

Grande Giostra di Krandamer

Si tratta della competizione più importante e prestigiosa del **Palio delle Gilde e dei Clan**: originariamente nata per misurare l'abilità dei componenti delle Gilde e dei Clan di **Krandamer** la Grande Giostra attira ogni anno, da oltre un secolo, nobili e cavalieri da ogni parte di **Sarakon** spinti dalle motivazioni più disparate. Un buon piazzamento nelle molteplici classifiche di questa importante competizione costituisce un risultato di enorme prestigio in tutto i Granducato e un'indubbio riconoscimento delle proprie capacità guerresche, oltre a garantire una enorme popolarità.

I campioni storici

Le Gilde, i Clan e i Nobili di **Krandamer** danno alla competizione una grande rilevanza diplomatica, considerando spesso i risultati come una dimostrazione inequivocabile della forza e dell'importanza, quando non della debolezza e della crisi, del gruppo di potere rappresentato da molti dei suoi protagonisti. Il forte agonismo interno che contraddistingue questa competizione spiega come mai essa veda solitamente i primi posti delle sue classifiche occupate da esponenti delle Gilde e dei Clan di **Krandamer**.

Fino all'anno 470 le prime posizioni vedevano spesso la presenza di nomi appartenenti alla **Gilda dei Mercanti**, alla quale tenevano testa la **Gilda dei Costruttori** e la **Gilda della Spada**; i Clan dell'est cominciano la loro lenta ma costante affermazione a partire dal 450, con risultati destinati a divenire sempre più importanti. A partire dalla fine del 400 emerge poi con impatto sempre maggiore il fenomeno della **Gilda dei Mercenari**, che dai primi anni del 500 registra un numero di vittorie sempre crescente. In conseguenza delle difficoltà incontrate dalle Gilde dell'ovest gli ultimi anni hanno visto un significativo incremento delle vittorie dei Clan dell'Est, in particolare del **Clan del Grifone**, e degli ottimi risultati conseguiti da Clan come l'**Antico Clan del Vulcano** e il **Clan dell'Alabarda Azzurra**. Una menzione particolare merita il **Clan dei Corvi Neri**, autore di sorprendenti risultati per tutto il 500: la squadra dei Corvi di **Karl Weisel**, insieme a quella dei Mercenari che ruota attorno alla figura del leggendario condottiero **Alain Girard**, è attualmente considerata la più forte tra quelle che prendono abitualmente parte al Torneo.

Modalità di iscrizione

Sono ammessi a partecipare soltanto Cavalieri e Nobili provenienti dal Granducato o dall'Impero, purché siano in grado di poter provare il loro *status* e il loro feudo di provenienza: ogni Gilda, Corporazione o Clan di Krandamer ha inoltre la facoltà di iscrivere fino a un massimo di 4 giostranti.

Ciascun giostrante deve obbligatoriamente possedere un'armatura un cavallo ed una bardatura conformi a quanto previsto dai giudici di gara, che verranno esaminate all'inizio di ciascuna giornata. Le iscrizioni si chiudono inderogabilmente 3 giorni prima dell'inizio della Giostra: al momento dell'iscrizione verranno richieste le carte che attestino l'identità e il titolo del contendente: ogni contendente dovrà essere provvisto di un araldo personale, il cui nome verrà registrato insieme a quello del suo Signore al momento dell'iscrizione, e di uno o più scudieri. L'araldo avrà cura di annunciare il suo Signore al pubblico prima di ciascuno scontro, mentre gli scudieri avranno il compito di assisterlo durante la preparazione.

Numero e composizione degli iscritti

Il numero massimo di partecipanti non è mai stato stabilito: a partire dal 470 la competizione attira un numero di giostranti solitamente compreso tra duecento e trecento. I partecipanti provenienti da feudi interni al Ducato di **Krandamer**, che un tempo costituivano la maggioranza assoluta, compongono oggi meno della metà degli iscritti totali.

Note sull'equipaggiamento

Ogni giostrante ha l'obbligo di presentarsi ad ogni scontro con un cavallo sellato, ferrato e bardato, e con un'armatura in metallo completa di elmo con visiera: qualsiasi problema legato a un equipaggiamento non conforme a quanto previsto può portare a una squalifica immediata e insindacabile da parte dei giudici di gara.

La lancia da torneo utilizzata dai giostranti è una riproduzione in legno di una lancia da cavaliere: la punta è smussata e costruita in modo da rompersi in caso di impatto diretto con un bersaglio solido. A partire dal 470 non è più consentito utilizzare lance da torneo di proprietà: queste ultime vengono ora fornite ai contendenti prima di ciascuno scontro direttamente dagli attendenti dei giudici di gara.

Le squadre

Con il termine *squadra* si intende un gruppo di quattro contendenti che, al momento dell'iscrizione, dichiara di far parte del medesimo gruppo e di voler concorrere con i propri risultati complessivi alla classifica riservata alle squadre. Tale classifica era originariamente riservata alle Gilde e ai Clan di Krandamer, ma a partire dal 517, per volontà del Consigliere **Tatyana Voranov**, tale possibilità viene estesa anche a tutte le entità feudali riconosciute su Sarakon: così come avviene per i Clan e le Gilde di Krandamer ciascuna Marca, Contea, Ducato o Tema imperiale ha quindi la possibilità di formare una squadra che avrà il compito di rappresentarla. La composizione delle squadre e il comportamento delle stesse durante lo svolgimento della *fase eliminatoria* è in ogni caso soggetta a numerosi controlli da parte dei giudici di gara, attenti soprattutto ad evitare che:

- vengano proposte più squadre provenienti da una medesima regione e/o che diano l'impressione di essere l'una oggetto dei favori dell'altra;
- le squadre possano approfittare dell'eccessiva "generosità" di partecipanti provenienti dal medesimo feudo;

Fortunatamente, l'alta competitività che da sempre caratterizza il Palio e le storiche rivalità che intercorrono tra la maggior parte dei contendenti riducono al minimo il rischio di simili situazioni, che vengono comunque sempre punite con la massima severità: del resto, il rischio di subire un'onta in occasione del Palio costituisce quasi sempre un notevole deterrente per ogni tentativo di favorire un proprio compaesano con un ritiro o una sconfitta simulata ad arte.

Svolgimento della competizione

La Giostra è tradizionalmente suddivisa in tre fasi principali:

1. la *fase di qualificazione*, che ha il compito di stabilire chi tra gli iscritti accederà o meno alla *fase eliminatoria*.
2. la *fase eliminatoria*, composta da 128 giostranti.
3. la *fase finale*, composta di 8 giostranti.

Tutti i partecipanti inoltre hanno la possibilità di richiedere direttamente l'accesso alla *fase eliminatoria*, saltando la *fase di qualificazione*, nel caso in cui:

- abbiano ricevuto almeno una volta la proclamazione a *campioni della Giostra* nel corso di una passata edizione del Palio, oppure
- abbiano già avuto accesso alla *fase eliminatoria* relativamente alla Giostra dell'anno precedente.

Nella maggior parte dei casi i giudici di gara consentono l'accesso diretto alla *fase eliminatoria* ad un massimo di 64 partecipanti, lasciando decidere l'altra metà (o più) ai risultati della *fase di qualificazione*: a disporre più spesso di tale privilegio sono, ovviamente, i *campioni della Giostra* seguiti dai primi classificati del torneo dell'anno precedente.

Fase di qualificazione

Il numero di scontri delle tre giornate previste per la fase di qualificazione, così come la loro modalità, varia a seconda del numero totale degli iscritti: nella maggior parte dei casi vengono organizzati gironi da 4 e/o da 8 ricalcando le modalità descritte nella *fase eliminatoria*, garantendo a tutti gli iscritti un minimo di 3 scontri: alla fine di ciascuna giornata viene solitamente eliminata la metà inferiore della classifica fino al raggiungimento del numero previsto, quasi sempre da 64 in su a seconda delle decisioni dei giudici di gara.

Fase eliminatoria

prima giornata

I 128 giostranti vengono suddivisi in 32 gironi da 4 determinati mediante sorteggio condizionale, tenendo conto della composizione delle squadre; ogni giostrante si scontra una volta con i tre avversari del suo girone, per un totale di 6 scontri per girone: vengono quindi disputati in tutto 192 (32x6) scontri. A sera viene affissa la classifica relativa alla prima giornata delle *fasi eliminatorie*: il primo classificato (o i primi in caso di parimerito) guadagna il titolo di *campione del giorno*; i primi due classificati di ciascun girone accedono alla seconda giornata.

seconda giornata

I 64 giostranti vengono suddivisi in 8 gironi da 8 determinati mediante sorteggio, tenendo conto della composizione delle squadre e dei risultati della giornata precedente; ogni giostrante si scontra una volta con i sette avversari del suo girone, per un totale di 28 scontri per girone: vengono quindi disputati in tutto 216 (8x27) scontri. A sera viene affissa la classifica relativa alla seconda giornata delle fasi eliminatorie: il primo classificato (o i primi in caso di parimerito) guadagna il titolo di campione del giorno; i primi quattro classificati di ciascun girone accedono alla terza giornata.

terza giornata

I 32 giostranti vengono suddivisi in 4 gironi da 8 determinati mediante sorteggio, tenendo conto della composizione delle squadre e dei risultati della giornata precedente; ogni giostrante si scontra una volta con i sette avversari del suo girone, per un totale di 27 scontri per girone (104 scontri totali); il primo classificato (o i primi in caso di parimerito) guadagna il titolo di campione del giorno, mentre i primi due classificati di ciascun girone vengono proclamati *Campioni della Giostra* e accedono alla fase finale.

Fase finale

Ciascuno degli 8 *campioni della Giostra* si scontra una volta con gli altri sette, per un totale di 27 scontri: colui che realizza il maggior numero di punti al termine degli scontri viene dichiarato vincitore e proclamato **Campione del Palio**.

Svolgimento degli scontri

Con il termine *scontro* si intende la competizione tra due contendenti volta a determinare un singolo vincitore: ogni *scontro* è articolato in un numero variabile di *corse*, durante le quali vengono attribuiti i punti. I contendenti si sfidano su di una pista lunga 150 metri suddivisa in due corsie, delimitate da una piccola barriera centrale in legno; durante ogni *corsa* ciascuno dei due contendenti dovrà riuscire a rompere la lancia colpendo il corpo dell'avversario.

vittoria

Lo scontro può essere vinto in uno dei seguenti modi:

- totalizzando per primo tre punti, o un numero di punti superiore a quello dell'avversario nel caso in cui anche egli ne abbia totalizzati tre o più.
- disarcionando l'avversario dal suo cavallo e facendolo rovinare in terra: si tratta senza ombra di dubbio del risultato più eclatante, che oltre a provocare l'immediata vittoria del giostrante dà numerosi vantaggi in termini di classifica, prestigio e popolarità.
- in conseguenza del ritiro, eliminazione o squalifica dell'avversario.

colpi regolamentari

- Per ogni lancia rotta sul corpo dell'avversario, con la sola eccezione della testa e delle gambe, verrà totalizzato un punto.
- Per ogni lancia rotta sull'elmo dell'avversario verranno totalizzati due punti.
- Indipendentemente dalla parte del corpo colpita e dal punteggio sinora raggiunto, qualora l'avversario dovesse perdere l'equilibrio e cadere da cavallo in conseguenza di un colpo subito sarà da considerarsi disarcionato: il disarcionamento dà diritto a tre punti e viene registrato dai giudici di gara.
- Una lancia rotta sulla gamba o sul piede dell'avversario non dà alcun punto: tuttavia, nel caso in cui l'avversario dovesse essere disarcionato in conseguenza dell'impatto, lo scontro sarà da considerarsi vinto (vedi sopra). I colpi sferrati all'altezza della sella provocano spesso questo risultato e sono molto utilizzati anche come finte per costringere l'avversario ad abbassare lo scudo, per poi colpire al petto o alla testa.
- Una lancia rotta sull'armatura del cavallo dell'avversario non dà alcun punto, e anzi potrebbe comportare una penalità (vedi sotto).

penalità e squalifiche

Tutte le azioni seguenti provocano automaticamente l'attribuzione di una (o più) penalità, a discrezione dei giudici di gara:

- Una lancia rotta sul cavallo dell'avversario con il chiaro intento di nuocere all'animale e/o che comporti danni rilevanti alla cavalcatura: si tratta di una delle penalità assegnate più di frequente, che porta al ritiro o alla squalifica di molti giostranti ogni anno.
- Un qualsiasi colpo sferrato al cavallo o al cavaliere con un arma o oggetto diverso dalla lancia (un arto, lo scudo, parti dell'armatura o del cavallo o altro a discrezione dei giudici di gara).
- Scendere dal proprio cavallo durante lo scontro.
- Presentarsi privi di cavalcatura abile e/o di equipaggiamento conforme alle regole previste.
- Interrompere per qualsiasi motivo il galoppo dopo il segnale degli arbitri.
- Rallentare o alterare volutamente il regolare svolgimento dello scontro.

La penalità si traduce in un punto regalato all'avversario diretto e resta valida per tutto il corso della giornata; al contendente che dovesse ricevere la terza penalità nell'arco della stessa giornata verrà data la possibilità di ritirarsi onorevolmente da torneo: in caso contrario, sarà squalificato.

situazioni particolari

- Nel caso (piuttosto frequente) in cui entrambi i contendenti riescano a colpire l'avversario, i punti relativi verranno assegnati regolarmente a entrambi: nel caso in cui entrambi i contendenti raggiungano o superino i 3 punti, vincerà lo scontro colui che avrà raggiunto il punteggio più elevato: in caso di parità, il vincitore sarà chi dei due riuscirà a prevalere sull'altro per primo.
- Nel rarissimo caso in cui giostranti riescano a disarcionarsi a vicenda verranno assegnati 3 punti a entrambi, da sommare a quelli totalizzati fino a quel momento.
- Nel caso in cui danni o ferite subite durante lo scontro impediscano a uno dei contendenti di continuare lo scontro verrà sospeso per un periodo di tempo variabile, a discrezione dei giudici di gara: il concorrente che non fosse in grado di riprendere lo scontro al termine del periodo di sospensione sarà costretto a ritirarsi: in caso contrario, verrà squalificato.
- L'araldo potrà in qualsiasi momento ritirare il proprio Signore, coprendo con un telo bianco lo stemma della sua casata (che verrà affisso, all'inizio di ciascuno scontro, in uno spazio apposito e in bella vista).
- In conseguenza del ritiro o della squalifica di un contendente il suo avversario sarà considerato vincitore, e allo scontro verrà dato un risultato simbolico pari a 3-0.

I Gironi

Con il termine *gironi* si fa riferimento a un gruppo di contendenti che si affrontano una o più volte tra loro. L'utilizzo dei gironi, originariamente nati per gestire più comodamente la *fase di qualificazione*, si è progressivamente esteso anche alla *fase eliminatoria*: a partire dall'anno 516, per volontà del Consigliere **Tatyana Voranov**, la meccanica dei gironi ha rimpiazzato interamente la dinamica degli scontri diretti, portando a classifiche e a risultati dipendenti in misura molto

minore dalla casualità degli accoppiamenti tipica delle precedenti edizioni.

Calcolo delle vittorie e risoluzione dei pareggi

Ciascuno scontro vinto durante la *fase eliminatoria* vale una vittoria nella classifica del proprio girone: nel caso in cui, al termine degli scontri di ciascun girone, vi fossero due o più contendenti con lo stesso numero di vittorie, occorrerà considerare il risultato degli scontri diretti; qualora il risultato di questi ultimi non fosse sufficiente occorrerà inoltre considerare, in ordine di importanza:

- il numero di punti fatti meno il numero di punti subiti.
- il minor numero di punti subiti.
- il risultato di un eventuale scontro di spareggio (solo per le classifiche dei Gironi)

Le classifiche stilate al termine di ciascuna giornata vengono realizzate elencando i contendenti di tutti i gironi in ordine decrescente di vittorie conseguite, senza contare quelle relative a eventuali scontri di spareggio; le situazioni di parità vengono ridotte al minimo applicando gli stessi metodi previsti per i gironi: non è tuttavia infrequente che vi sia un considerevole numero di punteggi a parimerito soprattutto durante la prima giornata della *fase eliminatoria*, visto che vengono disputati soltanto tre scontri; in tutti quei casi i contendenti verranno considerati alla pari.

Classifiche Annuali

Classifica individuale

La classifica individuale non è altro che la somma delle classifiche delle vittorie stilate al termine dei tre giorni della *fase eliminatoria* e della classifica della *fase finale*: i 128 cavalieri che hanno preso parte alla Giostra vengono ordinati dal primo all'ultimo, con gli eventuali pareggi del caso, in un lungo elenco che descrive i vari risultati da loro conseguiti; tale classifica verrà utilizzata l'anno successivo per determinare, in ordine di importanza, chi avrà la possibilità di richiedere l'accesso diretto alla *fase eliminatoria*.

Classifica delle squadre

Indipendentemente dal numero di vittorie e di punti realizzati, ciascun contendente porterà alla sua squadra un numero di punti pari a 129 meno la sua posizione di classifica individuale: il primo classificato darà quindi 128 punti alla sua squadra, il secondo 127, il terzo 126 e così via: nel caso in cui due o più contendenti si trovassero in posizione di parità verrà assegnato a tutti il punteggio più alto; si tratta di una regolamentazione che avvantaggia particolarmente i contendenti in fondo alla classifica, che non di rado riescono a sfruttare i numerosi pareggi delle ultime posizioni per portare alla propria squadra un considerevole numero di punti grazie ad un'unica, importante vittoria.

Eventuali membri della squadra eliminati nel corso della *fase di qualificazione* non forniranno alcun punto; in caso di parità tra due o più squadre la posizione più alta verrà assegnata alla squadra avente il giostrante più in alto nella classifica individuale (e il secondo, il terzo o il quarto in caso di parità ulteriori).

Penalità speciali per le squadre

I giudici di gara hanno la possibilità di assegnare penalizzazioni specifiche al punteggio delle squadre nel caso in cui i contendenti si macchino di comportamenti poco sportivi e/o volti ad alterare il regolare svolgimento della competizione: tali penalizzazioni influenzano quasi sempre il punteggio finale delle squadre, e in alcuni casi possono portare alla squalifica della squadra stessa.

Classifiche Generali: le lance di platino

Classifica individuale

Indipendentemente dal numero di vittorie e di punti realizzati, a ciascuno degli otto *campioni della Giostra* viene assegnato un numero di **lance di platino** variabile a seconda del risultato conseguito: il primo classificato riceve 10 lance di platino, il secondo classificato ne riceve 8, il terzo 6, il quarto 5, il quinto 4, il sesto 3, il settimo 2 e l'ottavo 1. Non si tratta ovviamente di oggetti reali ma del sistema utilizzato per tenere traccia dei punti dei singoli giostranti nella relativa classifica generale, che registra tutti i più importanti cavalieri che hanno preso parte alla competizione dall'**anno 470** ad oggi.

Classifica delle squadre

In modo del tutto simile a quanto accade per i *campioni della Giostra*, a ciascuna delle prime otto squadre viene assegnato un numero di **lance di platino** variabile a seconda del risultato conseguito: la prima classificata riceve 10 lance di platino, la seconda ne riceve 8, la terza 6, la quarta 5, la quinta 4, la sesta 3, la settima 2 e l'ottava 1.