

FANTAGIOSTRA: TORNA LA COMPETIZIONE VIRTUALE PER FAN DELLA GIOSTRA CAVALLERESCA DI SULMONA

16 Luglio 2023



SULMONA – Con l'avvicinarsi della Giostra Cavalleresca di Sulmona, a fine luglio, arriva anche la seconda edizione del FantaGiostra, iniziativa ispirata al famoso gioco virtuale per gli appassionati di calcio.

FantaGiostra è nata dall'idea di un gruppo di amici sostenitori della storica competizione equestre di Sulmona e realizzata con la collaborazione con la Giostra Cavalleresca di Sulmona, con l'obiettivo di aggiungere un momento ludico in più alle emozioni della competizione cavalleresca cittadina, come si legge in una nota.

È il momento quindi di formare la propria squadra.

Partecipare è semplice. Ogni giocatore, al momento dell'iscrizione, ha a disposizione 12 anelli per acquistare i migliori cavalieri che gareggeranno alla XXVII edizione della Giostra Cavalleresca di Sulmona.

Saranno proprio loro che, gareggiando e destreggiandosi tra bonus e malus, consentiranno alla propria squadra di guadagnare punti. Bisogna schierare una scuderia di tre cavalieri, scelti tra quelli che si contenderanno il palio in piazza Maggiore, e nominare un capitano.

Verranno assegnati punti extra e penalità in base a quanto accadrà sul campo. Tra i bonus ci saranno ad esempio quelli tecnici, come quello per il cavaliere che chiuderà in testa la classifica del sabato e quello "speedy Gonzales" per chi farà registrare il record della pista, ma anche quelli più goliardici, come la "chiave dello stadio" che andrà all'ultimo classificato o

quello “al bacio” se il cavaliere bacerà il cavallo dopo una vittoria.

Un ruolo importante lo avranno anche le storie pubblicate sui social e le tifoserie con i loro cori e striscioni. Tra le penalità, invece, ci saranno quelle per la “tornata sfortunata” che scatterà ad ogni sconfitta di un cavaliere della propria squadra, il malus “tutti giù per terra” se il cavaliere cade da cavallo e quello “maleducato” se la tifoseria del cavaliere della propria squadra fischia ad un avversario.

Vincerà il FantaGiostra il giocatore che, terminate la gare, avrà totalizzato più punti. In caso di ex-aequo si utilizzerà l’ordine di iscrizione. Nove osservatori e cinque giudici vigileranno sul campo di piazza Maggiore per l’assegnazione dei punti alle squadre virtuali, che al momento sfiorano quota cento.

“Si tratta di una simpatica iniziativa, nata lo scorso anno dall’idea di un gruppo di giovani appassionati di Giostra, che accogliamo con piacere”, commenta il presidente dell’associazione culturale Giostra Cavalleresca, Maurizio Antonini.

“Dopo il successo dello scorso anno, agli organizzatori hanno deciso di riproporla e quest’anno possono contare anche sulla nostra collaborazione”, conclude.

Tutti gli appassionati e i tifosi potranno giocare e iscrivere al torneo virtuale la propria scuderia entro la mezzanotte di venerdì 28 luglio così che Piazza Maggiore possa estendere i propri confini raggiungendo virtualmente ogni regione di Italia.