



**ISTITUZIONE  
GIOSTRA DEL SARACINO**

**REGOLAMENTO**

**TECNICO**

**DELLA**

**GIOSTRA DEL SARACINO**

## Indice degli articoli

<b>Art. 1</b>	<b>Origine e poteri</b>
<b>Art. 2</b>	<b>Giuria</b>
<b>Art. 3</b>	<b>Maestro di Campo</b>
<b>Art. 4</b>	<b>Vigilanza e sanzioni</b>
<b>Art. 5</b>	<b>Aiutanti di Campo</b>
<b>Art. 6</b>	<b>Maestro di Campo Vicario</b>
<b>Art. 7</b>	<b>Capitano di Quartiere</b>
<b>Art. 8</b>	<b>Maestro d'Arme</b>
<b>Art. 9</b>	<b>Coordinatore di regia</b>
<b>Art. 10</b>	<b>I Figuranti</b>
<b>Art. 11</b>	<b>Altre figure in campo</b>
<b>Art. 12</b>	<b>Espulsioni</b>
<b>Art. 13</b>	<b>Lizza</b>
<b>Art. 14</b>	<b>Saracino</b>
<b>Art. 15</b>	<b>Custodia del Saracino</b>
<b>Art. 16</b>	<b>Famigli Saraceni</b>
<b>Art. 17</b>	<b>Funzionamento di Buratto</b>
<b>Art. 18</b>	<b>Targa</b>
<b>Art. 19</b>	<b>Giostratori e cavalli</b>
<b>Art. 20</b>	<b>Sostituzione del Giostratore</b>
<b>Art. 21</b>	<b>Sostituzione del cavallo</b>
<b>Art. 22</b>	<b>Bollatura dei cavalli</b>
<b>Art. 23</b>	<b>Ingresso in piazza dei Giostratori</b>
<b>Art. 24</b>	<b>Presentazione al Maestro di Campo</b>
<b>Art. 25</b>	<b>Lance</b>
<b>Art. 26</b>	<b>Assegnazione delle lance</b>
<b>Art. 27</b>	<b>Sostituzione delle lance</b>
<b>Art. 28</b>	<b>Consegna della lancia</b>
<b>Art. 29</b>	<b>Ordine delle carriere</b>
<b>Art. 30</b>	<b>Chiamata del Giostratore</b>
<b>Art. 31</b>	<b>Svolgimento della carriera</b>
<b>Art. 32</b>	<b>Controllo del Giostratore</b>
<b>Art. 33</b>	<b>Fuoriuscita dalla lizza</b>
<b>Art. 34</b>	<b>Interruzione della carriera</b>
<b>Art. 35</b>	<b>Ripetizione della carriera</b>
<b>Art. 36</b>	<b>Carriera lenta</b>
<b>Art. 37</b>	<b>Giostratore disarcionato</b>
<b>Art. 38</b>	<b>Giostratore percosso dal flagello</b>
<b>Art. 39</b>	<b>Percosse al Saracino</b>
<b>Art. 40</b>	<b>Mancata presentazione alla Giuria</b>
<b>Art. 41</b>	<b>Caduta da cavallo</b>
<b>Art. 42</b>	<b>Perdita dei paramenti</b>
<b>Art. 43</b>	<b>Perdita della lancia</b>
<b>Art. 44</b>	<b>Rottura della lancia</b>
<b>Art. 45</b>	<b>Mancata rotazione del Buratto</b>
<b>Art. 46</b>	<b>Spareggi</b>
<b>Art. 47</b>	<b>Quartiere vincitore</b>

# **REGOLAMENTO TECNICO DELLA GIOSTRA DEL SARACINO**

## **Art. 1 Origini del Regolamento**

Il presente Regolamento, ispirato ai Capitoli per la Giostra di Buratto codificati nell'anno 1677, disciplina lo svolgimento della Giostra del Saracino in tutti i suoi aspetti, integrando le norme contenute nel Regolamento dell'Istituzione "Giostra del Saracino".

Le disposizioni contenute negli articoli che seguono rispondono alla complessità del torneo, nel corso del quale lo scontro tra i giostratori ed il Saracino può dar luogo ad una molteplicità di situazioni e di risultati, ed al criterio di mantenere la gara - rude ed appassionato esercizio d'arme e di equitazione - all'insegna dei principi dell'agonismo e della competizione cavalleresca.

## **Art. 2 Giuria**

I punteggi realizzati da ciascun Giostratore sono determinati da una Giuria composta di cinque Giudici, nominata secondo i criteri stabiliti dall'Art. 4 del Regolamento della Magistratura della Giostra del Saracino.

Le decisioni della Giuria sono definitive ed inappellabili.

Al termine della manifestazione le targhe del punteggio conseguito dai Giostratori, sigillate a cura della Giuria, sono prese in consegna dal Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione per essere rese note a partire dall'anno solare successivo e quindi permanentemente depositate nell'Archivio storico della Giostra.

La Giuria della Giostra, su richiesta del Consiglio di Amministrazione della Istituzione Giostra del Saracino, potrà essere presente alla svolgimento delle prove ufficiali.

Entro 5 giorni dallo svolgimento della Giostra del Saracino, la Giuria è tenuta a far pervenire alla Magistratura una dettagliata relazione sul proprio operato.

## **Art. 3 Maestro di Campo**

La più alta autorità in campo è il Maestro di Campo, che comanda gli armati, dispone i figuranti dei Quartieri e sovrintende allo svolgimento di tutte le fasi della Giostra con pieni poteri.

E' giudice unico di tutte le questioni tecniche inerenti lo svolgimento della Giostra; le sue decisioni sono pertanto inappellabili per quanto attiene a questioni di fatto relative al Regolamento Tecnico.

E' coadiuvato in tutte le sue funzioni e rappresentato in tutta la sua autorità da due Aiutanti di Campo (art. 5 Reg. Tec.) di cui uno, quello munito di cavalcatura, assumerà la carica di Maestro di Campo Vicario e lo sostituirà in caso di assenza o impedimento.

Il Maestro di Campo comunicherà personalmente alla Magistratura le sanzioni comminate sul campo (richiamo o espulsione) per le quali farà seguire dettagliata relazione redatta di persona o dai suoi Vice, entro cinque giorni dalla data dello svolgimento della Giostra. Il Maestro di Campo dovrà comunque relazionare sempre alla Magistratura nei termini e con le modalità sopra dette..

Il Maestro di Campo ed i suoi Vice devono astenersi dal comunicare a terzi il contenuto della relazione che è segreto e riservato e dovranno altresì evitare di fare dichiarazioni a mezzo stampa o radio-televisione.

Il Maestro di Campo, nell'assolvimento dell'importante compito a cui è stato demandato, deve essere espressione di rettitudine ed imparzialità giacché ha il compito di applicare con logica ed intelligenza le norme del presente Regolamento e di assicurare il regolare svolgimento della rievocazione storica (art.4 Reg. Tec.)

#### **Art. 4** **Vigilanza e sanzioni**

Sul corretto svolgimento della manifestazione vigila, durante tutte le sue fasi, il Maestro di Campo, avvalendosi di 4 coadiutori, dandone per tempo comunicazione ai Capitani.

I quattro coadiutori vengono scelti dal Maestro di Campo da un elenco di persone indicate anno per anno dalla Magistratura della Giostra; agli stessi il Maestro di Campo dovrà impartire compiti e competenze.

Durante il corteccio ed in Piazza, i quattro coadiutori controlleranno il Quartiere di loro competenza. Entro tre giorni dallo svolgimento della Giostra dovranno compilare il relativo rapporto da consegnare al Maestro di Campo.

#### **Art. 5** **Aiutanti di Campo**

Gli aiutanti di campo, in numero di due, sono diretti collaboratori del Maestro di Campo; quello munito di cavalcatura assumerà il ruolo di Maestro di Campo Vicario e lo sostituirà in caso di assenza o impedimento.

Per garantire un efficiente controllo su tutta la Piazza e sui protagonisti in costume, e per garantire altresì il rispetto dei regolamenti con facilità di movimento, i Vice Maestro si muoveranno in Giostra alternativamente nello stesso anno, uno con cavalcatura e l'altro senza.

#### **Art. 6** **Il Maestro di Campo Vicario**

Il Vice Maestro di Campo, figura ufficiale della Giostra a cui sono riconosciuti ampi poteri di collaborazione con il Maestro di Campo, è autorizzato a segnalare allo stesso tutti gli atti di violenza e insubordinazione commessi dai figuranti nei confronti degli avversari o delle autorità in campo. Se la segnalazione porterà al richiamo od alla espulsione del figurante, il rapporto a fine giostra dovrà essere redatto dal Vice Maestro che ha constatato l'infrazione ed il medesimo se ne assumerà la responsabilità in merito alla veridicità o meno di quanto dichiarato; il Maestro di Campo controfirmerà il verbale per presa visione.

Se il medesimo fatto, da relazionare, viene rilevato anche dal Maestro di Campo, lo stesso non potrà delegare il collaboratore ma redigerà di persona il rapporto, essendo prevalente il suo intervento in qualità di massima autorità in campo.

Il Vice Maestro di Campo sprovvisto di cavalcatura, non avrà nel corteccio un posto fisso in quanto, avendo notevole facilità di movimento, potrà posizionarsi alternativamente da un capo all'altro del corteccio stesso, controllando tutte le rappresentative e prendendo atto di tutte le infrazioni comportamentali e regolamentari riscontrate, nonché degli eventuali atti di violenza commessi.

Il Vice Maestro non potrà prendere in campo provvedimenti immediati; segnalerà al Maestro di Campo di aver rilevato l'irregolarità e di tutto farà menzione nella dettagliata relazione che redigerà a fine Giostra per la Magistratura.

**Art. 7**  
**Capitano di Quartiere**

Ogni Quartiere è rappresentato in campo da un Capitano, che ha il comando della propria rappresentanza in costume, ne cura la disciplina ed il comportamento.

E' coadiuvato in questo compito dal Maestro d'arme, il quale controlla che le rappresentanze mantengano il posto loro assegnato. Dà esecuzione agli ordini del Maestro di Campo, al quale risponde del proprio operato. In caso di inadempienza o scorrettezza, il Maestro di Campo, può sospenderlo dalla carica con effetto immediato.

Solo il Capitano ha facoltà di rivolgersi al Maestro di Campo per esprimere, in forma corretta e nel rispetto dei ruoli assegnati, riserve, chiarimenti o osservazioni in merito alle decisioni prese dallo stesso.

E' dovere del Capitano, coadiuvato dal Maestro d'Arme, di collaborare con il Maestro di Campo ed il suo Vicario, provvedendo di persona, se necessario, a reprimere con decisione le eventuali intemperanze dei propri figuranti.

Il Capitano dovrà comunicare inoltre al Maestro di Campo prima dell'inizio della Giostra il lucco di collegamento del Quartiere.

**Art. 8**  
**Maestro d'Arme**

Collaboratore del Capitano del Quartiere, ha il compito di controllare che i propri figuranti mantengano in Piazza il posto loro assegnato; per l'importante ruolo che ricopre il Maestro d'Arme ha il dovere di conoscere preventivamente il nome di tutti i figuranti del proprio Quartiere e di collaborare con il Capitano e con il Maestro di Campo per identificare tempestivamente quel figurante che si fosse reso colpevole di comportamenti illeciti.

Nell'espletamento del proprio compito si avvarrà della collaborazione dei lucchi, uno dei quali ha la funzione di lucco di collegamento tra il Capitano ed i propri figuranti con la possibilità di lasciare lo schieramento del proprio Quartiere per recarsi anche sotto le Logge del Vasari e dell'aiuto regista del Quartiere anche per impedire l'invasione della lizza in modo da evitare scontri con altre rappresentative.

In caso di inadempienza o scorrettezza, il Maestro di Campo, può sospenderlo dalla carica con effetto immediato.

**Art. 9**  
**Il Coordinatore di regia**

Il Coordinatore di regia, nominato annualmente dal Consiglio di Amministrazione, è responsabile della esecuzione fedele dei palinsesti riguardanti la Giostra del Saracino e tutte le altre Cerimonie ufficiali collaterali; coordina gli Aiuto registi dei Quartieri, vigila sul comportamento dei Quartieri e di tutte le altre rappresentative che di volta in volta prendono parte alla Giostra e alle cerimonie collaterali per quanto concerne l'attuazione dei rispettivi palinsesti.

Per l'espletamento delle sue funzioni nomina tre coadiutori di cui uno ricopre la carica di Aiuto Coordinatore.

Entro sette giorni dallo svolgimento di ogni Cerimonia, il Coordinatore di regia dovrà presentare alla Magistratura della Giostra, una relazione che evidenzi eventuali comportamenti irregolari o difformi dalle indicazioni contenute nei palinsesti.

Eventuali proposte o modifiche ai palinsesti già esistenti dovranno essere presentate al Consiglio di Amministrazione della Istituzione Giostra del Saracino almeno trenta giorni prima dello svolgimento delle singole cerimonie.

Il Coordinatore di Regia insieme ai suoi collaboratori attua tutti gli accorgimenti utili alla conoscenza, alla condivisione e al rispetto dei palinsesti con tutte le rappresentative che prendono parte alla Giostra del Saracino e alle altre Cerimonie.

## **Art. 10** **I Figuranti**

Al figurante e ad ogni singolo partecipante in costume alla Giostra del Saracino e alle manifestazioni collaterali stabilite dalla Istituzione è richiesto, per il ruolo che riveste ed in quanto rappresentante della città di Arezzo, un comportamento e un atteggiamento serio ed adeguato. Qualora ciò non si verificasse, lo stesso sarà soggetto a sanzione da parte della Magistratura della Giostra così come previsto all'art. 6 del Regolamento della Magistratura.

E' fatto divieto ai figuranti di abbandonare il posto assegnato alla rappresentanza del rispettivo Quartiere o del Gruppo di appartenenza, senza valido motivo o per mettere in atto proteste e contestazioni nei riguardi delle autorità in campo.

Ai figuranti è concesso ovviamente nello spirito cavalleresco della manifestazione, di mettere in atto, anche sulla lizza, manifestazione di esultanza gioiosa, la cui durata però non può impedire oltre misura il regolare svolgimento e la prosecuzione della Giostra.

## **Art. 11** **Altre figure in campo**

Sono alle dirette dipendenze del Maestro di Campo:

- a) il Cancelliere, che sovrintende al sorteggio delle lance e verbalizza il verdetto della Giuria;
- b) l'Araldo, che chiama al campo le rappresentanze, legge la disfida di Buratto, annuncia la successione delle carriere e comunica al popolo i punti conseguiti da ciascun Giostratore. Annuncia ogni altra disposizione diramata dal Maestro di Campo, dalla Magistratura o dalla Giuria;
- c) i Famigli Saraceni, che provvedono al caricamento dell'automa e alla consegna della targa alla Giuria;
- d) i Fanti del Comune ed il loro Comandante, che devono eseguirne le disposizioni e mantenere l'ordine in campo. Ai Fanti, espressione dell'autorità del Maestro di Campo, è dovuto il massimo rispetto da parte di tutte le rappresentanze. La scelta dei Fanti e del loro Comandante è effettuata in modo tale da garantire, nell'assolvimento dei loro compiti, una scrupolosa imparzialità ed una efficace esecuzione degli ordini ricevuti;
- e) i Musicisti della Giostra;
- f) gli Sbandieratori della Giostra.
- g) i Valletti del Comune ed il loro capo recante il trofeo, scelto dal Sindaco.

## **Art. 12** **Espulsioni**

Il Maestro di Campo ritenendo che il comportamento particolarmente scorretto e gravemente minaccioso, offensivo e violento del figurante sia meritevole di espulsione, comunicherà di persona e verbalmente al Capitano del Quartiere il provvedimento di allontanamento dalla Piazza del

figurante ordinando al Capitano stesso di farsi parte diligente affinché il colpevole raggiunga sollecitamente la zona sotto le logge.

Se il Capitano si dimostrerà solidale con il figurante espulso, non ottemperando a quanto a lui ordinato, il Maestro di Campo procederà immediatamente alla sua espulsione chiedendo ai Vigili Urbani di accompagnare fuori i colpevoli.

In caso di esplicita richiesta del Maestro di Campo o del suo Vice di identificare il figurante da espellere il Maestro d'Arme deve adoperarsi sollecitamente a quanto richiesto coadiuvando altresì il proprio Capitano nell'allontanamento.

Se il Maestro d'Armi si dimostrerà reticente od evasivo cercando di fuorviare o ritardare l'identificazione, dimostrando scarsa responsabilità nel ruolo assegnatogli, subirà di conseguenza anche lui il provvedimento di espulsione da eseguirsi con le stesse modalità riservate al Capitano.

Nel caso di espulsione del Capitano o del Rettore, il Maestro di Campo comunicherà personalmente agli interessati il provvedimento invitandoli a raggiungere la zona sotto le logge.

Nell'ipotesi in cui l'espulsione riguardi il Capitano del Quartiere, il Rettore provvederà a comunicare al Maestro di Campo e alla Magistratura il figurante che assumerà la carica del Capitano.

Se gli interessati non ottempereranno sollecitamente a quanto ordinato, opponendo un comportamento ostruzionistico o di resistenza, il Maestro di Campo potrà avvalersi dei VV. Urb. per accompagnare fuori l'espulso.

Gli espulsi, a qualsiasi titolo, non potranno tornare in piazza e dovranno rimanere, fino alla conclusione della manifestazione, sotto le logge.

Sarà motivo di aggravante, in sede di giudizio, se gli espulsi, non ottemperando al provvedimento, torneranno momentaneamente o definitivamente in piazza.

### **Art. 13**

#### **Lizza**

La piazza è attraversata diagonalmente da una lizza in terra battuta, delimitata da nastri agli effetti della validità delle carriere.

I nastri laterali sono distanti tra loro metri 4; il supporto di Buratto è fissato a metri 46 dalla linea di partenza, situata all'altezza del "pozzo" di Piazza Grande.

La linea di partenza della carriera è realizzata in gesso bianco e parte dal pozzo di Piazza Grande fino all'inizio della transennatura dei posti in piedi del pubblico. Sul lastricato di Piazza Grande la linea sarà effettuata con le stesse modalità della demarcazione di quella di posizionamento dei figuranti.

### **Art. 14**

#### **Saracino**

Il simulacro del Re delle Indie, automa che corrisponde nella figura esteriore e nelle caratteristiche tecniche ad una secolare tradizione storica, è munito di scudo ed armato di mazzafrusto composto di tre palle di cuoio del peso di grammi 250 ciascuna, cosparse di materiale che all'urto lascia una impronta. Le palle sono sostenute da corde lunghe rispettivamente centimetri 101, 103 e 105, misurate dal pugno del Saracino. Tale misura deve intendersi dal pugno del Buratto perpendicolarmente alla estremità inferiore delle palle stesse. La base inferiore dello scudo dista dal piano della pista centimetri 153, con tolleranza (in più o in meno) di centimetri 5.

Il Saracino è installato in posizione perfettamente verticale; l'asse dello scudo è perpendicolare rispetto alla linea longitudinale della lizza. Il meccanismo interno del Saracino è regolato in modo tale che il colpo di lancia imprima all'automa una rapida e violenta rotazione.

**Art. 15**  
**Custodia del Saracino**

Dall'installazione in piazza fino al termine della Giostra, il Saracino è tenuto in custodia dalla Magistratura, la quale garantisce la sua conservazione ed integrità. Eventuali interventi tecnici dovranno essere eseguiti alla presenza di almeno tre Magistrati e dei Capitani di Quartiere che ne facciano richiesta.

In caso di guasto tecnico non riparabile, Buratto viene sostituito con l'automa di riserva, tenuto in consegna dalla Magistratura e sottoposto anch'esso alle prove preliminari da parte di tutti i Giostratori.

**Art. 16**  
**Famigli Saraceni**

Durante lo svolgimento della Giostra il Saracino è servito da due Famigli Saraceni, nominati dalla Magistratura della Giostra. Essi caricano il meccanismo, fissano la targa del punteggio sullo scudo che Buratto sostiene, e dopo ciascuna carriera la consegnano velocemente alla Giuria, astenendosi da qualsiasi gesto che possa anticipare il punteggio conseguito.

**Art. 17**  
**Funzionamento di Buratto**

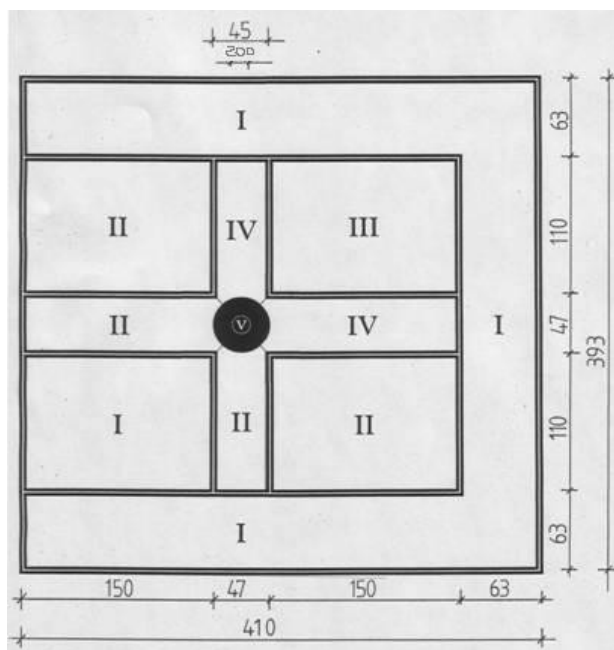
Durante lo svolgimento della Giostra soltanto il Maestro di Campo o il suo Vice, ed i Famigli possono avvicinare o far funzionare il Saracino. Chiunque altro tocchi l'automa può essere punito dal Maestro di Campo con l'immediata espulsione dalla Giostra.

Nella zona retrostante il Buratto è ammessa la presenza di un rappresentante per ciascun Quartiere denominato luco al Buratto. Il giorno della Giostra potrà assistere al montaggio dell'automa utilizzato ed in quella fase è il rappresentante ufficiale del Quartiere. Il luco al Buratto dovrà essere comunicato alla Istituzione Giostra e alla Magistratura tramite l'elenco dei figuranti.

**Art. 18**  
**Targa**

L'automa tiene sullo scudo una targa divisa in 10 settori, corrispondenti ad un punteggio variabile da 1 a 5. La forma, le dimensioni e la suddivisione interna della targa sono indicate nella seguente figura 1.





*Figura 1 (scala 1:5)*

L'assegnazione del punteggio viene eseguita in base alle regole di cui all'allegato A) che è parte integrante del presente regolamento.

Qualora l'impronta impressa dal colpo della lancia sia divisa esattamente nel centro da una delle linee che delimitano i settori della targa a differente punteggio, viene assegnato il punteggio inferiore.

### **Art. 19 Giostratori e cavalli**

Ogni quartiere partecipa alla Giostra con due Giostratori precedentemente accreditati con comunicazione scritta al Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione, e due cavalli, che effettuano una carriera ciascuno, salvo il caso di spareggio, regolato dal successivo art. 46.

### **Art. 20 Sostituzione del Giostratore**

Il Maestro di Campo, su richiesta del Capitano di Quartiere e su conforme giudizio del medico designato dal Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione, autorizza la sostituzione dei Giostratori che accusino infortunio o malore con le rispettive riserve, registrate al campo generale da cui ha inizio il corteo storico.

Tale decisione deve essere comunicata al Cancelliere che la annota sul registro della Giostra. La sostituzione si può effettuare anche durante la fase degli spareggi.

Nel caso di sostituzione del giostratore, al Quartiere dovrà essere dato il tempo necessario per poter effettuare tutte le operazioni necessarie per la vestizione e preparazione del giostratore di riserva e del cavallo. I giostratori di riserva devono indossare preventivamente calzamaglia e stivali.

**Art. 21**  
**Sostituzione del cavallo**

Il Maestro di Campo, su conforme giudizio della commissione veterinaria designata a norma del Protocollo Tutela e Benessere del Cavallo, dispone la sostituzione dei cavalli che non risultino in grado di effettuare la carriera senza pregiudizio per la loro incolumità fisica.

La richiesta di sostituzione può essere avanzata dal rispettivo Capitano di Quartiere o dal medico veterinario.

Le sostituzioni si possono effettuare anche nella fase degli spareggi.

**Art. 22**  
**Bollatura dei cavalli**

I cavalli destinati a correre la carriera vengono sottoposti a controllo veterinario e bollatura secondo il palinsesto ufficiale delle due edizioni della Giostra del Saracino, alla presenza del Maestro di Campo e del Cancelliere.

**Art. 23**  
**Ingresso in piazza dei Giostratori**

I Giostratori devono effettuare a cavallo l'intero percorso del corteo storico. L'ingresso in Piazza deve avvenire con i cavalli destinati a correre la carriera, regolarmente bollati, e con le selle integrali in dotazioni alla Giostra. L'uso degli speroni è facoltativo. Non è consentito l'uso dei paraocchi ovvero l'utilizzo di qualsiasi ausilio teso a interferire con gli organi di senso.

**Art. 24**  
**Presentazione al Maestro di Campo**

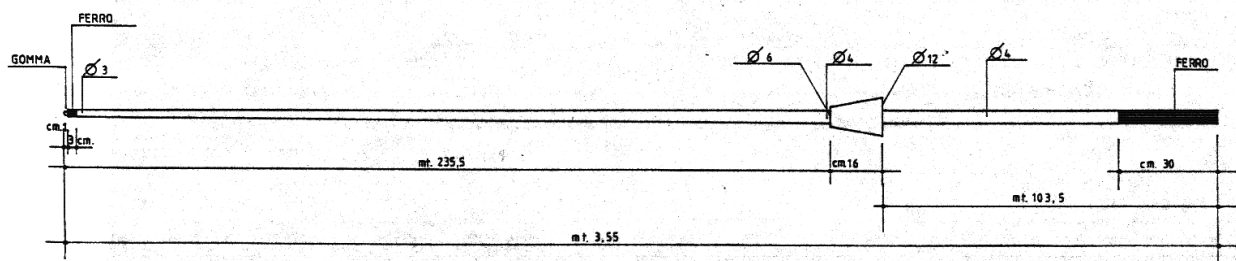
I Giostratori, prima dell'inizio della carriera, accompagnati dai rispettivi Capitani di Quartiere, sono tenuti e presentarsi al Maestro di Campo, palesando il loro nome, che viene annotato dal Cancelliere. Il giostratore quando si reca al pozzo per l'effettuazione della carriera può essere accompagnato da un solo figurante.

**Art. 25**  
**Lance**

Le lance usate dai Giostratori sono in legno di douglas, della lunghezza di metri 3,55 (trevirgolacinquantacinque) e del peso di chilogrammi 4,2 (quattrovirgoladue), con una tolleranza (in più o in meno) di grammi 200 (duecento), esattamente bilanciate all'inizio dell'elsa e munite di

puntale di gomma perfettamente centrato sulla ghiera metallica che riveste la punta.

Le altre misure sono indicate nella figura 2 sotto riportata.



**Figura 2**

La scelta dei tavoloni grezzi di legno, tipo douglas, sarà effettuata da un esperto di legnami individuato dal CDA dell'Istituzione Giostra del Saracino, di concerto con i Capitani dei Quartieri.

### **Art. 26**

#### **Assegnazione delle lance**

Le lance vengono ammesse in campo in numero di 8 ufficiali più quelle di riserva, previo controllo collegiale di idoneità e di integrità da parte dei Capitani di Quartiere e del primo Magistrato, eventualmente assistiti da esperti di fiducia. Il controllo è effettuato adottando le tecniche e le procedure che i capitani ed il primo magistrato riterranno, di volta in volta, idonea allo scopo. A controllo avvenuto le lance vengono custodite in apposito locale, sotto la responsabilità della Magistratura.

A cura della Giuria, le lance sono collocate in apposita rastrelliera presso la tribuna dei Giudici e numerate dal numero 1 al numero 8 quelle ufficiali e identificate con lettere A, B, C, D, le lance di riserva.

L'attribuzione delle lance estratte a ciascun Giostratore viene eseguita rispettando l'ordine ufficiale delle carriere di cui al successivo art. 29. Ne consegue che il Quartiere che giostra per primo corre con la prima e la quinta lancia estratte.

Con le stesse modalità sono assegnate le lance in caso di spareggio.

### **Art. 27**

#### **Sostituzione delle lance**

Nella eventualità che una o più lance estratte si rendano indisponibili per cause di forza maggiore, su conforme parere del Maestro di Campo si procede alla assegnazione di una nuova lancia prelevandola dal lotto delle lance di riserva ammesse in campo, mediante il procedimento di estrazione da parte del Capitano del Quartiere interessato alla sostituzione.

Nel caso in cui un giostratore, a giudizio del Maestro di Campo (prima dell'inizio della carriera) batta la lancia in qualsivoglia ostacolo, non si procede alla sostituzione della lancia e in caso di sua rottura non verrà assegnato il raddoppio dei punti realizzati in deroga all'art. 44 del vigente regolamento. Qualora l'urto della lancia renda la stessa non conforme al disposto di cui all'art. 25 del regolamento tecnico della Giostra del Saracino, la stessa verrà sostituita e in caso di sua rottura non verrà assegnato il raddoppio dei punti realizzati in deroga all'art. 44 del vigente regolamento. Di tale eventualità il Maestro di Campo deve darne immediata comunicazione prima della carriera ai quattro Capitani e successivamente alla Giuria. Solo nel caso in cui il Maestro di Campo accerti un evidente disturbo da parte di soggetti esterni, si procede alla sostituzione della lancia applicando anche quanto previsto dall'art. 44 del regolamento tecnico in caso di rottura della lancia medesima. Le lance sostituite vengono riconsegnate alla Giuria ed eventualmente risorteggiate, in caso di esaurimento della scorta di lance selezionate, secondo le modalità previste nel precedente articolo 26.

## **Art. 28** **Consegna della lancia**

Prima della consegna della lancia, un Giudice deve provvedere alla segnatura con inchiostro della punta della medesima per la marcatura del punteggio sulla targa di Buratto.

La consegna della lancia al giostratore da parte della Giuria deve avvenire per il tramite dell'aiutante del Maestro di Campo o di quest'ultimo. Il Maestro di Campo, nel caso in cui rilevi il manifestarsi di impedimenti esterni che riguardino o impediscano la regolare partenza del Giostratore, può, di propria iniziativa o su richiesta del Capitano di Quartiere, portandosi all'interno della lizza, sospendere la carriera. Può quindi autorizzare l'Aiutante a farsi temporaneamente riconsegnare la lancia dal giostratore, purché questi non abbia superato la linea di partenza impartendo al Giostratore le disposizioni del caso.

## **Art. 29** **Ordine delle carriere**

L'ordine delle carriere viene stabilito mediante estrazione a sorte, effettuata nel corso di una solenne cerimonia da tenersi, di norma, per l'edizione di Giugno il venerdì della settimana antecedente la Giostra e per l'edizione di Settembre la domenica antecedente la Giostra.

## **Art. 30** **Chiamata del Giostratore**

Il Maestro di Campo invita l'Araldo a chiamare secondo l'ordine ufficiale di estrazione, ciascun Giostratore a correre la carriera. Al Giostratore che non si presenta dopo la seconda chiamata dell'Araldo viene interdetta l'effettuazione della carriera.

Prima della chiamata a correre la rispettiva carriera, i Giostratori possono procedere al riscaldamento dei propri soggetti cavalcandoli nella parte della lizza lungo Via Vasari in uno spazio delimitato da un segno di riconoscimento stabilito dai Capitani e dal Maestro di Campo. Per garantire lo spazio ad ogni Quartiere i Giostratori possono procedere contemporaneamente al riscaldamento del proprio cavallo secondo il seguente ordine:

1° e 2° Quartiere in ordine di estrazione

2° e 3° Quartiere in ordine di estrazione

3° e 4° Quartiere in ordine di estrazione

4° e 1° Quartiere in ordine di estrazione

Questo ordine viene applicato per tutta la durata della Giostra. Nelle prime quattro carriere e nella prima eventuale sessione di spareggi, i Quartieri hanno la facoltà di procedere al riscaldamento dei cavalli anche con tutti e due i Giostratori.

## **Art. 31** **Svolgimento della carriera**

Le carriere hanno inizio dalla linea di demarcazione della lizza, tracciata all'altezza del pozzo di Piazza Grande, si corrono al galoppo veloce e si concludono con la presentazione alla Giuria e la riconsegna della lancia per il tramite del Cancelliere della Giostra.

Il Giostratore che ha ricevuto in consegna la lancia non può varcare la linea di demarcazione che delimita l'inizio del percorso valido per la carriera prima che il Maestro di Campo lo abbia autorizzato, impartendo l'ordine con lo scettro di comando fino alla partenza del Giostratore. La

carriera iniziata prima dell'ordine del Maestro di Campo è annullata, e non può essere ripetuta, a meno che la partenza sia stata originata, a giudizio del Maestro di Campo, da evidenti cause esterne.

La carriera si intende iniziata quando il cavallo abbia superato la linea di demarcazione con tutte le zampe. Essa deve svolgersi entro i limiti di demarcazione della lizza.

A carriera effettuata, il Maestro di Campo decide se essa è valida e porta sollecitamente a conoscenza della Giuria le proprie determinazioni.

### **Art. 32** **Controllo del Giostratore**

Il Giostratore, conclusa la carriera, senza scendere da cavallo e con la lancia in pugno, deve portarsi con la massima sollecitudine, senza essere toccato né lui né il cavallo, in modo volontario, da figuranti del proprio Quartiere, al palco della Giuria, in modo che i Giudici possano accertare l'eventuale presenza di segni lasciati dal mazzafrusto sulla sua persona e stabilire, nel caso in cui ciò venga riscontrato, le conseguenti penalità.

Il Maestro di Campo, anche tramite i suoi aiutanti, segnala alla Giuria se il cavallo, o il cavaliere, sono stati toccati da figuranti del proprio quartiere, al fine di alterare la valutazione della Giuria sulla eventuale presenza di segni lasciati dal mazzafrusto, di cui al comma precedente. In tal caso la Giuria applica un punto di penalizzazione dal punto conseguito.

Se il Giostratore tarda a presentarsi ai Giudici per motivi indipendenti dalla sua volontà, il Maestro di Campo o il suo Aiutante possono facilitare, anche toccando il cavallo e/o i suoi paramenti, il ritorno di fronte alla tribuna della Giuria.

Il Maestro di Campo ed il suo Aiutante debbono assicurare che la zona circostante la tribuna della Giuria sia mantenuta libera da persone e cose. In caso di turbativa nei confronti del Giostratore o di ostacolo all'espressione del sereno giudizio della Giuria, la Magistratura, su segnalazione del maestro di Campo, applica nei confronti dei trasgressori le sanzioni contemplate all'art. 7 del Regolamento della Magistratura della Giostra del Saracino.

### **Art. 33** **Fuoriuscita dalla lizza**

Se durante la carriera il cavallo esce con le quattro zampe dai limiti laterali di demarcazione, il Maestro di Campo annulla la carriera, che non può essere ripetuta.

### **Art. 34** **Interruzione della carriera**

Se il cavallo interrompe la corsa senza essere impedito da rilevanti cause esterne, la carriera non è valida e non può essere ripetuta.

### **Art. 35** **Ripetizione della carriera**

Se la fuoriuscita dalla lizza o l'interruzione della carriera o il suo irregolare svolgimento sono originate da rilevanti cause esterne, su richiesta del Capitano del Quartiere, avanzata prima della convalida prevista dal precedente art. 31, il Maestro di Campo valuta se l'impedimento abbia influito negativamente sul risultato della carriera. In tal caso fa ripetere la carriera.

**Art. 36**  
**Carriera lenta**

Al Giostratore che nell'effettuazione della carriera farà registrare un tempo superiore a quattro secondi e ottantacinque centesimi (4,85) verrà attribuita la penalizzazione di "carriera lenta" con conseguente decurtazione di due dei punti conseguiti.

La rilevazione del tempo ufficiale sarà effettuata attraverso adeguati strumenti cronometrici il cui utilizzo sarà riservato a personale tecnico specializzato secondo quanto dettagliato nell'allegato B) che fa parte integrante del presente Regolamento.

La rilevazione cronometrica della carriera avverrà inoltre anche mediante appositi cronometri manuali utilizzati dallo stesso personale specializzato di cui al comma precedente. Tale rilevazione sarà utilizzata solo nel caso di mancato funzionamento della rilevazione elettronica.

La rilevazione del tempo di percorrenza di ogni carriera dovrà essere effettuata al centesimo di secondo.

**Art. 37**  
**Giostratore disarcionato**

Il Giostratore che viene disarcionato in conseguenza dell'impatto con Buratto o della percossa del flagello perde tutti i punti segnati.

**Art. 38**  
**Giostratore percosso dal flagello**

Il Giostratore che viene percosso dal flagello del Saracino senza essere disarcionato perde due dei punti segnati. La penalità è applicata al Giostratore dalla Giuria, dopo l'accertamento dei segni lasciati dal mazzafrusto, condotto con le modalità previste dal precedente art. 32.

Se il Giostratore, pur restandone colpito, priva Buratto del flagello, il punteggio conseguito è aumentato di:

- a) un punto se strappa una sola palla;
- b) due punti se strappa due palle;
- c) quattro punti se strappa tutte tre le palle;

Se il Giostratore, pur privando Buratto del flagello, perde o lascia cadere la lancia, il punteggio conseguito:

- a) è annullato se strappa una o due palle;
- b) resta invariato se strappa tutte tre le palle.

Nel caso in cui ci sia variazione di punteggio dovuto a penalizzazioni o premi, avrà priorità l'ordine temporale dell'evento. Nel caso in cui ci sia variazione di punteggio in cui la sommatoria sia negativa, il punteggio è comunque pari a zero.

**Art. 39**  
**Percosse al Saracino**

Il Giostratore che invece della targa percuote direttamente, con la punta della lancia, il simulacro del Saracino, è escluso dalla prosecuzione della Giostra e viene sostituito dal Giostratore di riserva. L'accertamento è effettuato dal Maestro di Campo.

**Art. 40**  
**Mancata presentazione alla Giuria**

Il Giostratore che, al termine della carriera, cede anche temporaneamente la lancia ad altri, o scende da cavallo prima di essersi presentato alla Giuria per il controllo dei segni eventualmente lasciati dal mazzafrusto, perde due dei punti segnati.

Se il Giostratore rifiuta palesemente, per qualsiasi motivo, di presentarsi alla Giuria, perde l'intero punteggio conseguito. La stessa penalizzazione è applicata al Giostratore che si presenta alla Giuria privo di lancia.

**Art. 41**  
**Caduta del cavallo**

Se il cavallo cade dopo l'impatto con Buratto, il punteggio conseguito è valido se il Giostratore resta saldo in sella conservando la lancia, ed il cavallo si rialza immediatamente, ultimando la carriera.

Il punteggio conseguito è invece annullato se:

- a) il Giostratore resta saldo in sella, ma il cavallo, per qualsiasi ragione, non si rialza immediatamente;
- b) il Giostratore, indipendentemente dal comportamento del cavallo, viene disarcionato.

**Art. 42**  
**Perdita dei paramenti**

Se il Giostratore, nel corso della carriera, perde la briglia, o la guida, o lo staffile o la staffa, il punteggio è diminuito di un punto.

**Art. 43**  
**Perdita della lancia**

Se il Giostratore, nello scontro con Buratto, perde la lancia, il punteggio conseguito è annullato, salvo i casi previsti al terzo comma del precedente art. 38.

Si considera "perduta" la lancia caduta a terra e definitivamente sfuggita di mano al cavaliere.

Se la lancia, pur toccando terra, resta in possesso del Giostratore, il punteggio segnato è valido.

**Art. 44**  
**Rottura della lancia**

Se il Giostratore, nell'impatto con lo scudo di Buratto, spezza la lancia nella parte compresa tra la fine dell'elsa e la punta, senza tuttavia restare completamente disarmato, il punteggio segnato viene raddoppiato.

**Art. 45**  
**Mancata rotazione di Buratto**

Il Giostratore che, colpendo il bersaglio, non fa ruotare il Saracino, perde tutto il punteggio conseguito. Se il mancato funzionamento dell'automa dipende da un difetto meccanico, la carriera viene ripetuta. L'accertamento è effettuato dal Maestro di Campo o del Vice Maestro di Campo.

**Art. 46**  
**Spareggi**

Se al termine delle carriere previste dal precedente art. 19 due o più Quartieri hanno totalizzato un uguale punteggio, il Maestro di Campo autorizza un Giostratore per ogni Quartiere avente diritto allo spareggio ad effettuare una nuova carriera.

In caso di ulteriore parità di risultato si procede a nuovi spareggi.

Nelle carriere di spareggio i Giostratori del Quartiere si devono alternare con i rispettivi cavalli.

La designazione del Giostratore con il rispettivo cavallo che debbono partecipare alla prima carriera di spareggio, viene effettuata dal Capitano di Quartiere .

**Art. 47**  
**Quartiere vincitore**

Vince la Giostra del Saracino il Quartiere che ha totalizzato il maggior punteggio complessivo.

Al Quartiere vincitore viene assegnata in premio la lancia d'oro, trofeo della Giostra, che verrà consegnata dal Sindaco della città di Arezzo al Rettore al momento della proclamazione del Quartiere vincente da parte dell'Araldo.