

Allegato A
Contributo economico

PROGETTO DELL'INIZIATIVA

1. Titolo: *"Tornei e Duelli: Una Giornata nel Medioevo".*

2. Data di realizzazione

Inizio dalle 09.00 del 03 maggio 2026 termine 22.00 del 03 maggio 2026.

3. Luogo di svolgimento

Sede Parco storico La Signoria di Montalto Indirizzo Via del Villaggio Medievale

Comune Fauglia Provincia Pisa CAP 56043

Nota: nel caso in cui l'iniziativa sia ripetuta più volte, devono essere indicate le date e i luoghi di svolgimento relativi a ciascuna edizione, di cui ai punti 2 e 3.

4. Descrizione dell'iniziativa _____

L'iniziativa prevede la realizzazione di una giornata di evento sportivo dilettantistico a tema medievale, aperto al pubblico e organizzato in collaborazione con ARS Laminae ASD. La manifestazione si svolgerà nell'arco dell'intera giornata, dalle ore 09:00 alle ore 22:00, all'interno di uno spazio attrezzato che ricreerà l'atmosfera di un villaggio medievale con arene dedicate alle attività sportive e aree di animazione culturale.

L'obiettivo dell'iniziativa è unire **sport e cultura storica**, offrendo al pubblico la possibilità di assistere e partecipare a prove di abilità, tornei dilettantistici con armi in sicurezza, simulazioni di duelli storici e attività ludico-didattiche ispirate alla vita medievale. Il pubblico potrà vivere un'esperienza immersiva, osservando da vicino le tecniche degli

sport storici e interagendo con i partecipanti attraverso mini-giochi e dimostrazioni pratiche.

Durante tutta la giornata, volontari e figuranti animeranno il villaggio medievale con interpretazioni teatrali interattive, rievocando mestieri, momenti di vita quotidiana e figure storiche dell'epoca, tra cui nobili e combattenti tipici dei tornei medievali. Saranno inoltre organizzati momenti di formazione e brevi workshop per permettere ai visitatori di provare personalmente alcune delle attività sportive in totale sicurezza.

Il progetto prevede momenti conviviali, con pranzo frugale a metà giornata e apericena serale, per favorire la socializzazione tra partecipanti, spettatori e volontari. Al termine delle competizioni e delle prove proposte durante la giornata, verranno premiati i partecipanti più meritevoli in base alle abilità dimostrate, valorizzando lo spirito sportivo e la partecipazione attiva.

Attraverso la combinazione di sport storico, rievocazione culturale e partecipazione del pubblico, l'iniziativa mira a promuovere la conoscenza delle tradizioni sportive medievali, a valorizzare la cultura storica locale e a incentivare la pratica dilettantistica di discipline storiche in chiave educativa e ricreativa.

5 Finalità

Il progetto mira a promuovere la conoscenza e la valorizzazione delle tradizioni sportive e culturali del periodo medievale attraverso un evento dilettantistico aperto al pubblico. L'iniziativa intende unire sport, storia e rievocazione, offrendo ai partecipanti e agli spettatori un'esperienza immersiva, educativa e coinvolgente. Attraverso prove di abilità, tornei, simulazioni e interpretazioni teatrali, il progetto favorisce la partecipazione attiva, valorizza il volontariato e le associazioni sportive locali e contribuisce alla diffusione della cultura storica e delle pratiche sportive tradizionali della Toscana.

6. Modalità realizzative

Nei giorni antecedenti la manifestazione, l'area destinata all'evento verrà trasformata in un autentico villaggio medievale: tendaggi, velari e arredi scenografici ricreeranno l'atmosfera di un tempo lontano, mentre arene e spazi dedicati ai tornei sportivi prenderanno vita tra le ombre delle torri immaginarie. Figuranti in abiti storici e volontari prepareranno ogni angolo del villaggio, pronti ad accogliere i visitatori in un viaggio nel passato.

Alle ore 09:00, le porte del villaggio si apriranno e i figuranti in costume guideranno gli ospiti tra le prime attività, accogliendoli con cortesia e offrendo loro l'emozione di immergersi da subito nella vita medievale. Le arene si animeranno con le prime prove di abilità: tornei dilettantistici, mini-giochi e simulazioni di duelli, tutti svolti in sicurezza,

che permetteranno ai visitatori di sentire il brivido dell'azione e la magia della tradizione sportiva del Medioevo.

I volontari e i figuranti accompagneranno i partecipanti per tutta la giornata con piccole scene teatrali, rievocando mestieri antichi, momenti di vita quotidiana e figure storiche che hanno segnato la Toscana. Ogni gesto, ogni racconto, ogni duello diventerà occasione di scoperta e meraviglia per grandi e piccini.

Verso mezzogiorno, un pranzo frugale offrirà una pausa conviviale, tra chiacchiere e risate, mentre il villaggio continua a vibrare di energia, gioco e storia. Nel pomeriggio, i tornei riprenderanno con maggiore intensità, e i visitatori potranno cimentarsi nelle prove, imparare dai più esperti e partecipare a momenti di animazione interattiva, trasformando la giornata in un'esperienza condivisa e immersiva.

Introno alle ore 19:00, un apericena accompagnerà gli ultimi momenti dell'evento, mentre le lanterne e le luci calde dei faretti ricaricabili illumineranno gli spazi, donando un fascino sospeso nel tempo. Alle ore 21:00, la giornata si chiuderà con la premiazione dei partecipanti che si saranno distinti nei tornei e nelle prove, celebrando lo spirito sportivo, l'impegno e la passione di chi ha reso viva la storia.

Infine, alle ore 22:00, verranno fatti i saluti di commiato terminando l'evento.

7. Pubblico di riferimento

Chiunque, grandi e piccoli, famiglie e studenti.

8. Ambito territoriale di riferimento dell'iniziativa:

comunale ☐ provinciale ☐ regionale ☒

9. Attività di comunicazione dell'iniziativa

Indicare i canali informativi attraverso i quali sono realizzate le attività di comunicazione:

☐ prodotti editoriali cartacei (inviti, depliant, manifesti)

☒ prodotti editoriali informatici (pagina web, newsletter, social network)

☐ eventi di lancio:

☐ conferenza stampa: *(indicare data e luogo)*

☐ inaugurazione *(indicare data e luogo)*

10. Altre informazioni che il richiedente ritiene utile fornire _____

11. Dati economici dell'iniziativa:

1. Costo complessivo dell'iniziativa euro 4.000,00 _____

2. Entità del contributo richiesto euro 2.000,00 _____

PIANO PREVISIONALE DI SPESA

Risorse economiche disponibili	Importo
1. risorse economiche stanziare dal richiedente	2.000,00
2. contributo economico richiesto al Consiglio regionale	2.000,00
3. Altri contributi economici ricevuti da soggetti pubblici	
4. Altri contributi economici ricevuti da privati	
Totale	4.000,00
Tipologie delle voci di spesa	
1. Acquisto di beni strumentali non durevoli	500,00
2. Canone di locazione per l'utilizzo di locali, impianti o strutture (se diversi dalla propria sede)	300,00
3. Allestimento dei locali, impianti e strutture, scenografie, montaggio e smontaggio	1500,00
4. Pubblicità (inserzioni, manifesti, stampe, video)	
5. Servizi editoriali e tipografici per la stampa di volumi	
6. Premi e riconoscimenti	1700,00
7. Compensi per relatori, artisti, la cui prestazione fa parte del programma approvato, e le relative spese di viaggio, di vitto ed alloggio	
8. Altre spese (<i>specificare</i>) _____	
Totale	4.000,00

Livorno li 13 marzo 2026

In Fede

Chiti Aron

