

# Pravila sisačkog viteškog turnira

## «Štitonoše»

Štitonoše se natječu u parovima, jedan protiv drugoga. Prva im je igra «Utrka do zastave», a druga «Borba štitonoša na mostu». Svaka pobjeda donosi po bod. U slučaju da je nakon prve utrke i prve borbe na mostu rezultat neriješen, štitonoše se ponovno bore na mostu, do konačnog pobjednika.

### «Utrka štitonoša do zastave»

Štitonoše, na znak voditelja, preskaču prepreku, trče preko mosta i penju se na toranj, na kojem je zastava. Onaj koji prvi stigne do zastave, izvadi je iz ležišta i podigne u zrak, pobjednik je. U slučaju da istodobno stignu do zastave, ili je niti jedan ne uspije izvaditi iz ležišta prvi, rezultat je neriješen.

### «Borba štitonoša na mostu»

Na znak voditelja štitonoše se penju na most. Naoružani su drvenim kopljima s platnenom kuglom na vrhu. Cilj je borbe srušiti protivnika s mosta. Zabranjeno je udaranje u glavu. U slučaju da jedan od štitonoša udari protivnika u glavu diskvalificira ga se, a bod ide protivniku. U slučaju da oba štitonoše padnu s mosta pobjednik je onaj koji je drugi dodirnuo zemlju. U slučaju da padnu istovremeno, rezultat je neriješen.

## «Vitezovi»

Sve se viteške igre odvijaju na konju. Igre su ovim redom: «Quintana», «Bacanje koplja» i «Bacanje buzdovana». U ovim igrama sudjeluje svih osam vitezova, uvijek istim redom pojavljivanja. Na kraju ovih triju igara proglašavaju se dva najuspješnija viteza. Oni će u igrama «Oružja u kontinuitetu» i «Preskok» odlučiti tko je pobjednik Sisačkog viteškog turnira.

### **«Quintana»**

Svaki vitez, na konju koji se kreće, nastoji dugačkim kopljem pogoditi spravu «Quintanu». Trče se dva kruga kroz borilište, što daje vitezima prigodu četiri puta gađati spravu, koja mora načiniti puni krug da bi se vitezima priznao bod. Svaki pogodak objavljuje voditelj i on se «upisuje» na štit u boji viteza koji je bod osvojio.

### **«Bacanje koplja»**

Vitez na konju koji se kreće nastoji kratkim kopljem pogoditi metu, kružni otvor na crnoj ploči. Pogodak se priznaje ako koplje većim dijelom prođe kroz otvor. Svaki vitez na konju obilazi dva kruga, ima pravo na četiri pokušaja gađanja, a paževi mu dodaju koplja za bacanje. Svaki pogodak objavljuje voditelj i on se «upisuje» na štit u boji viteza koji je bod osvojio.

### **«Bacanje buzdovana»**

Vitez na konju koji se kreće nastoji buzdovanom pogoditi metu, metalni štit koji visi na tornju u sredini borilišta. Pogodak se priznaje kad buzdovan udari u štit. Svaki vitez na konju obilazi dva kruga, ima pravo na četiri pokušaja gađanja, a paževi mu dodaju buzdovane za bacanje. Svaki pogodak objavljuje voditelj i on se «upisuje» na štit u boji viteza koji je bod osvojio.

### **«Finale dvojice vitezova»**

Dvojica vitezova koji su u prvom dijelu osvojila najviše bodova kreću u drugi, finalni krug izjednačeni. Bez obzira na do tada osvojene bodove, kreću od nule u dvije igre: «Oružja u kontinuitetu» i «Preskok».

### **«Viteška završnica»**

Svaki od dvojice vitezova na jurećem konju i u kontinuitetu prolazi sve tri igre s oružjem, sva su pravila ista, a jedina je razlika kontinuiranost viteškog nastupa. Svaki pogodak objavljuje voditelj i on se «upisuje» na štit u boji viteza koji je bod osvojio.

### **«Preskok»**

Vitez na konju juri kroz borilište. U svakom su krugu pred njim dvije prepone. Kreće se od najniže i podiže za po jednu razinu, sve do četvrte, najteže. Kad vitez preskoči jednu preponu stekao je pravo nastaviti igru. Dakle, u slučaju da u jednom krugu preskoči jednu, a sruši drugu preponu, osvojio je bod i može nastaviti na sljedeću, težu razinu. U slučaju da u jednom krugu preskoči obje prepone na istoj visini, dobiva još uvijek samo jedan bod. U slučaju da u jednom krugu sruši obje ili ne preskoči (konj ne želi prići preponi npr.) niti jednu preponu, vitez ispada iz igre. U slučaju da je rezultat neriješen, pobjednik je onaj vitez koji je imao manje rušenja u preskoku. A u slučaju da je i tu rezultat neriješen, ponavlja se preskok do konačne pobjede jednoga viteza.