

## **MUY IMPORTANTE**

- La zona de acampada es **exclusivamente para los recreacionistas y gentes invitadas** que estén inscritos para el evento en Ciudadilla medieval, dicha zona está en la explanada del castillo (tiendas históricas) **NO SE ADMITEN TIENDAS “MODERNAS” NI EN EL LATERAL.**
- Solo se podrá entrar en la explanada del castillo en coche para descargar los enseres, teniendo que retirar el coche lo antes posible a fin de dejar libre la zona histórica. **El acceso estará cerrado para vehículos a partir de las 11'30 aproximadamente del sábado.**
- Las pocas zonas de aparcamiento están repartidas entre los depósitos de agua hacia el bosque y abajo en el pueblo, en la entrada , zona de piscinas.
- En el campamento a partir de las 12 de la noche horas os recordamos que debemos hacer el menor ruido posible ya que es zona de descanso y para la juerga tenemos la taberna abierta hasta las 3 de la madrugada.
- La taberna se abrirá por la mañana de 8 a 10 para repartir los desayunos, pasada esta hora si no hemos desayunado estaremos en ayunas, el motivo es que a partir de las 10 empiezan las actividades del domingo, torneos, luchas, competiciones etc.
- **A partir de las 3 de la tarde del martes se levantara la barrera,** permitiendo el paso a los vehículos que tengan que recoger sus enseres del campamento para volver a sus lugares de origen.
- Si por algún motivo algunos grupos tuviesen que marchar antes de esa hora. Se aconseja desmontar todo los enseres y tenerlos a punto de cargar, ponerse en contacto con Jaume o Roger que permitirán entrar el vehículo justo para cargar las cosas y salir lo antes posible de la zona recreacionista, solo de esta manera se podrá alterar lo menos posible las actividades que se estén realizando en ese momento en la explanada del castillo.

**GRACIAS A TODOS POR COLABORAR**

## **1.- Del campamento y los participantes**

- a) Los participantes recrearán un campamento formado por grupos o personas particulares pertenecientes a colectivos militares y civiles documentados en los siglos IX al XIV.
- b) El campamento se ubicará en la explanada del castillo, y estará limitado mediante cordajes en la zona, y no admitirá en su interior a nadie que no vaya correctamente equipado a excepción de visitas puntuales (familiares y amigos de los miembros participantes).
- c) El campamento podrá incluir pabellones, armeros, toldos, mobiliario y todos aquellos elementos que estén convenientemente documentados en fuentes históricas.
- d) El equipamiento de cada participante deberá estar rigurosamente documentado en cualquiera de las muchas fuentes históricas primarias y secundarias de las que se dispone: bien sean manuscritos, esculturas, pinturas, descripciones o estudios medievales contemporáneos, para lo cual en todo momento se dispondrá de la información, consejo y asesoramiento de los miembros de los diferentes grupos participantes. (VER ANEXO 1)

## **2.- De los utensilios y materiales**

- a) Se prohíbe en todo momento el uso de utensilios, elementos de consumo, herramientas y materiales no históricos (móviles, tabaco, dinero, latas, objetos de plástico) dentro de los límites del campamento.
- b) El uso de materiales no históricos pero de uso prescriptivo por razones de salud (gafas, medicamentos varios y otros) será permitido pero siempre con discreción y en la medida de lo posible fuera de los límites físicos del campamento.

## **3.- De los pabellones**

- a) Los participantes que pernocten o guarden utensilios en el castillo deberán hacerlo en pabellones que respondan a modelos históricamente documentados. De forma consensuada se determinará cuáles de ellos son apropiados y cuáles no.
- b) Los pabellones que contengan materiales y utensilios no históricos, así como aquellos donde se guarden equipajes y enseres modernos, deberán permanecer cerrados.

## **4.- De las comidas**

- a) Las comidas se realizarán en común y evitando la presencia de materiales no históricos tales como vasos o botellas de plástico, tenedores, cucharas y cuchillos de acero inoxidable.

## **5.- De las armas**

- a) Aquellos particulares o colectivos que representen estamentos militares deberán ir armados con utensilios propios del siglo que recrean,

### **.- De la seguridad en las batallas**

- a) Cuando los participantes recreen una batalla o asalto, éste se realizará siguiendo normas básicas de seguridad tales como:

- Acotamiento del campo de batalla
- Uso de protecciones (yelmo, guantes, gambesón)
- Prohibición de tirar golpes de punta o a la cabeza

- b) En el caso de tiradores de esgrima especialmente experimentados se podrá permitir una cierta relajación de estas normas. No obstante siempre será recomendable el seguimiento de las mismas...

## **7.- De las actividades de los arqueros y ballesteros.**

- a) Los recreacionistas que hagan ostentación o uso de arcos o ballestas serán responsables en todo momento de su custodia y de su correcta utilización. Igualmente, serán responsables de conocer y aplicar las medidas de seguridad establecidas por la organización, de tener en vigor la correspondiente documentación y de cumplir en todo momento la legislación vigente, en concreto el Real Decreto 137/1993, de 29 de enero,

sobre el Reglamento de Armas. Se permitirá la utilización de arcos y ballestas por otros recreacionistas siempre que se realice bajo la supervisión directa de personas cualificadas, que les instruyan en su manejo y en la aplicación de los protocolos de seguridad.

- b) Las zonas de tiro serán señalizadas por la organización estando totalmente prohibido el hacerlo fuera de la zona habilitada para ello.
- c) Existirá una persona responsable de la actividad de tiro en cada momento. Que marcará los tiempos de tiro y receso para recoger flechas o interrumpirá dicha actividad en caso de algún problema. Este marcará una disciplina en el tiro y unas reglas que todo el mundo ha de cumplir y acatar.
- e) No se permite la utilización de arcos, ballestas, u otros tipos de armas, a las personas que se encuentren bajo los efectos de sustancias de abuso, estupefacientes, psicotrópicas, o que pudieran en alguna forma afectar la capacidad de juicio o la percepción de la realidad.
- f) La custodia de los arcos, ballestas, flechas y virotes serán responsabilidad de cada grupo y deberán ser guardados o mantenerse fuera del alcance del público o personal que no conozca su uso. Un arco y las flechas no deberán estar juntos y al alcance de cualquier persona ajena a su utilización por el peligro que implican.
- g) Las flechas de impacto utilizadas en las algaradas y simulacros de batallas deberán cumplir unas normas estrictas para la seguridad de todos. Antes de su utilización en las algaras o batallas el responsable de cada grupo de arqueros o artilleros comprobará el cumplimiento de dichas normas de seguridad.
- h) Condiciones de tiro en simulacros de batallas o algaradas:
  - h.1) Éstas deberán estar perfectamente planificadas y existirá plena información de todos los participantes de la dirección de donde vendrán los proyectiles, órdenes de mando para cubrirse o número de tandas de descargas, sean flechas, etc.
  - h.2) En la retaguardia y en los flancos de las tropas participantes en una algarada se mantendrán unas zonas de seguridad libres de público o de otros participantes en la misma que no están directamente implicados. Esas zonas se acotarán con medios físicos o con personal responsable para impedir el acceso de público
  - h.3) En todo momento los dos bandos, tanto el que emite proyectiles como el que los recibe, estarán en contacto visual o por cualquier otro medio, para en un momento dado cortar las secuencias de tiro si fuera necesario.
  - h.4) Existirá una persona responsable de la actividad de tiro en cada momento. Que marcará los tiempos de tiro, cadencia y pausas. Él se encargará de interrumpir dicha actividad en caso de algún problema. Este marcará una disciplina en el tiro y unas reglas que todo el mundo ha de cumplir y acatar.

Este conjunto de recomendaciones podrá estar sujeto a las variaciones que se estimen oportunas, las cuales serán discutidas, consensuadas y aceptadas por todos los grupos participantes.

## **ANEXO 1**

Las vestimentas civiles de los participantes deberán ser consecuentes con la categoría del personaje que se represente, ateniéndose a la siguiente normativa:

a) Tejidos, colores y adornos textiles:

- Plebeyos (siervos de la gleba, comerciantes, soldados en ropa civil, artesanos, damas plebeyas, cortesanas, etc.) :

Podrán emplear los siguientes tejidos:

- Lino

- Paño de lana

Todos ellos, a ser posible, en el color de la fibra sin teñir, o con tintes de la gama de los ocre, marrones, naranjas, pardos, crudos...

No podrán emplear botones, así como tampoco podrán portar bordados, o pasamanería en sus prendas.

- Clase Alta:

Podrán emplear los siguientes tejidos:

- Lino
- Algodón
- Paño de lana
- Sedas (y sus variantes en brocado con hilos metálicos)

Estos paños estarán teñidos en colores vivos (a mayor viveza del color mayor riqueza) y primarios como el azul, el verde, amarillos, o rojos, limitándose el empleo del rojo en capas, a excepción de para el Rey, y en calzas a excepción de caballeros al mando de una mesnada) Pudiendo emplearse igualmente la gama cromática de los plebeyos. Podrán portar bordados o pasamanería (esta deberá ser de telar de tablillas o "Tabletweaving",

y confeccionadas en lino o lana), en puños, antebrazo y cuello (en el caso de las sayas de mangas cosedizas, también en la unión de la saya con las mangas cosedizas) Los bordados deberán estar basados como mínimo en iconografía de la época.

Pueden emplear botones en cuello y puños, siendo estos de cristal, peltre, metal dorado o tela.

En pellotes y capas, pueden emplearse forros de piel de conejo

b) Tipo de prendas:

Atendiendo a las indicaciones anteriores de colores y tejidos, las prendas a vestir serán según la clase social y sexo:

**HOMBRES:**

-Plebeyos:

Prendas MINIMAS que deben ser vestidas por estos personajes:

- Calzón de lino (color crudo)
- Camisa de Lino o algodón (color crudo)
- Calzas independientes
- Cinturón de braguero (para atar las calzas)
- Saya NO encordada corta
- Crespina (color crudo)
- Cinturón de cuero marrón o color natural
- Calzado histórico

Resto de prendas que pueden ser vestidas:

- Peyote, no excesivamente escotado.
- Garnacha.
- Tabardo.
- Sombrero de fieltro con fiador.
- Balandre.
- Hood
- Capa aguadera (con capucha)
- Boina de fieltro
- Sombrero de paja de tipología del siglo a recrear
- Limosnera
- Bolso de bandolera

No se permitirá vestir menos de 2 prendas (solo camisa)

- Nobleza, juglares, comerciantes...:

Prendas MINIMAS que deben ser vestidas:

- Calzón de lino (color crudo)
- Cinturón de braguero (para abrochar las calzas)
- Camisa de Lino o algodón (color crudo)
- Calzas independientes
- Crespina en color crudo o de brocado.
- Saya encordada o no encordada (posibilidad de apertura en puños)
- Peyote
- Cinturón de cuero marrón o color natural o negro con hebilla o sin ella, o sistema De lengua de serpiente, no superior a los 3 cm de ancho.

- Calzado histórico (no se admiten botas deportivas ni camufladas)

Resto de prendas que pueden ser vestidas:

- Garnacha.
- Tabardo.
- Capa de cuerdas (sin capucha)
- Redondel.
- Cinturón bordado.
- Sombrero de fieltro con fiador.
- Boina de fieltro
- Capiello rígido castellano
- Capiello blando aragonés
- Sombrero vuelto
- Boina de fieltro
- Guantes o luvas
- Limosnera (de tela)
- Bolso de bandolera (de tela)
- Cinturón de armar (con o sin placas de arnés, y con hebilla del XIII o lengua de serpiente)

No se permitirá vestir menos de 2 prendas (solo camisa)

OBLIGATORIO EL USO DE PRENDAS CIVILES

EL INCUMPLIMIENTO DE ESTA NORMATIVA SERA MOTIVO DE EXPULSION DEL EVENTO

**(Extraído del CODIGO PERACENSE modificado, recortado, pero sin alterar su esencia, "copiar/pegar").**

### **Reglas para Tiendas y Tendejones históricos**

Se entiende por Tiendas históricas, aquellas confeccionadas con materiales y técnicas acordes con la época medieval. Deben ser de telas no plásticas, bien con tendal o poste central o a dos aguas, similares al estilo normando. Contarán con vientos exteriores y los álabes de la entrada no cerrados con cremalleras.

### **Sobre la batalla o algarada.**

En la Algarada se tratará de alinear juntos a los hombres de armas que pertenezcan a la misma hueste o mesnada. Por ello, aquellas personas que acudan englobados en un

grupo, deberán solicitar su alistamiento colectivamente.

Aquellos que pretenda alistarse individualmente deberán solicitarlo a la organización.

En esta edición, se informará a los capitanes o sargentos del plan de la batalla, así como los equipamientos mínimos requeridos. Serán ellos los que expliquen el plan y las

reglas a sus gentes de armas, siendo responsables del comportamiento de sus gentes ante la organización.

Igualmente, la panoplia de armas queda limitada a espada, daga y escudo. El uso de flechas, mazas, hachas, lanzas, hondas, fustíbalos y otras armas enastadas será dispuesto arbitrariamente por la organización, según lo requiera el guión de la batalla. No obstante, la organización hará un último control en el propio campo de batalla para revisar las protecciones, armas y la adecuación histórica del atuendo.

Por ello, la organización se reserva el derecho de introducir cambios en el despliegue de las distintas facciones así como también se reserva el ejercicio del derecho de admisión en aras de la seguridad general o de la fidelidad histórica de esta evocación teatralizada de una algarada

### **RESUMIENDO**

- La indumentaria, será adecuada al evento. Es decir al siglo que se recrea. Esto está empezando y la rigurosidad ya es de por si alta.
- Las tiendas no históricas no están permitidas.
- Cada grupo es responsable de su alojamiento (tiendas, sacos y demás), también será responsable de traer su menaje y las mesas y bancos necesarios

para aposentarse. Sobre todo recordad lo del mensaje, en todo esto no hace falta añadir que ha de ser históricamente correcto.

- También se recuerda a todos que está terminantemente prohibido encender fuego
- En el campamento a partir de la 1 de la madrugada estará totalmente prohibido hacer ruido hay que respetar el descanso de los demás participantes.
- El patio de armas del castillo y la taberna serán los únicos lugares donde a partir de esa hora podrán reunirse las personas que quieran hablar o disfrutar de la fiesta
- La taberna seguirá un horario que hay que respetar, pues a la mañana siguiente debe de estar lista para dar los desayunos.