



Associazione Giostra della Rocca

Gara della Quintana

- I. Introduzione
- II. Area tecnica
- III. Preparazione alla gara
- IV. Svolgimento della gara
- V. Punteggio e giuria

I. Introduzione

Articolo 1 *Introduzione*

La Quintana è una gara equestre di velocità e destrezza compresa nella rievocazione storica della Giostra della Rocca di Monselice, alla quale sono ammesse esclusivamente le nove contrade.

Articolo 2 *Definizione di termini specifici*

Si definiscono alcuni termini specifici in uso in questo regolamento:

Batteria: scontro di due cavalieri;

Tornata: insieme di più batterie;

Gara: insieme di tutte le tornate;

Eliminazione: il cavaliere eliminato termina la sua gara e rientra in classifica in base al suo avanzamento e punteggio;

Squalifica: il cavaliere squalificato termina la gara e non rientra nella classifica finale;

Campo di gara: area dove si svolge la manifestazione.

Articolo 3 *Svolgimento della gara e determinazione della classifica*

Alla gara partecipano diciotto cavalieri su diciotto cavalli in rappresentanza delle nove contrade, due cavalieri per contrada.

La gara è suddivisa in quattro tornate di batterie più una batteria finale. In ogni batteria due cavalieri si affrontano ad eliminazione diretta.

Nella prima tornata i diciotto cavalieri si affrontano in nove batterie. Il vincitore di ogni batteria è ammesso alla seconda tornata.

Nella seconda tornata viene aggiunto ai nove cavalieri vincenti un decimo cavaliere, quello che ha ottenuto il miglior punteggio tra gli eliminati nella tornata precedente.

Nella terza tornata viene aggiunto ai cinque cavalieri vincenti un sesto cavaliere, quello che ha ottenuto il miglior punteggio tra gli eliminati nella tornata precedente.

Nella quarta tornata viene aggiunto ai tre cavalieri vincenti un quarto cavaliere, quello che ha ottenuto il miglior punteggio tra gli eliminati nella tornata precedente.

I due cavalieri giunti alla finale si affrontano in un'unica batteria. Il cavaliere vincente è proclamato primo classificato e vincitore della Quintana. La contrada per la quale ha gareggiato il cavaliere primo classificato è proclamata vincitrice della Quintana.

Articolo 4 *Parità di punteggio nella classifica di tornata*

In caso di parità di punteggio nella classifica di tornata per determinare il cavaliere ripescato di una qualsiasi tornata, i cavalieri con medesimo punteggio gareggeranno in solitaria per stilare una nuova classifica valida solo per determinare il ripescato di quella tornata.

Articolo 5 ***Determinazione della classifica finale***

Per stilare la classifica finale dei cavalieri a partire dal terzo posto, viene preso in considerazione prima l'avanzamento del cavaliere nelle tornate e poi il punteggio guadagnato dal cavaliere nella sua ultima tornata disputata.

Se non è possibile decretare terzo e quarto posto si procede a disputare una batteria tra i due cavalieri. Per stilare la classifica finale delle contrade viene considerato il punteggio del cavaliere di contrada col miglior piazzamento.

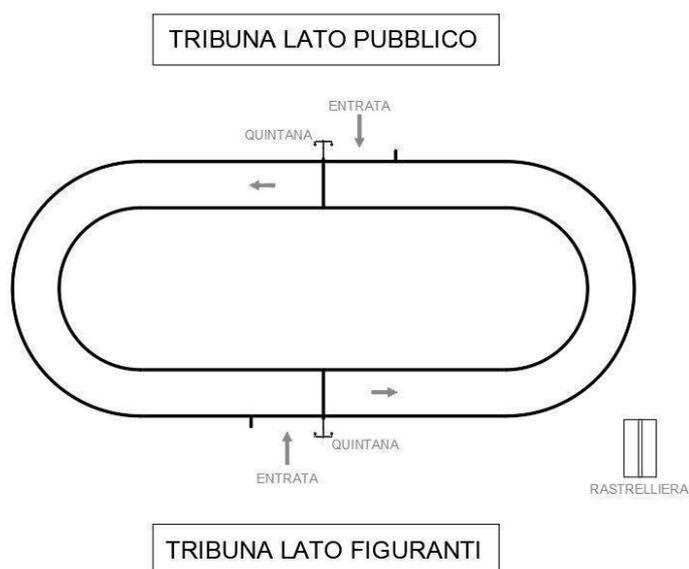
I premi sono decisi dal Consiglio Direttivo Giostra della Rocca.

II. Area tecnica

Articolo 6 ***Pista di gara***

La gara si svolge su una pista ovale lunga circa 220 m e delimitata da steccato in PVC denominato a "collo d'oca".

La pista viene percorsa dai cavalieri in senso antiorario con cavalli sellati, che partono dai tratti rettilinei opposti, definiti lato figuranti e lato pubblico.



Articolo 7 ***Passaggio del trattore in pista***

Il passaggio del trattore e la sistemazione del terreno della pista sono decisi dai giudici in base alle esigenze di sicurezza e cautela raccomandate dalla normale diligenza. La loro decisione è insindacabile.

Articolo 8

Quintana e anelli

All'interno della pista, sulla linea di partenza, che corrisponde anche alla linea di arrivo, è posto un sostegno con un braccio fisso, denominato quintana.

All'estremità della quintana vengono posti in successione per ogni giro di pista del cavaliere, tre anelli di metallo con spessore di 10 mm, di colore arancio e di diametro decrescente (diametro interno: 9 cm, 7 cm, 5 cm).

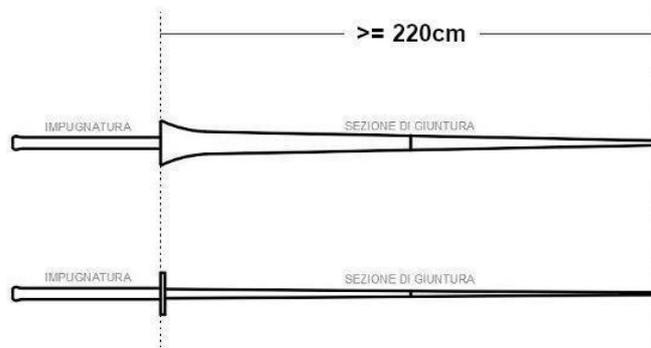
Gli anelli, situati a una altezza di 2,20 m da terra e ben fermati su un supporto tramite calamite, devono essere centrati dal cavaliere con una lancia.

Articolo 9

Lance

Le lance devono essere in legno e la porzione misurata dall'interno dell'impugnatura alla punta non deve essere inferiore a 220 cm, misurata tramite una dima di comparazione. Le lance potranno al massimo essere divise in due sezioni unite da un'anima, in acciaio o altro materiale, non visibile con sezioni innestate. La sezione di giuntura può essere ricoperta da una guaina esterna di supporto della lunghezza massima di 15 cm che però non deve aumentare il diametro della lancia.

Le lance possono portare i colori della contrada ma non contrassegni come bandierine o nastri che sporgano al di fuori della sagoma della lancia. Le punte devono essere rigorosamente in legno, senza nessuna copertura di altro materiale o nastro. In caso di danneggiamento della lancia durante lo svolgimento della gara verrà rivalutata l'omologazione.



Articolo 10

Omologazione delle lance

Le lance devono essere presentate per l'omologazione ai giudici il giorno della gara dalle ore 14.00 alle ore 14.30. Un ritardo superiore ai 15 minuti nella presentazione di una o più lance comporta una penalità di 100 punti nelle due batterie in cui parteciperà la contrada sanzionata nella prima tornata. Ogni contrada può omologare fino a un massimo di 4 lance e quest'ultime non potranno essere scambiate tra le contrade. È facoltà dei giudici ricontrrollare le lance al termine di ogni batteria.

Articolo 11

Consegna delle lance

Tutte le lance omologate vengono posizionate su una rastrelliera situata a bordo pista. Il palafreniere riceve la lancia della propria contrada dall'addetto lance e la consegna al proprio cavaliere prima che entri in pista nei tempi stabiliti per la partenza.

Articolo 12

Cavaliere

Il cavaliere è obbligato ad entrare in pista con abbigliamento adeguato alla gara e con casacca o segni di riconoscimento della contrada a cui appartiene.

Il cavaliere deve indossare:

- caschetto protettivo omologato, non scaduto e allacciato correttamente;
- tartaruga protettiva omologata, non scaduta e allacciata correttamente;
- calzari adeguati senza sporgenze, speroni, chiodi, o parti abrasive cioè materiale che può causare dolore all'animale.

Il cavaliere ha facoltà di usare occhiali protettivi.

Non è ammesso il frustino. Il non rispetto degli obblighi sopra indicati comporta la squalifica immediata del cavaliere.

Articolo 13

Cavalli

Ogni contrada può utilizzare al massimo quattro cavalli. I suddetti cavalli devono essere dichiarati ed avere il pupazzetto ufficiale al momento delle verifiche prima della gara.

III. Preparazione alla gara

Articolo 14

Abbinamenti

L'assegnazione della posizione iniziale nella prima tornata è determinata dalla classifica della gara del tiro con l'arco. L'abbinamento degli arcieri con i rispettivi cavalieri di ogni contrada, compreso il cavaliere di riserva, deve essere indicato all'atto di iscrizione degli arcieri alla gara di tiro con l'arco nei modi e tempi stabiliti dal Consiglio Direttivo Giostra della Rocca. Il cavaliere di riserva può essere utilizzato al posto del cavaliere titolare prima dell'inizio della gara dalla contrada che lo abbia regolarmente iscritto.

Articolo 15

Assegnazione posizione di partenza della prima tornata

L'assegnazione della posizione iniziale nella prima tornata viene determinata secondo il seguente schema:

Colonna 1	VS	Colonna 2
Cavaliere abbinato all'arciere posizionatosi in classifica al n°		Cavaliere abbinato all'arciere posizionatosi in classifica al n°
1	Contro	10
2	Contro	11
3	Contro	12
4	Contro	13
5	Contro	14
6	Contro	15
7	Contro	16
8	Contro	17
9	Contro	18

Nel caso in cui l'abbinamento porti a scontrarsi due cavalieri della medesima contrada, si effettuerà uno scambio tra il cavaliere inserito nella seconda colonna dello schema e il cavaliere che precede anche se posto nella prima colonna. (es. Nel caso che l'abbinamento dei cavalieri sia n. 1 contro n. 10 della stessa contrada lo scambio avverrà con il n. 9 della prima colonna).

Articolo 16
Schema scontro seconda tornata

I dieci cavalieri della prima tornata che si sono classificati si scontrano nella seconda tornata secondo il seguente schema:

1	contro	6
2	contro	7
3	contro	8
4	contro	9
5	contro	10

Articolo 17
Schema scontro terza tornata

I sei cavalieri della seconda tornata che si sono classificati si scontrano nella terza tornata secondo il seguente schema:

1	contro	4
2	contro	5
3	contro	6

Articolo 18
Schema scontro quarta tornata

I quattro cavalieri della terza tornata che si sono classificati si scontrano nella quarta tornata secondo il seguente schema:

1	Contro	3
2	Contro	4

Articolo 19 ***Lato di partenza***

Il lato di partenza della prima tornata è preventivamente stabilito mediante sorteggio effettuato dal Consiglio Direttivo Giostra della Rocca nella persona dei capi contrada nei giorni precedenti la gara della quintana.

Per le tornate successive i primi classificati inseriti nella colonna 1 partono dal lato figuranti.

IV. Svolgimento della gara

Articolo 20 ***Chiamata ufficiale***

Quando la pista e le sue vie di accesso sono libere, il giudice supremo dà chiamata ufficiale ai cavalieri della batteria per presentarsi in pista annunciando i loro nomi e il lato di ingresso. Al termine fa partire il conto alla rovescia di 1 minuto e 30 secondi.

Articolo 21 ***Apertura dei cancelli***

Al momento della chiamata ufficiale, i cancelli, posizionati in prossimità delle quintane, vengono aperti per permettere ai cavalieri l'ingresso in pista.

Dalla chiamata ufficiale, i rispettivi cavalieri della batteria hanno a disposizione 1 minuto e 25 secondi per entrare in pista dal lato assegnato e posizionarsi nell'area di partenza, che è compresa dalla linea di partenza a metà della curva precedente segnalata da un giudice con bandiera bianca.

Articolo 22 ***Entrata in pista del cavaliere***

Il cavaliere deve entrare in pista in sella al proprio cavallo e con la lancia in mano. Può essere accompagnato dentro la pista da un palafreniere che lo aiuterà a gestire il cavallo entro il tempo massimo di 1 minuto e 25 secondi dalla chiamata ufficiale. Entrato in pista, il cavaliere:

- non deve più uscire dalla pista;
- non deve superare le linee dell'area di partenza (linea di metà curva e partenza);
- non deve scendere da cavallo;
- non deve far cadere o appoggiare la lancia per terra.

Ogni infrazione sopra elencata comporta una penalità pari a 100 punti, le infrazioni ripetute anche di diversa specie ma sopra indicate comporta il raddoppio delle penalità. Es: 100+200+400 ecc.

Articolo 23

Uscita del palafreniere

Prima dello scadere del 1 minuto e 25 secondi, i palafrenieri devono uscire dall'area di partenza e posizionarsi dietro la propria quintana nell'area a loro dedicata.

Trascorso 1 minuto e 25 secondi, il giudice di partenza alza la bandiera bianca. Questo segnale indica la chiusura dei cancelli di accesso alla pista. Se al momento della chiusura il palafreniere non è uscito, fa applicare una penalità di 100 punti al proprio cavaliere.

Articolo 24

Segnale di partenza

Trascorso il conto alla rovescia di 1 minuto e 30 secondi dalla chiamata ufficiale, viene emesso un suono acustico di tipo elettronico che dà il segnale di partenza della batteria, dando così il via al tempo.

Articolo 25

Falsa partenza di un cavaliere

Se un cavaliere col suo cavallo ha già superato la linea di partenza al momento del segnale di partenza, è considerata falsa partenza e il giudice di quintana alza una bandiera rossa. La batteria continua regolarmente, ma al cavaliere che commette l'infrazione non viene calcolato il tempo, perciò a fine batteria il suo punteggio è calcolato solo in base al numero di anelli presi.

Articolo 26

Falsa partenza di entrambi i cavalieri

Se entrambi i cavalieri fanno falsa partenza, la batteria continua regolarmente e alla fine entrambi i loro punteggi sono calcolati solo in base al numero di anelli presi. In caso di parità di punteggio, la batteria sarà ripetuta alla fine di tutte le altre batterie di tornata.

Articolo 27

Posizionamento della quintana alla partenza di ogni batteria

Al momento della partenza di ogni batteria, la quintana deve essere posizionata parallelamente alla pista per non recare ostacolo al cavaliere.

Articolo 28

Infilare gli anelli

In tutte le batterie ogni cavaliere deve infilare il primo anello dopo un giro completo di pista, il secondo anello dopo due giri completi di pista e il terzo anello dopo tre giri completi di pista terminando così la sua prova. Nel transitare sotto l'altra quintana, il cavaliere deve evitare di infilare od urtare gli anelli dell'avversario provocandone la caduta, pena l'eliminazione. La caduta della lancia durante la batteria comporta il mancato conteggio degli anelli infilati.

Articolo 29

Situazioni di pericolo

Se durante le operazioni di partenza della batteria o nel suo svolgimento si verifica una chiara situazione di pericolo, il giudice sospenderà la batteria e il cavaliere responsabile sarà eliminato. Se al momento della sospensione l'altro cavaliere non ha terminato la batteria, deve subito ripeterla in solitaria. In caso contrario viene tenuto valido il punteggio ottenuto.

Articolo 30

Posizione della quintana in caso di batteria in solitaria

Quando un cavaliere gareggia da solo, la quintana opposta deve essere posizionata come se l'avversario stesse gareggiando.

Articolo 31

Parità di punteggio nella batteria di finale

Se entrambi i cavalieri hanno lo stesso punteggio nella batteria di finale, questa è ripetuta fino a quando uno dei due ha totalizzato un punteggio maggiore dell'altro. Viene concesso un tempo di riposo per i cavalli di 10 minuti.

Articolo 32

Consegna degli anelli

Una volta centrati, gli anelli devono essere mantenuti sulla lancia sino al termine della batteria. La lancia con gli anelli infilati è consegnata dal cavaliere all'alfiere di contrada con chiari segni di riconoscimento (maglietta o camice con i colori della contrada), che a sua volta la consegna ai giudici per il computo dei punti. Lo sfilamento degli anelli prima della consegna della lancia ai giudici comporta il non conteggio dei punti ottenuti.

Se durante la batteria la lancia viene danneggiata, il cavaliere deve proseguire fino a concludere la batteria. Al termine della batteria la lancia deve essere nuovamente omologata. Soltanto se la lancia rispetta i vincoli di lunghezza gli anelli infilati vengono conteggiati, altrimenti gli anelli infilati dopo il momento del danneggiamento vengono scartati. La lancia danneggiata che non supera il controllo di omologazione dopo un danneggiamento deve essere sostituita. Se il cavaliere non ha un'altra lancia con cui gareggiare è eliminato. Il danneggiamento della lancia non comporta penalità.

Articolo 33

Comportamenti scorretti

I cavalieri devono evitare qualsiasi azione di disturbo o molestia e atteggiamenti provocatori o di sfida nei confronti dell'avversario durante la gara, sia in pista che fuori pista. In caso di sorpasso, entrambi i cavalieri devono assumere una posizione atta a non provocare alcun intralcio od ostacolo all'avversario. I comportamenti scorretti da parte del cavaliere e dei suoi aiutanti all'interno del campo di gara comportano la squalifica del cavaliere.

Articolo 34
Uscita di pista o caduta

L'uscita di pista e la caduta del cavaliere o del cavallo dopo il segnale di partenza durante la batteria comporta l'eliminazione del cavaliere dalla gara.

Articolo 35
Presentazione di ricorsi

Può essere presentato ricorso al giudice supremo per far valere una violazione del presente regolamento non rilevata dai giudici di campo o dai giudici di gara da parte delle contrade al momento gareggianti o da altra contrada portatrice di un oggettivo e provato interesse a far valere la presunta violazione.

Articolo 36
Modalità di presentazione del ricorso

Il ricorso deve essere redatto su apposito modulo predisposto dall'Associazione Giostra della Rocca, firmato dal responsabile di contrada e consegnato all'addetto di pista entro la fine della batteria successiva. Viene data lettura pubblica del ricorso. L'esito del ricorso deve essere scritto su apposito modulo predisposto dall'Associazione Giostra della Rocca, firmato dal giudice supremo e controfirmato da due giudici di gara, ne viene data lettura pubblica entro il termine della tornata. Successivamente viene inviato dalla segreteria giostra a tutte le contrade tramite allegato e-mail entro 72 ore.

Articolo 37
Accoglimento di ricorso

Se il ricorso ha esito favorevole la batteria è subito ripetuta. In caso di accoglimento di ricorso che riguarda un solo cavaliere senza che sia contestata alcuna irregolarità che pregiudichi la gara del cavaliere avversario (ad esempio mal posizionamento degli anelli di una delle due quintane), quest'ultimo ha la discrezionalità di ripetere oppure no la batteria. In mancanza dell'avversario, il cavaliere deve svolgere la gara da solo rispettando tutte le normative.

Articolo 38
Cavallo di riserva

Il cavallo di riserva può gareggiare solo a seguito di infortunio del cavallo di gara, convalidato dalla commissione medica veterinaria e soltanto prima della prima batteria in cui gareggia. Prima della gara, il verificatore dei cavalli controlla l'identità dell'animale attraverso il pupazzetto e la lettura del microchip. Qualora venisse accertato che il cavallo presentato non è quello dichiarato, il cavaliere è squalificato dalla gara.

Articolo 39 ***Controlli durante la gara***

Il cavaliere, che non si presenta entro 3 minuti ad una chiamata del giudice supremo tramite notifica personale del giudice di campo per un controllo di verifica, è squalificato dalla gara. Cavalieri e cavalli possono essere soggetti a controlli e verifiche durante e al termine della gara da parte delle commissioni sanitarie nominate dal Consiglio Direttivo Giostra della Rocca.

Norme, adempimenti e sanzioni relative a suddetti controlli sono contenuti nel regolamento veterinario e nel regolamento sanitario allegati al presente regolamento di gara.

V. Punteggio e giuria

Articolo 40 ***Punteggi degli anelli***

Agli anelli sono assegnati i seguenti punteggi:

- anello di 9 cm: 800 punti;
- anello di 7 cm: 1000 punti
- anello di 5 cm: 1200 punti.

Articolo 41 ***Misurazione del tempo e calcolo del punteggio***

Il tempo viene considerato in minuti e secondi. I centesimi di secondo vengono arrotondati al secondo inferiore da 1 a 50 e al secondo superiore da 51 a 99. Il tempo, fissato dai giudici con controllo elettronico, viene trasformato in punti secondo una prefissata tabella (allegato A). I punti del tempo vengono sommati al punteggio acquisito con gli anelli. In caso di parità dopo questo conteggio vengono presi in considerazione i centesimi di secondo.

Articolo 42 ***Composizione della giuria***

La giuria è composta da:

n. 1 giudice supremo. Posizionato al centro della pista, è la più alta autorità, segue lo svolgimento della gara, applica il seguente regolamento e decide per i ricorsi. Il suo giudizio è inappellabile.

n. 2 giudici di quintana (uno per lato). Posizionano gli anelli sul proprio supporto ad ogni giro di quintana durante la batteria

n. 2 giudici di partenza (uno per lato). Posizionati nei pressi dei cancelli d'ingresso, segnalano l'avvenuta chiusura dei cancelli tramite alzata di bandiera bianca, segnalano falsa partenza tramite alzata di bandiera rossa.

n. 2 giudici di curva (uno per curva). Posizionati a metà della curva, segnalano l'uscita dall'area di partenza con bandiera rossa.

n. 1 giudice lance. Posizionato in prossimità della rastrelliera delle lance, verifica le lance alla consegna per l'omologazione. Consegna le lance ai palafrenieri durante le operazioni di partenza, e verifica che il cavaliere indossi il corretto abbigliamento.

n. 1 giudice area di riscaldamento. Posizionato nei pressi dell'area di riscaldamento, segnala eventuali comportamenti scorretti. Controlla che i cavalieri ricevano correttamente la convocazione della chiamata ufficiale.

Tutti i giudici hanno il compito di segnalare chiara situazione di pericolo tramite l'alzata della bandiera nera che causa la sospensione della batteria.

Articolo 43

Uso delle bandiere durante la gara

Bandiera bianca: segnala il limite dell'area di partenza e la chiusura dei cancelli.

Bandiera rossa: segnala falsa partenza del cavaliere, uscita o caduta del cavaliere dall'area di partenza.

Bandiera nera: segnala una chiara situazione di pericolo.

Articolo 44

Integrazioni del presente regolamento

Il presente regolamento è integrato dalle Norme di carattere generale valide per tutte le gare, dal Regolamento antidoping e dal Regolamento veterinario.

Articolo 45

Documenti

All'atto di iscrizione del cavaliere alla gara della quintana sono richiesti i seguenti documenti:

- documento di identità;
- certificato medico sportivo per attività agonistica;
- regolare patente A2 di monta storica Fitetrec-ante;
- tessera del cavallo di iscrizione alla Fitetrec-ante;
- casellario giudiziale.

La commissione di vigilanza potrà verificare che a carico degli iscritti non vi siano citati reati di cui all'ordinanza Martini del 21/07/2009 sulla salute degli equidi. Il cavaliere con eventuali segnalazioni non sarà ammesso alla gara.

Per i cavalli dovranno essere dichiarati: pupazzetto, nome, età, microchip, detentore.

Allegato A Tabella punti:

TEMPO PUNTI	TEMPO PUNTI	TEMPO PUNTI	TEMPO PUNTI
0'01" 3475	0'31" 2725	1'01" 1450	1'31" 590
0'02" 3450	0'32" 2700	1'02" 1400	1'32" 580
0'03" 3425	0'33" 2675	1'03" 1350	1'33" 570
0'04" 3400	0'34" 2650	1'04" 1300	1'34" 560
0'05" 3375	0'35" 2625	1'05" 1250	1'35" 550
0'06" 3350	0'36" 2600	1'06" 1200	1'36" 540
0'07" 3325	0'37" 2575	1'07" 1150	1'37" 530
0'08" 3300	0'38" 2550	1'08" 1100	1'38" 520
0'09" 3275	0'39" 2525	1'09" 1050	1'39" 510
0'10" 3250	0'40" 2500	1'10" 1000	1'40" 500
0'11" 3225	0'41" 2450	1'11" 950	1'41" 490
0'12" 3200	0'42" 2400	1'12" 900	1'42" 480
0'13" 3175	0'43" 2350	1'13" 850	1'43" 470
0'14" 3150	0'44" 2300	1'14" 800	1'44" 460
0'15" 3125	0'45" 2250	1'15" 750	1'45" 450
0'16" 3100	0'46" 2200	1'16" 740	1'46" 440
0'17" 3075	0'47" 2150	1'17" 730	1'47" 430
0'18" 3050	0'48" 2100	1'18" 720	1'48" 420
0'19" 3025	0'49" 2050	1'19" 710	1'49" 410
0'20" 3000	0'50" 2000	1'20" 700	1'50" 400
0'21" 2975	0'51" 1950	1'21" 690	1'51" 390
0'22" 2950	0'52" 1900	1'22" 680	1'52" 380
0'23" 2925	0'53" 1850	1'23" 670	1'53" 370
0'24" 2900	0'54" 1800	1'24" 660	1'54" 360
0'25" 2875	0'55" 1750	1'25" 650	1'55" 350
0'26" 2850	0'56" 1700	1'26" 640	1'56" 340
0'27" 2825	0'57" 1650	1'27" 630	1'57" 330
0'28" 2800	0'58" 1600	1'28" 620	1'58" 320
0'29" 2775	0'59" 1550	1'29" 610	1'59" 310
0'30" 2750	1'00" 1500	1'30" 600	2'00" 300

Se il tempo ottenuto è superiore a 2'00" viene assegnato il punteggio di 290.