

# *Associazione Medioevo Fossatano*



## *Regolamento Fantastatutí*

### *XXVIII Edizione Festa degli Statutí*

### *Associazione Medioevo Fossatano*

#### **SOGGETTO PROMOTORE**

Associazione Medioevo Fossatano

#### **DURATA**

La promozione sarà pubblicizzata a partire dalle 20.00 del 29 aprile 2025 e sarà possibile partecipare sino alle ore 19.00 del 09 maggio 2025.

#### **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 XXVIII 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) .  
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

Menghini Amos – Ferretti Matteo (Porta Nova) 40 denari fossatani

Bazzari Nicola – Cutolo Michele (Porta del Castello) 30 denari fossatani

Tambini Lorenzo – Urso Francesco (Porta del Serrone) 20 denari fossatani

Fabbi Lorenzo – Maurizi Alessandro (Porta Portella) 10 denari fossatani

#### CIURUMELLA

Ridolfi Francesco – Moriconi Luca (Porta del Serrone) 40 denari fossatani

Bellucci Samuele – Pantalissi Andrea (Porta Nova) 30 denari fossatani

Berettoni Leonardo – Berettini Gioele (Porta del Castello) 20 denari fossatani

Castellani Cesare - Venturini Cristian (Porta Portella) 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) Il pellaio; 2) Il falegname; 3) Le pulzelle e la realizzazione delle bambole; 4) Il teatro errante 5) Il cantastorie; 6) Gli armigeri e la "Mostra Ofitali"; 7) La pubblicazione degli Statuti; 8) La lettura delle rubriche; 9) La taverna

PORTA DEL SERRONE: 1) Il ciclo della lana; 2) La tintura; 3) Le lavandaie; 4) La fabbricazione del sapone; 5) La cura degli animali; 6) L'intreccio di corde in canapa; 7) Il fienaiolo; 8) I boscaioli; 9) La produzione di carbone vegetale; 10) I cacciatori e difensori del Castello; 11) I coltivatori di orti medievali; 12) La vendemmia e la vinificazione; 13) La taverna

PORTA DEL CASTELLO: 1) La taverna; 2) La lavorazione del grano; 3) Dal grano al pane; 4) La lavorazione del formaggio; 5) La casa medievale e i bambini; 6) La produzione di cesti e crinelle; 7) La lavorazione della lana; 8) La produzione del sapone; 9) Il cerusico; 10) Il fabbro

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

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 XXVIII 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 così premiati:

- **1° classificato: targa commemorativa + 100 € in buoni acquisto;**
- **2° classificato: targa commemorativa + 1 confezione regalo Birra Flea 4 x 75 cl;**
- **3° classificato: targa commemorativa + 1 confezione regalo Birra Flea 2 x 75 cl.**