



CIRCOLO PARROCCHIALE  
CULTURALE & SPORTIVO

# PORTA DEL DOMANI

Montepaone

## “ Giochi Popolari Medievali ”

### 1. Finalità della Manifestazione

Forti dello spirito di voler riscoprire il medioevo in Calabria, offrendo mezzo di condivisione e divertimento fra le rispettive cittadinanze, il circolo parrocchiale, culturale e sportivo “*Porta del Domani*” di Montepaone Lido (CZ), ormai attivo da diversi anni nel nostro territorio, organizza la prima edizione del torneo a squadre di giochi popolari medievali in costume d’epoca in collaborazione con la proloco di Montepaone e l’associazione ASoverato.

Riteniamo che sia necessaria questa forma di apertura e di collaborazione con le diverse realtà associative in quanto solo creando rete all’interno di un territorio fortemente disarticolato e pervaso da un individualismo di ogni genere si possa raggiungere quell’unione che dovrebbe fare da padrona nelle diverse occasioni, come quella in oggetto, aventi come unico fine quello di trascorrere del tempo insieme, mettendosi in gioco, prodigandosi per creare momenti di sano divertimento in una società oggi sempre più lontana da questi obiettivi, il tutto nella speranza di infondere la medesima voglia di gruppo e di collaborazione che vive in noi.

Si tenga ben presente che, con quanto su detto assolutamente lunge da noi la volontà di essere arroganti; non crediamo di essere migliori di altri, al contrario, siamo convinti che ogni associazione, avendo delle peculiarità ben precise, risulti sempre necessaria e insufficiente e solo dalla messa in gioco delle proprie attitudini in un unico percorso potrà nascere la completezza dettata dall’umiltà della condivisione.

### 2. Programma della Manifestazione

- **15:30** → Raduno e accoglienza squadre presso la piazza San Francesco da Paola di Montepaone lido, nonché sistemazione dei cavalli nel *Borgo Medioevale* realizzato in Via del Pescatore.
- **16:00** → Parata per le principali vie del paese dei figuranti (in costume d’epoca), dei partecipanti e di tutti coloro che ne vorranno prendere parte.
- **17:30** → Arrivo della parata presso il *Borgo Medioevale* realizzato in via del Pescatore, dove si terrà il giuramento solenne delle squadre e avranno inizio i giochi (descritti nell’apposito regolamento).
- Ore **20:30** Spettacolo di musica etnico popolare a cura del gruppo «TARANTA SOUND».

A partire dalle ore **19:00** sarà possibile degustare la pasta all’arrabbiata, panini con salsiccia o Wurstel, vino, birra presso gli stand enogastronomici ubicati nel tratto di strada adiacente la piazza.



CIRCOLO PARROCCHIALE  
CULTURALE & SPORTIVO

# PORTA DEL DOMANI

Montepaone

### *3. Regolamento*

1. Accreditalamento e riconoscimento delle squadre;
2. Sfilata in costume d'epoca con relativa presentazione delle squadre;
3. Inizio giochi;
4. Premiazione:
  - ✓ Trofeo alla squadra vincitrice e cena (Pizza, Patatine e Bibita) presso il lido Sombrero di Soverato;
  - ✓ A tutti i partecipanti verrà consegnata una medaglia come ringraziamento per la partecipazione.

### *Aspetti organizzativi*

- a) Le squadre partecipanti alla manifestazione dovranno essere non meno di 4 (quattro) ed i componenti della stessa non potranno avere meno di 16 (sedici) anni di età, ogni squadra dovrà eleggere e segnalare al momento della presentazione un caposquadra che verrà chiamato *sceriffo*.
- b) Ogni squadra dovrà essere costituita da un minimo 10 (dieci) atleti, ad un massimo di 12 (dodici), comprensivi del cavaliere e di almeno 2 (due) donne, più 2 (due) riserve una di sesso maschile e l'altra femminile (facoltative), che potranno essere utilizzate dallo sceriffo solo ad inizio di ogni gioco, salvo eventuali infortuni.
- c) La quota d'iscrizione è comprensiva di maglietta, tuttavia ogni squadra dovrà provvedere alla realizzazione del proprio stemma araldico. Ad ogni squadra verrà affidata una sciabola che dovrà essere decorata a piacere dalla stessa utilizzando fiocchi, nastri e quant'altro la fantasia possa suggerire ai concorrenti, la sciabola rappresenterà il jolly della squadra.
- d) Ogni squadra potrà, prima dell'inizio di una delle prove, consegnare agli arbitri la loro sciabola, ciò significherà che la squadra avrà giocato il proprio jolly e che quindi i punti accumulati dalla stessa durante il gioco successivo verranno raddoppiati. Ogni squadra disporrà di un solo jolly che potrà essere giocato per un qualsiasi gioco così come potrà decidere di non usarlo per nessuno.
- e) Spetterà alla squadra provvedere al trasporto del proprio destriero. Inoltre la squadra avrà facoltà di portare con sé figuranti con vestiti d'epoca da far sfilare nella parata di apertura.
- f) S'invitano le squadre a comunicare la loro adesione e composizione entro il 24/08/2014.
- g) Il cavaliere potrà partecipare a qualsiasi gioco, ma nessun altro oltre al cavaliere (che dovrà essere segnalato nel momento della consegna dell'adesione della squadra) potrà partecipare al gioco che si terrà a cavallo.
- h) Nel caso di reclami o comunicazioni da parte della squadra verso gli organizzatori lo sceriffo sarà l'unica figura riconosciuta e solo ad esso verrà data risposta in merito alle decisioni prese; qualora altri giocatori presentassero reclami o lo sceriffo non li



CIRCOLO PARROCCHIALE  
CULTURALE & SPORTIVO

# PORTA DEL DOMANI

*Montepaone*

presentasse in maniera ritenuta consona, gli organizzatori si riserveranno il diritto di dare una penalità alla squadra per un ammontare di punti a discrezione degli stessi.

- i) Gli organizzatori osserveranno nella preparazione dei giochi, nella direzione degli stessi e nella gestione della sicurezza dell'evento la massima attenzione, ma declinano ogni responsabilità derivante da eventuali incidenti dovuti a negligenza o ad eccessiva esuberanza dei giocatori e non.
- j) L'organizzazione si riserva la possibilità di apportare modifiche alla struttura organizzativa della manifestazione per andare incontro a possibili indisponibilità e difficoltà presentate dalle squadre entro e non oltre giorno 26/08/2014.

## *Giochi*

- a) *La castellana;*
- b) *Corsa a staffetta con i sacchi;*
- c) *La bella lavanderina;*
- d) *Tiro alla fune;*
- e) *“Giostra del Saracino” (presa dell’anello e sfida al Buratto).*

## *Regole dei Giochi*

### *Regole generali valide per tutti i giochi:*

- Le squadre squalificate verranno retrocesse “ex equo” all’ultimo posto in graduatoria;
- In caso di squalifica di una squadra per comportamento antisportivo volontario, alla stessa non verrà attribuito alcun punteggio.
- Se una squadra è stata danneggiata per comportamento antisportivo la gara sarà ripetuta penalizzando di 1 (uno) punto la squadra inadempiente al codice d’onore.
- Linguaggio scurrile o comportamenti antisportivi e/o anti-cavallereschi saranno considerati falli. Se l’atteggiamento persiste l’atleta sarà espulso dalla gara.
- È gradito, per tutta la manifestazione, un rispetto cavalleresco e sportivo consistente in una stretta di mano tra gli atleti prima e dopo ogni sfida.

Per ogni gioco, l’assegnazione del punteggio seguirà il seguente schema:

Squadra 1° classificata	+5 pt.
Squadra 2° classificata	+4 pt.
Squadra 3° classificata	+3 pt.
Squadra 4° classificata	+1 pt.



CIRCOLO PARROCCHIALE  
CULTURALE & SPORTIVO

# PORTA DEL DOMANI

*Montepaone*

Con i punti ottenuti dalle vittorie si stilerà una classifica e, in caso di pareggio, verrà istituita una nuova sfida per contendersi la posizione in classifica.

## ❖ La castellana



Parteciperanno 7 (sette) concorrenti per ogni squadra di cui una donna. Sei concorrenti si posizioneranno in fila dietro una linea appositamente tracciata dagli arbitri. Il primo della fila avrà con se una scala, gli altri un fiore. Di fronte alla fila vi sarà un muro con un balcone sul quale dovrà posizionarsi la “Castellana”, ovvero la donna inclusa nei 7 (sette) concorrenti.

Al via dell'arbitro il primo concorrente, partendo da dietro la linea, andrà a posizionare la scala sotto il balcone e resterà ai piedi della stessa al fine da vincolarla saldamente per tutta la durata della prova. Posizionata la scala, l'arbitro ne controllerà la stabilità e darà il via al resto della fila facendo partire il cronometro, il secondo concorrente, pertanto, correrà verso il muro, salirà la scala, darà il fiore alla castellana e tornerà dal lato della linea da cui sarà partito, non appena il secondo concorrente avrà passato la linea potrà partire il terzo e fare lo stesso. Si procederà così fino ad esaurire la fila. L'ultimo giocatore della fila dovrà dare un bacio alla castellana oltre a consegnarle il fiore.

Verranno presi i tempi in cui ogni squadra esaurirà la propria fila e si stilerà una classifica per l'assegnazione dei punti. Qualora una squadra dovesse infrangere una regola del gioco verranno aggiunti 3 (tre) secondi di penalità al tempo della squadra.

## ❖ Corsa con i sacchi a staffetta



CIRCOLO PARROCCHIALE  
CULTURALE & SPORTIVO

# PORTA DEL DOMANI

*Montepaone*



Giocheranno tutte le squadre contemporaneamente schierando 4 (quattro) giocatori. Lungo il percorso ad intervalli di 15 m vi sarà un gruppo di giocatori (uno per squadra).

Il primo giocatore a correre per ogni squadra riceverà un sacco e dovrà saltellare fino al primo gruppo di giocatori, raggiunto il quale dovrà prima dare la mano al proprio compagno di squadra e poi consegnargli il sacco. Si proseguirà a staffetta lungo tutto il percorso. Il tutto verrà cronometrato e la classifica verrà stilata in base ai tempi. In caso di parità le due squadre che si contenderanno la posizione dovranno ripetere il gioco.

I concorrenti dovranno mantenere il sacco con entrambe le mani sopra il bacino, non dovranno uscire dal perimetro del percorso, i cambi saranno considerati validi solo se il giocatore che riceverà il sacco rimarrà nella posizione assegnatagli fino a quando il giocatore che darà il sacco non interromperà il contatto fisico con lo stesso, in caso di caduta (senza danni riportati dal concorrente) il concorrente dovrà alzarsi da solo e ripartire dallo stesso punto in cui è caduto. La contravvenzione di queste regole porterà alla squadra una penalità di 5 (cinque) secondi sul proprio tempo.

## ❖ Tiro alla fune



Giocheranno 2 (due) squadre alla volta con 10 (dieci) giocatori per ognuna. Le squadre si allineeranno ai due capi della fune sulla quale sarà marcato, il punto centrale ed i due punti distanti 4 (quattro) metri dal centro. Inferiormente verrà marcato il centro del campo.



CIRCOLO PARROCCHIALE  
CULTURALE & SPORTIVO

# PORTA DEL DOMANI

*Montepaone*

Inizialmente la fune con le due squadre attaccate si troverà con il centro della corda in corrispondenza del campo.

La squadra che riuscirà, tirando la corda, a portare il segno più vicino agli avversari oltre il centro del campo si aggiudicherà la prova. Inoltre una squadra vincerà automaticamente se gli avversari commetteranno 3 (tre) falli, ovvero qualora uno dei giocatori cadesse o si sedesse.

Ad ogni vittoria verranno assegnati 5 (cinque) punti. Al termine delle sfide verrà stilata una classifica per l'assegnazione dei punti.

### ❖ *La bella lavanderina*



Parteciperanno 3 (tre) atleti maschi per squadra, qualora la squadra non disponesse di abbastanza uomini le donne potranno sostituirli. I concorrenti dovranno essere vestiti con abiti femminili, in particolar modo dovranno vestire una gonna e dovranno equipaggiarsi di canovacci [in base alla tattica della squadra potranno essere utilizzati uno o più canovacci, ma comunque non potranno essere superiori a 3 (tre)]. I concorrenti si disporranno in fila dietro una linea tracciata appositamente dagli arbitri ed avranno a disposizione un recipiente. Di fronte a loro dietro un'ulteriore linea vi sarà un tino.

La squadra dovrà creare una corona da mettere in testa al primo della fila e riempire d'acqua il recipiente. Il concorrente con in testa il recipiente, posizionato sulla corona, dovrà recarsi presso il tino e svuotare il recipiente all'interno di esso, dopo di che tornerà correndo dalla propria squadra e gli affiderà il recipiente che verrà nuovamente riempito. Si procederà fino allo scadere del tempo che si attesterà sui 4 (quattro) minuti.

La classifica verrà stilata in base alla quantità d'acqua che ogni squadra verserà all'interno del proprio tino. I concorrenti non potranno toccare il recipiente pieno di acqua con le mani



# CIRCOLO PARROCCHIALE CULTURALE & SPORTIVO

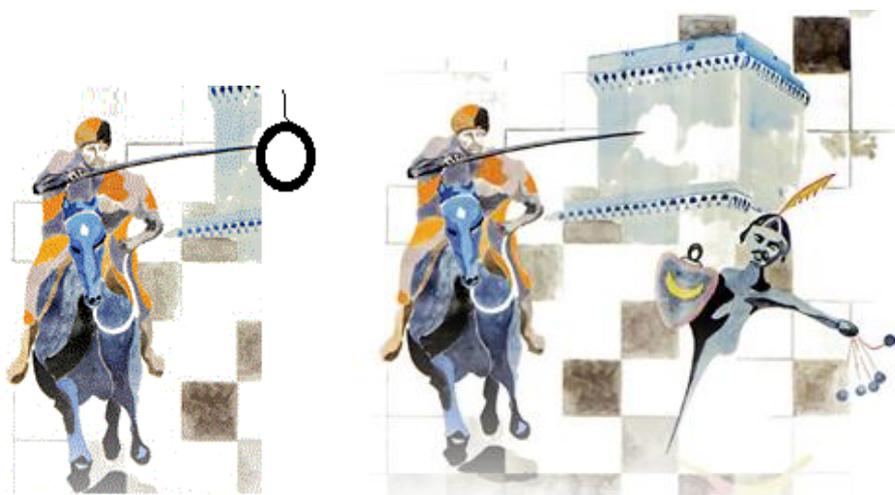
## PORTA DEL DOMANI

*Montepaone*

e dovranno tenere le mani ai fianchi nel mentre percorreranno lo spazio compreso tra le due linee.

Qualora il recipiente dovesse cadere, il concorrente dovrà ripartire dall'inizio. La pena per la violazione di una delle regole del gioco consisterà nella rimozione di 1 bicchiere di acqua (20 cl) dal contenitore in cui i concorrenti verseranno l'acqua.

### ❖ Giostra del saracino



Parteciperà il Cavaliere di ogni squadra. A turno i Cavalieri, in sella al proprio cavallo, gireranno lungo un percorso circolare: ai lati del percorso saranno appesi degli anelli che gli stessi dovranno sfilare usando una lancia. Si avrà un solo tentativo per anello. Al termine del percorso entreranno in un corridoio con al centro il "Saracino", un pupazzo armato di scudo e mazzafrusto posto su una pedana girevole. I Cavalieri dovranno colpire lo scudo ed evitare il colpo di mazzafrusto del Saracino.

Ogni anello sfilato varrà 5 (cinque) punti e lo scudo colpito varrà 5 (cinque) punti. Se si verrà colpiti dal Saracino, si sottrarranno al punteggio 3 (tre) punti. Inoltre verranno assegnati 5 (cinque) punti al Cavaliere che impiegherà meno tempo a completare il percorso (compreso di corridoio), 4 (quattro) al secondo, 3 (tre) al terzo e 2 (due) al quarto.

In caso di pareggio, i Cavalieri con lo stesso punteggio ripeteranno l'intero percorso contendendosi la posizione in classifica.



CIRCOLO PARROCCHIALE  
CULTURALE & SPORTIVO

# PORTA DEL DOMANI

*Montepaone*

Contatti:

Gregorio Paone: 328-5705908

Tommaso Bianco: 345-2786817

Antonio Grande: 327-7083233

Titina Lia: 331-9153723

Giuseppe Spinelli: 331-6031929

Giovanni Galati: 333-1252914

Email: [portadeldomani@libero.it](mailto:portadeldomani@libero.it)

Sito: [www.portadeldomani.onweb.it](http://www.portadeldomani.onweb.it)