

---

# L'Art de La Guerre

**CAMPIONATO ITALIANO**

**4<sup>^</sup> TAPPA**

**"Il mondo al tempo dei Manfredi"  
1313 - 1501**

**VERSIONE WEB 1.1**

**FAENZA  
11-12 MAGGIO 2024**

**INDICE**

---

<b>1. PREMESSA</b>	<b>3</b>
A proposito di questo documento	
Come Funziona un torneo di ADLG	
Cosa portare a un torneo	
<b>2. LOGISTICA DEL TORNEO</b>	<b>4</b>
Indicazioni stradali	
Alberghi convenzionati	
Orari del torneo	
<b>3. DECIDERE CHI VINCE ILTORNEO</b>	<b>6</b>
Punti Battaglia	
Punti Puntualità	
Pittura e armate dipinte	
Giudice, sportività e domande	
Cartellini e penalità	
<b>4. REGOLE DI INGAGGIO</b>	<b>8</b>
Selezione dell' armata	
<b>5. PREMI</b>	<b>8</b>
La Classifica Nazionale	
<b>6. LINK UTILI</b>	<b>9</b>
<b>7. INFORMAZIONI</b>	<b>9</b>
<b>8. RINGRAZIAMENTI</b>	<b>9</b>
<b>9. APPENDICE</b>	<b>10</b>

---

### A proposito di questo documento

Questo documento contiene le regole per il torneo di L'Art de la Guerre (di seguito ADLG).

Tutti i regolamenti, le convenzioni e i riferimenti derivano da pubblicazioni ufficiali.

Saranno valide le seguenti pubblicazioni:

1. Regolamento "L'Art de la Guerre" ver. 4
2. Gli Army Lists ufficiali pubblicati aggiornati alla versione 4 del regolamento
3. I pdf di Errata Corrige e le FAQ ufficiali disponibili

A quanto sopra si aggiungerà l'intervento dell'arbitro, ma cercate sempre di accordarvi con il vostro avversario consultando le pubblicazioni appropriate.

Nota che la scala di gioco utilizzata per il torneo è "15mm".

### Come funziona un torneo di ADLG

- Ogni giocatore disputerà 5 round, ciascuno contro un avversario differente.
- Alla fine di ciascun round, i Punti Vittoria di ciascun giocatore verranno sommati ai precedenti.
- Gli abbinamenti verranno fatti per punti totali di ciascun giocatore. Nel primo round, i giocatori verranno abbinati per ranking ELO opposto (primo contro ultimo, secondo contro penultimo, ecc. ecc.) e quindi casualmente, evitando scontri tra membri dello stesso club. In seguito, verranno abbinati per Punti Vittoria e infine casualmente.
- Un giocatore non potrà affrontare lo stesso avversario più di una singola volta; se questo dovesse succedere, l'arbitro modificherà gli abbinamenti in modo da consentire ai giocatori di scontrarsi con avversari differenti, se possibile scalando verso il basso gli abbinamenti.
- Una volta stilati gli abbinamenti, ai giocatori verrà assegnato un tavolo di gioco.
- Tutte le regole base del libro sono valide. E' possibile applicare la regola opzionale del "dado medio" se entrambi i giocatori si accordano in tal senso. Non è previsto l'uso di altre regole opzionali.
- Verrà applicata la regola "Blitz" come da regolamento del campionato italiano.
- Ogni scontro verrà giocato su tavoli di 80x120 cm. I dadi verranno forniti dall'organizzazione.
- Ad eccezione di quanto sopra, gli organizzatori non forniranno altro materiale di gioco e i giocatori dovranno dotarsi di tutto quanto necessario (segnalini, elementi di terreno, ecc. ecc.)
- Ad ogni round, i giocatori dovranno aver cura e compilare correttamente il foglio dei risultati.
- In caso di giocatori partecipanti dispari, un giocatore "jolly" subentrerà dal fondo classifica. Se questo non fosse possibile per qualunque motivo, all'ultimo giocatore in classifica verrà assegnata una vittoria a tavolino.

### **IMPORTANTE: TERMINE ULTIMO PER LA CONSEGNA DELLA LISTA**

Ricordatevi di inviare la vostra lista d'armata all'organizzazione entro e non oltre le:

**ore 24:00 del 04 Maggio 2024.**

L'organizzazione potrà così valutarne la correttezza e segnalare eventuali errori, così da evitare spiacevoli inconvenienti e penalizzazioni durante il torneo stesso.

Troverete i contatti e gli indirizzi cui inviare le liste in fondo a questo documento.

### Cosa portare a un torneo di ADLG

Ogni strumento di gioco, incluso:

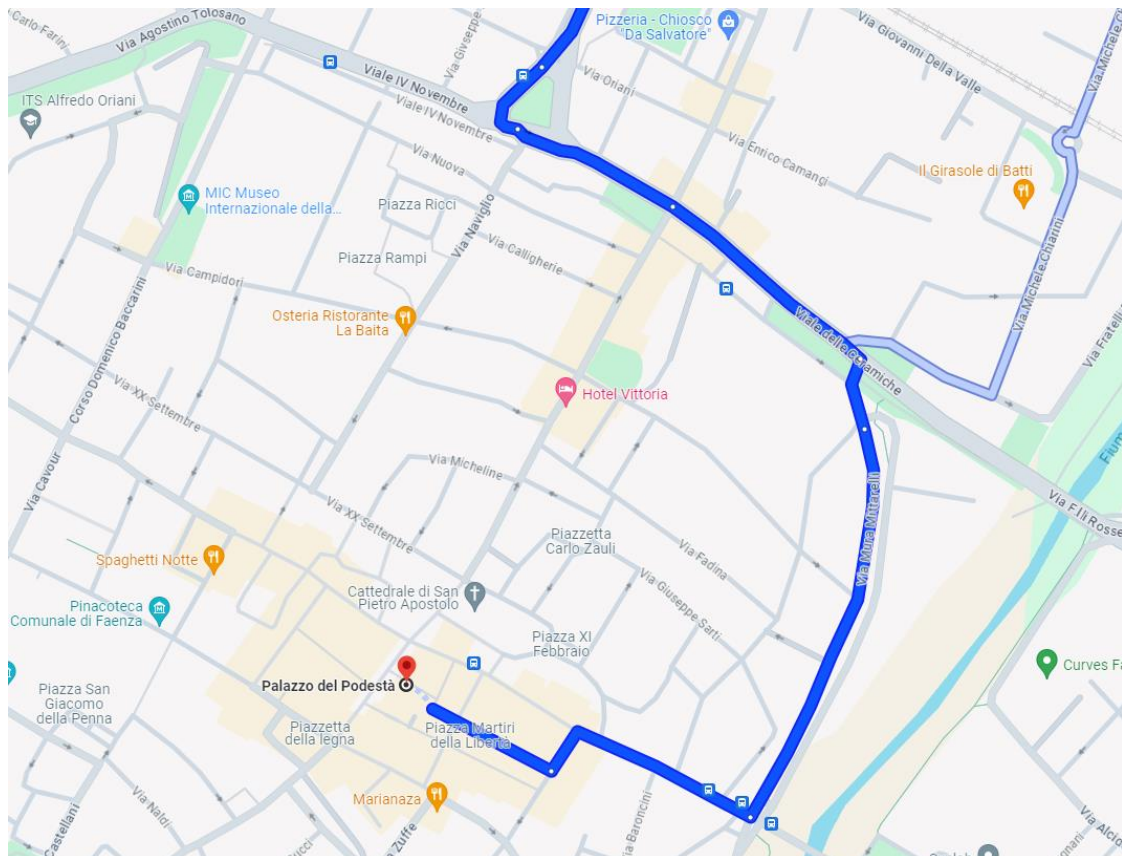
- Le vostre miniature in scala 15mm dipinte!
- Elementi scenici appropriati e consoni che vi serviranno per creare il campo di battaglia
- Almeno una copia della vostra lista (una vi verrà consegnata dall'organizzazione)
- Questo plico informativo
- Il Libro base e tutti i supplementi necessari
- Biro e fogli
- Tabelle di gioco riassuntive
- Misuratori per le distanze
- Superglue (colla ciano acrilica per le riparazioni di emergenza!)

Il torneo sarà giocato a Faenza, all'interno dei locali di Faventia Sales. Qui di seguito potrete trovare le informazioni su come arrivare e soprattutto sugli orari della manifestazione!

**Nota che la sede del torneo potrebbe essere differente da quella indicata. La sede alternativa sarà comunque altrettanto facilmente raggiungibile in modo che tu non debba modificare nessun piano di viaggio e soggiorno.**

**Faenza, Sabato 11 - Domenica 12 Maggio 2024**

**Palazzo del Podestà - Faenza**  
Piazza del Popolo 6, Faenza (RA)



### INDICAZIONI STRADALI

Usciti dall'Autostrada A14 al casello di Faenza, arriverete ad una rotonda. Prendete la terza strada a destra (Via Granarolo). Proseguite dritto passando 3 rotonde e 1 semaforo e imboccate la quarta uscita della quarta rotonda salendo il cavalcavia.

Seguite la strada fino ad un bivio, proseguite verso sinistra (Viale IV Novembre) fino ad un semaforo. Proseguendo dritto seguendo la strada principale (Viale delle Ceramiche) arriverete ad un altro semaforo, svoltate a destra e seguite dritto lungo Via Mura Mittarelli fino al semaforo e rimanete sulla destra, svoltando a destra evitando il semaforo; proseguite lungo Corso Saffi fino al divieto di accesso e svoltate a sinistra. Troverete il parcheggio di Piazza delle Erbe sulla vostra destra. E' possibile accedere al Palazzo del Podestà dall'ingresso principale posto in Piazza del Popolo 6.

Altri parcheggi poco distanti si trovano in piazza XI Febbraio oppure in quello denominato "Parcheggio ex Salesiani" in via Mura Diamante Torelli.

Nota che tutti i parcheggi cittadini sono gratuiti per le giornate di Sabato e Domenica.

## Alberghi limitrofi

---

Nel caso serva soggiornare a Faenza o dintorni consigliamo una di queste sistemazioni:

- Hotel Vittoria ( [www.hotelvittoria.com](http://www.hotelvittoria.com) ), albergo in centro da cui a piedi si può raggiungere la sede del torneo in pochi minuti
- Relais Villa Abbondanzi ( [www.villa-abbondanzi.com](http://www.villa-abbondanzi.com) ), albergo con SPA situato all'ingresso ovest di Faenza. facilmente raggiungibile con la macchina dall'autostrada.
- Cà de Gatti ( [www.cadegatti.it](http://www.cadegatti.it) ), agriturismo sito nelle colline attorno a Faenza
- Locanda Fortuna ( [www.locandafortuna.it](http://www.locandafortuna.it) ), altro agriturismo non distante dal precedente
- B&B Hotel ( [www.hotelbb.it](http://www.hotelbb.it) ), albergo situato nei pressi del casello dell'autostrada A14
- Locanda La Cavallina ( [www.locandalacavallina.it](http://www.locandalacavallina.it) ), si trova a Brisighella, tra i borghi medievali più famosi d'Italia, a circa 10 km da Faenza.

Sentitivi liberi di consultare Internet (o altro) per trovare altri alberghi più comodi, economici o che comunque meglio si adattano alle Vostre esigenze!

La zona di Faenza dispone di molte strutture alberghiere, anche se non nelle immediate vicinanze della sede del torneo. Queste potrebbero richiedere l'uso dell'automobile per gli spostamenti.

## Orari del torneo

---

Tenete bene a mente gli orari della manifestazione, perché il rispetto di questi tempi permetterà a tutti di divertirsi!

Il nostro impegno sarà quello di mantenere efficiente lo svolgimento del torneo (e il rispetto degli orari!), quindi la vostra collaborazione sarà più che gradita!

### SABATO 11 MAGGIO

INIZIO	FINE	ATTIVITA'
<b>10:15</b>	<b>10.45</b>	<b>Apertura Sala, Primi ingressi e registrazione</b>
10.45	11.00	Aggiornamento sul Torneo
<b>11:00</b>	<b>13.30</b>	<b>Primo Round (2h 30min)</b>
13.30	14.30	Pausa Pranzo
<b>14.30</b>	<b>17.00</b>	<b>Secondo Round (2h 30min)</b>
17.00	17.30	Pausa
<b>17.30</b>	<b>20.00</b>	<b>Terzo Round (2h 30min)</b>
20.00	20.15	Fine giornata e affissione classifica parziale

### DOMENICA 12 MAGGIO

INIZIO	FINE	ATTIVITA'
<b>09.00</b>	<b>09.30</b>	<b>Apertura Sala</b>
09.30	09.45	Aggiornamento sul Torneo
<b>09.45</b>	<b>12.15</b>	<b>Quarto Round (2h 30min)</b>
12.15	13.45	Pausa Pranzo
<b>13.45</b>	<b>16.15</b>	<b>Quinto Round (2h 30min)</b>
16.15	16.45	Pausa
<b>16:45</b>	<b>17:00</b>	<b>Premiazione</b>

**N.B. Questa tabella degli orari prevede delle durate di partita specifiche.  
L'orario verrà fatto rispettare nell'interesse comune di tutti i partecipanti.  
La vostra collaborazione è quanto mai gradita !**

### 3. DECIDERE CHI VINCE IL TORNEO

Il vincitore assoluto del torneo sarà il giocatore che totalizzerà più punti Vittoria. In caso di ex aequo, il vincitore sarà colui che avrà vinto l'eventuale scontro diretto. Se non applicabile il vincitore sarà colui che avrà saccheggiato più "Campi" avversari. Se non applicabile, il vincitore sarà colui che ha una posizione più alta nella classifica ELO.

#### **Punti Vittoria (50/550 punti per giocatore)**

I punti di questa sezione si acquisiranno in seguito ai risultati ottenuti in ogni scontro.

Al termine di ogni partita, dovrete registrare il risultato della partita secondo la tabella ufficiale dei risultati.

I giocatori saranno ordinati in base alla somma dei loro Punti Vittoria. In caso di parità, i giocatori che avranno totalizzato lo stesso punteggio verranno ordinati anche per classifica ELO.

#### **Sconfitta a tavolino**

Chi si arrende, non si presenta al tavolo o abbandona il torneo durante il round subisce automaticamente una sconfitta. L'avversario guadagna 110 Punti Vittoria, lo sconfitto guadagna 0 Punti Vittoria.

Nel caso un giocatore non si presentasse nei primi 30 minuti successivi all'inizio dello scontro, gli organizzatori assegneranno una vittoria a tavolino al suo avversario (oltre ad un cartellino giallo).

#### **DEFINIZIONE: FINE PARTITA**

A **30 minuti** dal termine del Round in corso, verrà data la comunicazione affinché i giocatori possano verificare se sia necessario entrare in modalità "**Blitz**" e verranno comunicati i minuti rimasti, con l'avvertenza di aver giocato **ALMENO 7** turni a testa alla fine del tempo.

Lo stesso accadrà a 15 minuti dalla fine, con l'avvertenza di pareggiare i turni e concludere il match.

Al termine del tempo prefissato, saranno concessi fino a 15 minuti addizionali esclusivamente per pareggiare i turni e/o concludere i combattimenti (tiro e corpo a corpo) in corso, terminati i quali la partita deve tassativamente terminare e **non è previsto** ulteriore tempo addizionale per pareggiare i turni o completare eventuali 7 turni minimi previsti.

A fine partita, calcolate il risultato dello scontro con l'avversario e compilate il foglio che vi verrà fornito per comunicare l'esito del risultato.

#### **Punti Puntualità (-0/-70 Punti Vittoria per giocatore)**

I punti di questa categoria verranno assegnati alla fine del torneo.

Non otterrete punti malus se avrete inviato la vostra lista all'organizzazione (per controllo della correttezza) **entro e non oltre le ore 24:00 del 04 Maggio 2024.**

Per ogni giorno di ritardo nella consegna della lista, vi verranno assegnati 10 punti di malus.

Troverete i contatti cui inviare la lista in fondo a questo documento, assieme a un foglio di calcolo (in formato Excel) che potrete usare liberamente per la compilazione della lista.

Una copia della vostra lista vidimata vi sarà poi consegnata dall'organizzazione a inizio torneo e sarà la copia "ufficiale" da utilizzare che farà fede in caso di controversie.

Eventuali modifiche non richieste alla lista devono essere comunicate tempestivamente e comporteranno eventuali malus nei Punti Puntualità.

#### **Pittura e armate dipinte ad un torneo di ADLG**

E' richiesto l'utilizzo di armate dipinte, in maniera consona, in scala 15mm.

Inoltre le miniature schierate devono rappresentare correttamente i modelli o comunque non generare confusione nell'avversario.

## **Giudice, sportività e domande sul regolamento**

---

Trovare il vincitore è solo uno degli aspetti del torneo, orientato a far incontrare i giocatori e a farli divertire in una serie di partite entusiasmanti.

Sappiamo che anche i giocatori più amichevoli possono perdere la loro calma. Il motivo più consueto di discussione sono le regole. Questo è dovuto, spesso, alle innumerevoli variabili che una partita può generare e che rende impossibile al regolamento coprire ogni situazione che vi capiterà. In aggiunta a questo le persone possono avere modi diversi di interpretare le regole.

Prima di tutto, raccomandiamo ai giocatori di utilizzare il regolamento appena si presenta la questione. Se la regola non è utile per una specifica situazione, tirate un dado per vedere cosa accade. In altre parole, un amichevole tiro di dado risolve tutte le domande che non hanno risposta sul libro delle regole.

Notate che non c'è nulla di male nel chiedere al vostro avversario una specifica regola o una serie di caratteristiche in modo che possiate controllare voi stessi che tutto avvenga correttamente. Quello che viene richiesto ai giocatori è di fare queste richieste in modo gentile ed educato.

Se avete proprio bisogno di un arbitro per risolvere una regola, questo può essere fatto liberamente, e il giudice interverrà per risolvere la questione nel modo che ritiene più opportuno.

## **Cartellini e penalità**

---

I cartellini in mano al giudice avranno i seguenti effetti:

**GIALLO:** Un cartellino giallo significherà una segnalazione del nome del giocatore e venti (20) Punti Vittoria in meno.

**ROSSO:** Un cartellino rosso comporterà in automatico la "Sconfitta a tavolino" del round in corso.

Elenchiamo brevemente alcuni esempi di casi che, ad ogni round, possono comportare un cartellino **giallo** (nota che l'elenco non è né vuole essere esaustivo):

- Discussione fra giocatori che sta rovinando la partita e/o l'evento
- Utilizzo di miniature non dipinte (solo una volta a torneo)
- Presentarsi in ritardo di oltre 15 minuti al tavolo assegnato salvo previa comunicazione all'organizzatore
- Eccessiva perdita di tempo per trarne vantaggio
- Utilizzo di un linguaggio, o gestualità, offensivo
- Utilizzare una lista sbagliata
- Abuso e distorsione delle regole sopraelencate

Ecco invece alcuni esempi di cartellino **rosso**:

- Contestare a lungo una decisione presa dall'arbitro o dall'organizzazione
- Barare (ad esempio utilizzo di dadi truccati, metri non regolamentari o "trucchetti" che preferiamo non elencare. In certi casi può anche essere retroattivo e applicabile a partite già disputate)
- Ricevere un secondo cartellino giallo nel round
- Utilizzare una lista diversa da quella vidimata dall'organizzazione

## 4. REGOLE DI INGAGGIO

Entro la data prevista dall'organizzazione come termine ultimo per la consegna (**4 Maggio 2024**) dovrete inviare la lista dell'esercito completa che intendete utilizzare al torneo.

La lista include tutti i modelli del vostro esercito, il loro valore in punti e la suddivisione in comandi secondo lo schema del foglio di calcolo scaricabile dal sito indicato in fondo al documento.

E' importante ricordare che quando in ADLG si usa un limite in punti, questo non può MAI essere oltrepassato. Quindi se si cita 200 punti, deve essere di 200 punti o meno.

Il giorno del torneo vi verrà consegnata dall'organizzazione una copia ufficiale e vidimata della vostra lista, questa sarà la lista ufficiale da utilizzare in tutte le partite e da far visionare, se necessario, al vostro avversario.

### Selezione dell'armata

1. Ogni giocatore può usare fino a 200 punti per comporre la sua armata.
2. Le partite verranno giocate a "liste coperte". Il vostro avversario potrà comunque chiedervi in ogni momento chiarimenti sulla vostra lista, sulle regole speciali d'armata e sulle caratteristiche di ogni singola unità di battaglia.
3. Non è prevista alcuna limitazione geografica ma tutti gli eserciti e le opzioni degli stessi devono rientrare nell'arco temporale 1313 DC - 1501 DC.
4. Gli alleati sono concessi secondo le normali regole e devono poter essere schierabili nel periodo temporale sopra indicato.
5. Per la lista completa delle liste concesse, vedi Appendice I a pag.10 di questo documento.

## 5. PREMI

<b><u>Vincitore Assoluto</u></b>	il giocatore che ha totalizzato più Punti Vittoria
<b><u>Secondo classificato</u></b>	il giocatore classificatosi secondo nella classifica finale
<b><u>Terzo classificato</u></b>	il giocatore classificatosi terzo nella classifica finale
<b><u>Razziatore</u></b>	il giocatore che ha distrutto più Campi avversari
<b><u>Miglior armata</u></b>	il giocatore con l'armata migliore per pittura e presentazione

**Oltre ai premi sopra indicati potrebbero esserne assegnati altri a discrezione dell'organizzazione.**

### La Classifica Nazionale

Questo torneo assegna normalmente i punti validi per il ranking nazionale e per la classifica ELO, secondo le modalità previste dallo stesso.



---

## 6. LINK UTILI

Foglio di calcolo per la creazione della lista d'armata:

[http://artdelaguerre.fr/adlg/v3/upload/aids/en/1%20Army%20list%20spreadsheet/Army\\_list\\_spreadsheet\\_V4.xlsx](http://artdelaguerre.fr/adlg/v3/upload/aids/en/1%20Army%20list%20spreadsheet/Army_list_spreadsheet_V4.xlsx)

Errata e FAQ ufficiali:

[http://artdelaguerre.fr/adlg/v3/upload/rules/en/details/Errata\\_ADG\\_V4\\_English.pdf](http://artdelaguerre.fr/adlg/v3/upload/rules/en/details/Errata_ADG_V4_English.pdf)

---

## 7. INFORMAZIONI

Il costo dell'iscrizione è fissato a **25,00 €** per giocatore, da pagare al momento dell'iscrizione in loco.

Le liste d'armata dovranno pervenire a questo indirizzo e-mail:

[iscrizioni@gmbs.org](mailto:iscrizioni@gmbs.org)

A vostra disposizione, per informazioni o altro (ma non per inviare le liste!), rimarranno sempre validi i seguenti contatti:

Matteo Pasi [matteo.pasi@gmbs.org](mailto:matteo.pasi@gmbs.org)

mobile: +39 328 2133040

Andrea Rocchi [andrea.rocchi@gmbs.org](mailto:andrea.rocchi@gmbs.org)

mobile: +39 347 4704126

Se avete dei commenti a tornei svolti e/o domande su questo regolamento da torneo scrivete a:

[tornei@gmbs.org](mailto:tornei@gmbs.org)

---

## 8. RINGRAZIAMENTI

Si ringraziano per la collaborazione e il supporto nell'organizzazione:

**Comune di Faenza**

**APPENDICE I: Liste permesse nel periodo 1313 DC -1501 DC**

108 Alan	243 Low Countries	288 Tarascan
120 Tamil Indian	244 Medieval Welsh	289 Aztec
140 Central Asian Turkish	245 French Ordonnance	290 Texcala
166 Christian Nubian	246 Burgundian Ordonnance	291 Inca
167 Beja	247 Wars of the Roses	292 Chanca
168 Burmese	248 Lithuanian	293 Mochica and Chimu
170 Hindu Indian	249 Medieval Hungarian	294 Tupi
173 Khmer Empire and Cham	250 Muscovite Russian	295 Mapuche
182 Feudal French	251 Medieval Scandinavian	296 Chichimec
183 Feudal English	252 Golden Horde	297 Pueblos
184 Feudal Scots	253 Medieval Teutonic	298 North American Tribes
186 Feudal Anglo-Irish	254 Medieval Polish	299 Mound Builder Tribes
187 Scots Isles & Highlanders	255 Hussite	300 Polynesian and Melanesian
188 Kingdom of Sicily	256 Serbian Empire	
189 Communal Italian	257 Second Bulgarian Empire	
190 Feudal Spanish	258 Later Byzantine	
191 Feudal German	259 Mamluk	
194 Cilician Armenian	260 Turkoman	
197 Frankish Cyprus	261 Ottoman Turkish	
209 Sahelian Empire	262 Catalan Company	
210 Tuareg	263 Order of St John	
211 Berber	264 Medieval Cyprus	
212 African Kingdoms	265 Vlach and Moldavian	
213 Feudal Polish	266 Albanian	
215 Georgian	267 Ottoman Empire	
217 Cuman	268 Besieged Byzantine	
220 Teutonic Knights	269 Islamic Persian	
221 Samurai	270 Ilkhanid Mongol	
223 Goryeo Korean	271 Steppe Mongol	
224 Medieval Vietnamese	272 Jalayirid	
230 Granadine	273 Timurid	
231 Swiss	274 BL & WH Sheep Turkoman	
232 Medieval Scots	275 Delhi Sultanate	
233 Medieval Irish	276 Vijayanagar Kingdom	
234 Medieval Anglo-Irish	277 Indonesian and Malay	
235 Condottieri	278 Siam	
236 HYW English	279 Yuan Chinese	
237 HYW French	280 Later Samurai	
238 Medieval German	281 Ming Chinese	
239 Medieval Spanish	282 Yi Korean	
240 Kingdom of Navarre	284 Maya	
241 Free Company	285 Zapotec and Mixtec	
242 Burgundian	287 Chinantec	

## APPENDICE II: Altri eventi

### PERCORSI - "Giuseppe Rava illustra la storia"

**Luogo:** Palazzo del Podestà, Faenza

**Data:** 11-12 Maggio 2024

**Sito:** <https://www.g-rava.it/>

L'artista Giuseppe Rava, già autore di numerosi illustrazioni per libri e giochi, espone alcune sue opere nelle sale del Palazzo del Podestà.

Potrete rivivere l'evoluzione della storia durante i secoli attraverso le illustrazioni a tema e coglierne i vostri dettagli preferiti.

### TORNEO DI "Warhammer – Back to The Old World"

**Luogo:** Palazzo del Podestà, Faenza

**Data:** 12 Maggio 2024

Il club GBMS, con il Patrocinio del Comune di Faenza e in collaborazione con l'associazione MgM, organizza in data 12 Maggio il torneo del noto gioco "Warhammer The Old World".

Info sull'evento a questo link:

<http://www.gbms.org/TOW/InfoPack2024TOW.pdf>

### PALIO DEL NIBALLO DI FAENZA - DONAZIONE DEI CERI

**Luogo:** Faenza, Duomo (Piazza della Libertà)

**Data e Orario:** Sabato 11 Maggio, dalle ore 16:00 circa

In Cattedrale i Rioni ed il Gruppo Municipale, in corteo, portano in omaggio alla **Madonna delle Grazie, la Santa Patrona di Faenza**, sei ceri con inciso lo stemma rionale e municipale e ricevono, dalle mani del Vescovo, il **Drappo del Niballo**, il trofeo che verrà messo in palio nella contesa cavalleresca di Giugno.

### MUSICA NELLE AIE

**Luogo:** Castel Raniero (frazione di Faenza)

**Date:** 10-13 Maggio 2024

**Sito:** <https://musicanelleaie.it/>

Il desiderio di dare spazio alla **musica che parla della Terra** ha portato alla nascita de **"La Musica nelle Aie – Castel Raniero Folk Festival"**, che ha acquisito in pochi anni risonanza nazionale.

I musicisti che suonano **folk nella sua accezione più ampia** nel verde delle colline di **Castel Raniero** trovano **aie, strade e campi** dove poter **liberamente esprimersi in aperta campagna**.

L'atmosfera che si crea durante il Festival è davvero unica e quella che si percepisce è la sensazione di una **festa rurale**, che si svolge in una grande aia tra **balli, canti, allegre risate, voci sonanti e brindisi con buon vino**.

Un connubio assolutamente coinvolgente quello che si crea durante "La Musica nelle Aie" tra musica, boschi, prati verdi e campi coltivati e, immancabile, il gusto dell'**ottima enogastronomia romagnola!**