punti.***

*Se fa cadere gli anelli perde i punti guadagnati.*

*Il cronometrista fa partire il cronometro al via del giudice di gara quando il cavallo supera con le zampe anteriori la linea di partenza e lo blocca quando il cavallo supera con le zampe anteriori la linea di arrivo.*

*Se il cavaliere sbaglia percorso o non lo termina fino alla linea di arrivo viene squalificato e ottiene un punteggio pari a 0 e un tempo di penalità pari a 2 minuti.*

*-Ogni cavaliere compie due tornate di gara-*

*I priori e, in particolare il priore del sesto in gara, sono chiamati a controllare la regolarità delle misurazioni del tempo da parte del cronometrista e la regolarità della gara. **Il tempo massimo di gara è di 45 secondi.***

## ***Gara della Stella***

*Si utilizzano una stella con un foro centrale e una piccola spada di legno*

*Il cavaliere parte da una zona delimitata, lunga 4 metri a ridosso della linea di partenza, **ENTRA AL PASSO**, effettua una sosta e parte al galoppo.*

*in caso di partenza non conforme alle regole viene applicata una penalità di - 5 punti e +10 secondi per ogni violazione*

*Deve centrare con la spada la stella e portarla infilata nella spada fino alla linea di arrivo*

***La stella vale 5 punti*** . *Se fa cadere la stella perde i punti guadagnati .*

*Se sbaglia percorso o non lo termina fino alla linea di arrivo viene squalificato e ottiene un punteggio pari a 0 e un tempo di penalità di 2 minuti.*

*Il cronometrista fa partire il cronometro al via del giudice di gara quando il cavallo supera con le zampe anteriori la linea di partenza e lo blocca quando il cavallo supera con le zampe anteriori la linea di arrivo.*

*I priori e in particolare il priore del sesto in gara sono chiamati a controllare la regolarità delle misurazioni del tempo da parte del cronometrista e la regolarità della gara.*

***Il tempo massimo di gara è di 45 secondi.***

*Ogni cavaliere compie una sola tornata di gara*

***Sommati i punteggi delle 2 gare, a parità di punteggio tra due o più cavalieri, prevale il minor tempo impiegato nelle due gare dell'Anello e della Stella***

## Punteggi Parziali e Finali Giostra del Velluto

Gara dell'Anello (anello grande 5 punti, anello piccolo 10 punti)

Ordine di gara	Sesto	1° corsa		2° corsa		Somma Punti 1° + 2° gara	Somma Tempo 1° + 2° gara	Classifica
		Punti	Tempo	Punti	Tempo			
1								
2								
3								
4								
5								
6								

## Gara della Stella (5 punti)

Ordine di gara	Sesto	Punti	Tempo	Classifica
1				
2				
3				
4				
5				
6				

## Classifica Finale Giostra del Velluto

	Sesto	Punti
1		20
2		16
3		13
4		10
5		7
6		4

