

Il torneo e la giostra

Il torneo

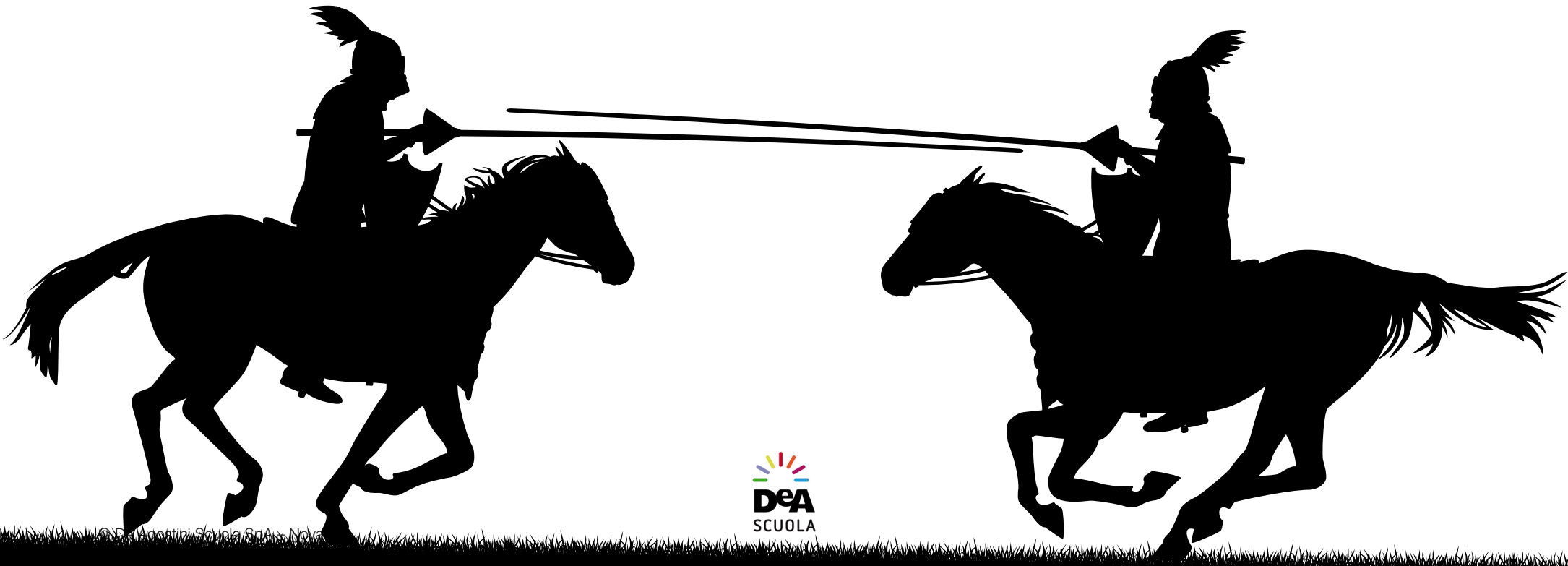
Il cavaliere doveva sempre essere pronto al combattimento, per cui aveva bisogno di continuo addestramento. Per questo, intorno all'XI secolo, nacque il torneo, concepito sin dall'inizio come un'esercitazione alla battaglia.

Il torneo era organizzato da un signore feudale, che inviava i propri servi nelle terre vicine per comunicare la notizia. Di solito, l'annuncio arrivava molto lontano e i cavalieri erano disposti a viaggiare per settimane e mesi pur di partecipare.

Il regolamento era semplice: c'erano due squadre contrapposte di cavalieri che si battevano simulando un vero scontro, a volte aiutate da gruppi di soldati a piedi. La gara si svolgeva in un'a-

rena o in un vasto spazio, delimitato da uno steccato circolare, dentro il castello o nelle sue vicinanze. Il cavaliere appendeva uno scudo con lo stemma della sua famiglia su una lancia, perché tutti potessero identificarlo e, quando un contendente toccava con la propria lancia lo scudo, significava che era sua intenzione sfidarlo a duello.

Nei primi tempi i cavalieri usavano armi vere e la durezza dei combattimenti attraeva numerosi spettatori; la Chiesa giudicò il torneo un inutile spargimento di sangue e lo condannò. Infatti, non era raro che durante la prova uno o più cavalieri restassero feriti seriamente o addirittura morissero per la violenza dei colpi ricevuti.





Per questo motivo, nel XIII secolo i cavalieri cominciarono a servirsi di armi spuntate e non taglienti, dette “armi cortesi”, cioè gentili perché incapaci di nuocere. L’obiettivo del cavaliere non era più quello di ferire l’avversario, ma di colpirne il cimiero, un ornamento posto sull’elmo. I cavalieri si presentano a cavallo accompagnati da un portastendardo e da una coppia di scudieri che accorrevano per aiutare il signore in caso venisse gettato a terra. Al centro dello spazio campestre, tra le corde che separavano i campi dei contendenti, cavalcava il cavaliere d’onore, arbitro del torneo, mentre sulle tribune si accalcavano dame, signori e i giudici di gara. Il torneo era uno spettacolo multicolore: i drappi con stemmi e blasoni che testimoniavano la discendenza nobiliare dei cavalieri, i pennacchi dai colori vivaci e il balenio delle armature rendevano l’esibizione unica nel suo genere. Prima che le trombe degli araldi e il rullare dei tamburi annunciassero l’inizio della gara, le dame ispezionavano le armi dei cavalieri e, se riscontravano delle irregolarità, gettavano l’elmo a terra: il colpevole veniva così automaticamente eliminato.

Il premio per il vincitore era di solito un oggetto non particolarmente prezioso: una corona, una borsa o un drappo ricamato. Tuttavia, il prestigio che derivava dalla vittoria era alto: non solo il vincitore riceveva il premio direttamente dalle mani di una dama, solitamente una nobildonna imparentata con il signore del castello, ma era suo diritto, durante il pranzo, sedere al posto d’onore e venire servito dalle dame di corte.

I cavalieri più bravi potevano comunque arricchirsi lecitamente, perché lo sconfitto doveva cedere al vincitore il cavallo e l’armatura, oggetti di particolare valore.

La giostra

Nel XIII secolo fece la sua comparsa la giostra, una spettacolare nuova forma di combattimento, in cui due contendenti si sfidavano a duello.

Il campo era diviso da due corde che correvano parallelamente e segnavano due direzioni contrapposte, percorse al galoppo dai contendenti prima dell'urto delle lance.

L'obiettivo era quello di disarcionare l'avversario, anche se per segnare un punto era sufficiente spezzare la lancia contro lo scudo del rivale.

I cavalieri potevano spezzare tre lance, poi, in caso di parità, i due, scesi da cavallo, continuavano la lotta a colpi di spada o di mazza ferrata.

Il cavaliere sconfitto diventava prigioniero del vincitore e restava in suo potere sino al pagamento di un riscatto.

Armatura di un cavaliere medievale.



Adattato da *Giostre e tornei* in
<http://www.bluedragon.it/medioevo/tornei.htm>