

# *Associazione Medioevo Fossatano*



## *Regolamento Fantastatutí*

### *XXVII Edizione Festa degli Statutí*

### *Associazione Medioevo Fossatano*

#### **SOGGETTO PROMOTORE**

Associazione Medioevo Fossatano

#### **DURATA**

La promozione sarà pubblicizzata a partire dalle 20.00 del 26 aprile 2024 e sarà possibile partecipare sino alle ore 19.00 del 10 maggio 2024.

#### **DESTINATARI**

Tutti i Portaioli, gli appassionati della Festa degli Statuti, del Medioevo e a tutti gli amanti dell'antichissimo borgo medioevale di Fossato di Vico.

#### **SCOPO DELL'INIZIATIVA**

Il concorso si prefigge lo scopo di incentivare le presenze e l'interesse nei confronti della XXVII Edizione della Festa degli Statuti e la promozione del sito ufficiale dell'Associazione Medioevo Fossatano.

#### **MODALITA'**

Al fine di raggiungere lo scopo prefissato, l'Associazione promotrice intende indire un concorso legato alla Festa degli Statuti. *Fantastatutí* è un fantasy game, ossia una simulazione che permette ai destinatari di costituire un rione virtuale. Alla fine della manifestazione il rione virtuale otterrà un punteggio e otterrà una posizione nella classifica prevista.

Il partecipante potrà iscrivere il proprio Magic Rione su Internet all'indirizzo [www.medioevofossatano.it](http://www.medioevofossatano.it), scaricando l'apposito modulo di iscrizione e rispeditendolo via mail all'indirizzo [medioevofossatano@gmail.com](mailto:medioevofossatano@gmail.com). Ogni partecipante potrà iscrivere solamente un rione virtuale.

All'atto dell'iscrizione, il partecipante dovrà:

- a) Inserire la propria anagrafica;
- b) Scegliere una Porta differente per ognuna delle 4 categorie relative alle rievocazioni storiche, e quindi  
1) Antichi mestieri; 2) Corteo Storico; 3) Allestimento Taverna; 4) Arenga.
- c) Scegliere gli arcieri e i ciurumellai, tra quelli disponibili, con il vincolo di rispettare la spesa massima di 50 denari fossatani. Nel caso in cui uno dei giocolieri scelti non disputi la gara, verrà sostituito dal componente della stessa Porta che gareggerà al suo posto.

### *QUOTE*

#### TIRO CON L'ARCO

Staffaroni Mirco – Cascioli Emanuele (Porta Portella) 40 denari fossatani

Menghini Amos – Menghini Fabrizio (Porta Nova) 30 denari fossatani

Monacelli Gabriele – Bazzari Nicola (Porta del Castello) 20 denari fossatani

Tambini Lorenzo – Ayman Kabraoui (Porta del Serrone) 10 denari fossatani

#### CIURUMELLA

Bellucci Samuele – Pantalissi Andrea (Porta Nova) 40 denari fossatani

Ridolfi Francesco – Moriconi Luca (Porta del Serrone) 30 denari fossatani

Venturini Cristian – Castellani Cesare (Porta Portella) 20 denari fossatani

Berettoni Leonardo – Berettini Gioele (Porta del Castello) 10 denari fossatani

- d) Scegliere il nome del Rione virtuale;
- e) Pronosticare la posizione delle 4 Porte per la classifica degli antichi mestieri, del corteo storico e dell'Allestimento della Taverna. Pronosticare la Porta vincitrice del miglior mestiere del Premio Speciale Luigi Galassi e pronosticare il miglior mestiere a vincere questa speciale graduatoria tra questa lista di mestieri:

PORTA PORTELLA: 1) Scene di vita domestica; 2) La bottega dell'artista ed il pittore; 3) La taverna; 4) L'amministrazione della giustizia 5) La miniatura e la rilegatura; 6) Acquartieramento di soldati con al seguito il fabbro da campo; 7) La sartoria medievale; 8) Le streghe e l'inquisitore

PORTA DEL SERRONE: 1) La lavorazione della lana; 2) Il sapone; 3) Le lavandaie; 4) La produzione di corde di canapa; 5) Le donne che accudiscono gli animali; 6) L'orto; 7) I boscaioli; 8) La raccolta delle fascine; 9) La produzione di carbone vegetale; 10) I cacciatori; 11) I pellegrini; 12) I monaci camaldolesi; 13) La taverna; 14) Le tintrici

PORTA DEL CASTELLO: 1) La lavorazione del formaggio; 2) La lavorazione del grano; 3) I molinai; 4) La realizzazione di cesti; 5) Il cenciaiolo; 6) La casa medievale e il parto; 7) Il malocchiaro; 8) Il Battesimo; 9) La taverna; 10) Il Cerusico

PORTA NOVA: 1) L'usuraio; 2) Il cambiavalute; 3) Il gabelliere; 4) Lo speziale; 5) Il mercante di stoffe; 6) Il sartore; 7) Il mercante di pelli; 8) Il mercante di cera e candele; 9) I banchi del molinaio, del fornaio e del venditore di dolci; 10) Il macellaio; 11) La taverna e il lupanaro; 12) L'hospitale medievale; 13) Il banditore; 14) La gogna;

f) Pronosticare la posizione delle 4 Porte per i giochi del Tiro con l'Arco e della Ciurumella;

g) Pronosticare la classifica finale del Palio della XXVII Edizione della Festa degli Statuti

## **PUNTI**

Per ognuna delle 4 rievocazioni storiche (Antichi Mestieri, Corteo Storico, Allestimento Taverna e Arenga) il punteggio assegnato ad ogni Magic Rione sarà lo stesso ottenuto dalla porta scelta: da 1 a 30 punti per Antichi Mestieri e Corteo Storico, da 1 a 20 punti per l'Allestimento della Taverna. Nel caso dell'Arenga saranno eventualmente assegnati punti di penalizzazione se la Porta scelta ne otterrà (da 0 a 3 punti di penalità).

Nel caso in cui la Porta scelta per la rievocazione degli Antichi Mestieri sia quella ad accaparrarsi il premio speciale intitolato alla memoria del prof. Luigi Galassi, allora verranno assegnati 5 punti extra.

Per i due giochi previsti (Tiro con l'Arco e Ciurumella), il punteggio assegnato dal rione virtuale sarà lo stesso ottenuto dai giocolieri acquistati con il budget di 50 fiorini fossatani: 10 punti per il primo classificato di ogni gara, 7 per il secondo, 5 per il terzo e 3 per il quarto.

## **PRONOSTICI**

Per ogni Porta correttamente pronosticata e posizionata per ognuna delle tre categorie relative alle rievocazioni storiche, verranno assegnati i seguenti punteggi:

Se si indovina il 1°: 5 punti

Se si indovina il 2°: 3 punti

Se si indovina il 3°: 2 punti

Se si indovina il 4°: 1 punto

Per la Porta correttamente pronosticata per l'assegnazione del Premio speciale Luigi Galassi, verrà assegnato il seguente punteggio:

Se si indovina: 5 punti

Nel caso in cui venisse correttamente individuato anche il miglior mestiere ad aggiudicarsi questa speciale classifica tra la lista di mestieri fornita dall'organizzazione, verrà assegnato il seguente punteggio:

Se si indovina: 10 punti

Per ogni Porta correttamente pronosticata e posizionata per i due giochi, verranno assegnati i seguenti punteggi:

Se si indovina il 1°: 5 punti

Se si indovina il 2°: 3 punti

Se si indovina il 3°: 2 punti

Se si indovina il 4°: 1 punto

Per ogni Porta correttamente pronosticata e posizionata per la classifica finale del Palio, verranno assegnati i seguenti punteggi:

Se si indovina il 1°: 10 punti

Se si indovina il 2°: 6 punti

Se si indovina il 3°: 3 punti

Se si indovina il 4°: 1 punto

### **ASSEGNAZIONE DEI PREMI**

Tutte le squadre iscritte partecipano d'ufficio all'assegnazione dei premi

### **PARI MERITO**

In caso di pari merito tra due o più partecipanti, il premio sarà assegnato in base al punteggio più alto ottenuto dalla Porta opzionata per:

- 1) Rievocazione Antichi Mestieri;
- 2) Corteo Storico;
- 3) Allestimento Taverna;
- 4) Tiro con l'Arco;
- 5) Gara della Ciurumella.
- 6) Concorrente iscrittosi per primo al gioco. L'iscrizione sarà inequivocabilmente registrata al momento dell'invio della mail di partecipazione.

### **PREMI**

I primi tre classificati saranno premiati con un targa commemorativa

## ***SCHEDA D'ISCRIZIONE AL FANTASTATUTI***

Nome \_\_\_\_\_ Cognome \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_

Provincia \_\_\_\_\_ CAP \_\_\_\_\_ Data di nascita \_\_\_\_\_

E-mail \_\_\_\_\_ Cell \_\_\_\_\_

---

**Consenso al trattamento dei dati personali**

Firma \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

**Da compilare e inviare insieme alle schede *Magic Rione* e *Pronostici* al seguente indirizzo e-mail:  
[medioevofossatano@gmail.com](mailto:medioevofossatano@gmail.com)**

# ***MAGIC RIONE***

Nome \_\_\_\_\_

**Rievocazioni Storiche (Scegliere una Porta diversa per ognuna delle 4 categorie):**

**Antichi Mestieri** \_\_\_\_\_

**Corteo Storico** \_\_\_\_\_

**Allestimento Taverna** \_\_\_\_\_

**Arenga** \_\_\_\_\_

**Gare (Scegliere due coppie di giocolieri con il vincolo di budget di 50 denari fossatani):**

**Tiro con l'Arco** \_\_\_\_\_

**Gara della Ciurumella** \_\_\_\_\_

## ***PRONOSTICI***

### **Antichi Mestieri**

1' \_\_\_\_\_

2' \_\_\_\_\_

3' \_\_\_\_\_

4' \_\_\_\_\_

### **Corteo Storico**

1' \_\_\_\_\_

2' \_\_\_\_\_

3' \_\_\_\_\_

4' \_\_\_\_\_

### **Allestimento Taverna**

1' \_\_\_\_\_

2' \_\_\_\_\_

3' \_\_\_\_\_

4' \_\_\_\_\_

**Porta vincitrice miglior mestiere Premio Luigi Galassi** \_\_\_\_\_

**Miglior mestiere Premio Luigi Galassi** \_\_\_\_\_

### **Tiro con l'Arco**

1' \_\_\_\_\_

2' \_\_\_\_\_

3' \_\_\_\_\_

4' \_\_\_\_\_

### **Gara della Ciurumella**

1' \_\_\_\_\_

2' \_\_\_\_\_

3' \_\_\_\_\_

4' \_\_\_\_\_

### **Classifica Palio**

1' \_\_\_\_\_

2' \_\_\_\_\_

3' \_\_\_\_\_

4' \_\_\_\_\_