

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 essere autoctoni e 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, a tornei e/o gare a cavallo a livello regionale, nazionale o internazionale come iscritti a federazioni equestri)

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, Gara della Bandiera) 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. Per la Gara della bandiera viene sorteggiata anche la posizione di partenza (lato Comune o lato Mongalli) e i relativi accoppiamenti.

Sono chiamati in campo in qualità di supervisor 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 sestini "ricorrere" per una vincita e/o per un conteggio dei punti e/o dei tempi e delle modalità di gara ritenuti errati.

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

La giostra comprende tre diversi tornei individuali e a coppia denominati :Corsa dell'Anello, Gara della Stella e Gara della Bandiera

Corsa dell'Anello

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

Il cavaliere parte al galoppo lato Comune e deve centrare con la lancia i due anelli predisposti e tenerli infilati nella lancia fino alla linea di arrivo che corrisponde alla linea di partenza lato Comune.

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 che corrisponde alla linea di partenza lato Comune 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 di cartapesta con un foro centrale e una piccola spada di legno. Il cavaliere parte lato Comune al galoppo, deve centrare con la spada la stella in cartapesta e portarla infilata nella spada fino alla linea di arrivo che corrisponde alla linea di partenza lato Comune.

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

Gara della Bandiera

Si utilizza una bandiera posizionata al centro della piazza inserita in una struttura a T. Gareggiano due cavalieri a volta

Un cavaliere si posiziona lato Mongalli, l'altro cavaliere si posiziona lato Comune sulla linea di partenza.

Al via del giudice al galoppo ogni cavaliere aggira una "boa" costituita da tre balle di paglia legate in piedi. Si porta poi verso il centro della piazza e si spongo per prendere la bandiera e termina il percorso sulla linea di arrivo che corrisponde alla linea di partenza (lato Comune o lato Mongalli)

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

Se sbaglia percorso o non lo termina fino alla linea di arrivo che corrisponde alla linea di partenza (lato Comune o lato Mongalli) viene squalificato e ottiene un punteggio pari a 0

I priori e, in particolare i priori dei sestini in gara, sono chiamati a controllare la regolarità della gara. Non viene conteggiato il tempo con il cronometro

Il tempo massimo di gara è di 60 secondi.

Ogni cavaliere compie una sola tornata di gara

Sommate i punteggi delle 3 gare ,a parità di punteggio tra due o più cavalieri prevale il minor tempo impiegato

Punteggi Parziali e Finali della 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	
		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				

Gara della Bandiera (5 punti)

Ordine di gara	Sesto	Punti	Sesto	Punti
1° e 2°				
3° e 4°				
5° e 6°				

Somma dei Punti e dei Tempi delle 3 gare

Classifica Finale Giostra Velluto

Ordine di gara	Sesto	Totale Punti	Totale Tempo	Classifica	Sesto	Punteggio Finale
1					1	20
2					2	16
3					3	13
4					4	10
5					5	7
6					6	4
Eliminato						0

Classifica Finale del Palio

Punteggi Finali

Sesto	Palla Grossa	Pane	Cavalli	Totale punti	Classifica Finale

Classifica Finale del Palio

	Sesto	Punteggio
1		
2		
3		
4		
5		
6		